La Cachette Secrète

Bienvenue dans la Cachette Secrète ! Cette boîte est un coffre rempli d'accessoires à ajouter à La Baie des Marchands. Elle propose plusieurs extensions modulables que vous pouvez mélanger pour vivre de nouvelles expériences exaltantes. Elle inclut également du contenu pour le jeu solo, destiné à augmenter la difficulté de ce mode de jeu et propose des scénarios thématiques soutenus par des mécaniques spécifiques.

CONTENU

- Ce livre de règles
- 12 cartes Corruption
- 11 cartes Voyou
- 48 cartes Habitant
- 8 Marchandises de Contrebande
- 3 Bateaux en 3D
  - ▶ 1 à 2 places
  - ▶ 2 à 5 places
- 8 cartes Mise en Place de Bateau
- 4 tuiles double-face Salles d'Abondance
- 1 tuile double-face Repaire de l'Infamie
- 1 tuile Festival de l'Île du Dragon
- 5 pions Chef de Clan
- 12 cartes Défi solo
- 1 livre de scénarios solo

NOUVELLES CARTES CORRUPTION

Ces 12 nouvelles cartes Corruption peuvent être tout simplement mélangées au paquet de cartes Corruption de base. Sinon, vous pouvez préférer remplacer 12 cartes du paquet de base présentant une seule icône Corruption par les nouvelles.

Outre le fait de posséder plus d'une icône Corruption, ces cartes peuvent être défaussées à tout moment en payant le coût indiqué. Chaque coût de défausse est spécifique à la carte concernée et ne peut pas être utilisé pour en défausser une autre. Toute Marchandise retirée de votre Étal pour payer un tel coût retourne dans la réserve.

CARTES VOYOU

Il existe plusieurs types de bons à rien et de brigands dans la Baie des Marchands. En ouvrant la Cachette Secrète, vous allez en libérer encore bien d'autres. Avant de choisir un Voyou qui sera utilisé, veillez à bien prendre en compte la façon dont il affectera la partie : certains la rendent plus longue, d'autres plus courte, plus paisible ou encore plus impitoyable. Choisissez au mieux en fonction de votre groupe de joueurs !

4. Pirates

Mise en Place de la partie : 4 dans le sac, 3 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : peuvent être placés dans les Bateaux.
Effet : lorsque vous Mettez à Quai un Bateau contenant un ou plusieurs Voyous, obtenez immédiatement 3 Or par Voyou sur ce Bateau.
Habitant conseillé : Bas-fonds + ?
Colporteur : le Colporteur obtient 3 Or pour chaque Voyou sur n'importe quel Bateau à Quai.

5. Kraken

Mise en Place de la partie : 1 dans le sac, 4 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : ne peuvent pas être placés dans les Bateaux, à la place ils sont remis dans le sac.

Note : le "+ ?" de la ligne "Habitant recommandé" signifie que vous devez choisir un paquet de cartes Habitant de votre choix en plus.

Effet : lorsque vous le piochez, remettez-le immédiatement dans le sac, puis retirez de la partie un Client d'un Bateau en Mer.
Habitant conseillé : Légendes + ?
Colporteur : Le Kraken n'est pas conseillé en mode solo.

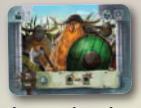
6. Marins Fantômes

Mise en Place de la partie : 4 dans le sac, 1 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : peuvent être placés dans les Bateaux.
Effet : tout Client dans un Bateau en Mer dans lequel se trouve un Voyou ou plus est posé dans le Repaire au lieu de sa Salle de Clan.
Habitant conseillé : Marins + ?
Colporteur : pour déterminer où placer un Voyou pioché, vérifiez les icônes Lieu en ne prenant en compte que les Bateaux avec des Voyous. S'il n'y a pas de Bateau avec des Voyous, utilisez les icônes Lieu normalement.

7. Marcheurs Gris

Mise en Place de la partie : 5 dans le sac, 3 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : peuvent être placés dans les Bateaux.
Effet : lorsqu'ils sont piochés, ils doivent être placés dans un Bateau contenant déjà un Voyou, si possible.
Habitant conseillé : Bas-fonds + ?
Colporteur : pour déterminer où placer un Voyou pioché, vérifiez les icônes Lieu en ne prenant en compte que les Bateaux avec des Voyous. S'il n'y a pas de Bateau avec des Voyous, utilisez les icônes Lieu normalement.

8. Pillards

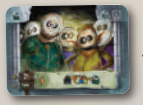


Mise en Place de la partie : 4 dans le sac, 2 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : peuvent être placés dans les Bateaux.
Effet : lorsque vous Mettez à Quai un Bateau contenant un ou plusieurs Voyous, vous pouvez, si vous le souhaitez, piocher 1 carte Corruption pour activer la capacité Habitant d'1 carte Habitant sur la Grand Place, puis remettez la carte Habitant sous le paquet, et remplissez la Grand Place normalement.
Habitant conseillé : Artisans + ?
Colporteur : les effets de placement ne se déclenchent pas pour le Colporteur.

9. Charlatans

Mise en Place de la partie : 4 dans le sac, 3 dans le Repaire
Mise en Place de la manche : peuvent être placés dans les Bateaux.
Effet : pendant la phase de Marché, les Voyous sont considérés comme des Clients de la couleur des Clients qui ne sont pas sur le Quai. S'il y a plusieurs Voyous sur le même Quai, chacun est considéré comme un Client dont les couleurs sont celles des Clients non-présents sur le Quai.
Habitant conseillé : Marins + ?
Colporteur : le Colporteur bénéficie du même effet que celui dont bénéficie un joueur humain.

10. Doppelgangers



Mise en Place de la partie : 5 dans le sac, 3 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : ne peuvent pas être placés dans les Bateaux, à la place ils sont remis dans le sac.
Effet : lorsqu'ils sont piochés, placez-les immédiatement sur une Salle de Clan de votre choix (pas sur le Repaire). Prenez 1 Aventurier déjà présent sur cette Salle de Clan et remettez-le dans le sac.
Habitant conseillé : Légendes + ?
Colporteur : le Colporteur effectue l'effet de placement, en utilisant les icônes Lieu pour déterminer la Salle de Clan.

11. Assassins

Mise en Place de la partie : 4 dans le sac, 2 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : ne peuvent pas être placés dans les Bateaux, à la place ils sont remis dans le sac.
Effet : lorsqu'ils sont piochés, défaussez immédiatement 1 carte Habitant de la Grand Place, puis remplissez-la normalement.
Habitant conseillé : Autochtones + ?
Colporteur : le Colporteur effectue l'effet de placement, en utilisant les icônes Lieu pour déterminer la carte Habitant.

12. Démonistes

Mise en Place de la partie : 4 dans le sac, 2 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : peuvent être placés dans les Bateaux.
Effet : lorsque vous Mettez à Quai un Bateau contenant 1 Voyou ou plus, avancez immédiatement votre Sablier d'1 Heure.
Habitant conseillé : Fonctionnaires + ?
Colporteur : le Colporteur avance son Sablier d'1 Heure lorsqu'il Met à Quai un Bateau contenant un ou plusieurs Voyous.

13. Contrôleurs Mentaux

Mise en Place de la partie : 3 dans le sac, 3 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : ne peuvent pas être placés dans les Bateaux, à la place ils sont remis dans le sac.
Effet : lorsqu'ils sont piochés et placés dans un Bateau, vous pouvez piocher 1 carte Corruption pour remettre 1 Client de ce Bateau dans le sac.
Habitant conseillé : Artisans + ?
Colporteur : les effets de placement ne se déclenchent pas pour le Colporteur.

14. Bailleurs de Fonds

Mise en Place de la partie : 3 dans le sac, 3 dans le Repaire.
Mise en Place de la manche : peuvent être placés dans les Bateaux.
Effet : lorsque vous les piochez, les Voyous doivent être placés dans des Bateaux pour qu'ils soient Mis à Quai, si possible.
Habitant conseillé : Bas-fonds + ?

Colporteur : pour déterminer où placer un Voyou pioché, ne considérez que les Bateaux qui pourraient être forcés d'être Mis à Quai. S'il n'y a pas de tels Bateaux, utilisez les icônes Lieu normalement.

PAQUETS HABITANTS

La Baie des Marchands attire de multiples artisans de renommée mondiale, ainsi que des personnalités légendaires, mais elle génère également des activités douteuses et abrite des bureaucrates véreux. Mélangez ces nouvelles cartes Habitant avec celles du jeu de base pour adapter les parties aux préférences de votre groupe de joueurs.

Fonctionnaires

Utilisez exactement 1 capacité d'Équipe de votre plateau Équipe.

Dans n'importe quel ordre, utilisez n'importe quel nombre de capacités d'Équipe de votre plateau Équipe.

Note : vous pouvez même utiliser les capacités des cases auxquelles aucune carte Habitant n'a été affectée.

Artisans

Posez 1 grande Marchandise correspondante de votre réserve sur votre Étal.

Défaussez 1 de vos cartes Corruption et posez 1 grande Marchandise correspondante de votre réserve sur votre Étal.

Défaussez 1 de vos cartes Corruption et posez 1 petite Marchandise correspondante de votre réserve sur votre Étal.

Défaussez 2 de vos cartes Corruption et posez 1 petite Marchandise correspondante de votre réserve sur votre Étal.

Bas-Fonds

MISE EN PLACE

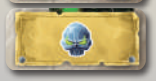
Placez les Marchandises de Contrebande à proximité du plateau principal. Elles peuvent être vendues aux Voyous de *n'importe quel* Quai comme des Marchandises normales.

Posez 1 Marchandise de Contrebande de la réserve sur votre Étal.

Effectuez immédiatement l'action Recruter/Remplacer un Habitant avant de remplir la Grand Place.

Légendes

Obtenez 3 Or.



Piochez 1 carte Corruption.

MARCHANDISES DE CONTREBANDE

Les huit Marchandises de Contrebande sont utilisées uniquement lorsque vous jouez avec le paquet de cartes Habitant Bas-Fonds.

La valeur de ces Marchandises est de 12 Or. Pendant la phase de Marché, elles peuvent être vendues aux Voyous de n'importe quel Quai. Appliquez les multiplicateurs de la même façon que pour les Marchandises normales.
Exemple : vendre 1 Marchandise de Contrebande à 3 Voyous vous permet d'obtenir 36 Or (12x3).

Lorsque vous obtenez une Marchandise de Contrebande, posez-la immédiatement sur votre Étal. Une fois vendue, elle retourne dans la réserve commune à tous les joueurs, pas dans votre réserve personnelle.

NOUVEAUX BATEAUX

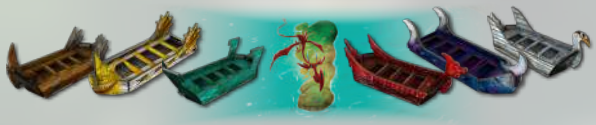
Trois nouveaux Bateaux ont été aperçus dans la Baie des Serpents. Il y a un canot (à peine assez grand pour deux personnes), et deux vaisseaux massifs capables de transporter cinq Aventuriers chacun.

Bateau à 2 places

- Lorsque ce Bateau est en jeu, posez-le juste en-dessous de l'Île du Dragon.
- Ne posez pas d'Aventurier sur ce Bateau pendant la phase d'Arrivée.

- Lorsque ce Bateau est rempli d'Aventuriers, vous pouvez le Mettre à Quai sur n'importe quel Quai, même si ce Quai accueille déjà un autre Bateau.
  - ▶ Le Bateau à 2 places n'est jamais considéré comme occupant un Quai.
- Les Aventuriers de ce Bateau sont ajoutés à ceux déjà présents sur le Quai (s'il y en a).

NOTE POUR LE MODE SOLO: Lorsque vous utilisez ce Bateau en mode solo, le Colporteur le considère toujours en priorité lorsqu'il doit **Charger les Bateaux** et que l'icône est indiquée.



Bateaux à 5 places

- Lorsque ces Bateaux sont en jeu, posez-les de chaque côté du plateau, chacun entre les deux Bateaux à 4 places.
- Si le Bateau à 2 places est en jeu : pendant la phase d'Arrivée, remplissez chaque Bateau à 5 places avec 3 Aventuriers.
- Si le Bateau à 2 places n'est pas en jeu : pendant la phase d'Arrivée, remplissez chaque Bateau à 5 places avec 2 Aventuriers.

VARIANTE
Lors de parties avec un nombre élevé de joueurs, vous pouvez préférer remplir les Bateaux à 5 places avec 2 Aventuriers, que le Bateau à 2 places soit en jeu ou pas.

Note : veillez à bien respecter la règle de remplissage des Bateaux à 5 places, en fonction de la présence ou non du Bateau à 2 places.

CARTES MISE EN PLACE DE BATEAU
Ces 8 cartes vous permettent d'avoir des configurations de Bateaux uniques lors de chaque manche.

MISE EN PLACE
Mélangez les 8 cartes Mise en Place de Bateau et tirez-en 3 au hasard. Posez-les face cachée près du plateau pour former le paquet Bateau. Remettez les 5 autres dans la boîte.

PHASE D'ARRIVÉE
Avant de placer les Aventuriers sur les Bateaux, révélez la première carte du paquet Bateau. Mettez en place les Bateaux comme indiqué par la carte, puis défaussez-la.

SALLES D'ABONDANCE

Ces quatre tuiles octroient aux joueurs un nouvel objectif de fin de partie en récompensant celui qui aura la plus grande influence sur chaque Salle de Clan.

MISE EN PLACE
Posez les tuiles Salles d'Abondance près du plateau principal, avec la face présentant 2 icônes de Clan visible.

DÉCOMPTE FINAL
Le joueur avec le plus d'icônes de Clan pour chaque Clan obtient la tuile Salle d'Abondance correspondante, le faisant bénéficier de deux icônes de Clan supplémentaires. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, retournez la tuile concernée et chacun de ces joueurs obtient l'icône de Clan supplémentaire indiquée à la place.

Note : les icônes de Clan désignent celles en cercle, sur les cartes Habitant et les cartes Corruption, pas celles en forme de bouclier sur les plateaux Boutique, qui concernent le Mécénat de phase de Marché.

REPAIRE DE L'INFAMIE

Le fonctionnement du Repaire de l'Infamie est similaire à celui des Salles de l'Abondance décrit ci-dessus. Utiliser cette extension implique que le joueur le plus corrompu subira potentiellement une pénalité importante.

MISE EN PLACE
Posez le Repaire de l'Infamie près du plateau principal, avec la face présentant 5 icônes Corruption visible.

DÉCOMPTE FINAL
Le joueur avec le plus d'icônes Corruption obtient

la tuile Repaire de l'Infamie, le faisant bénéficier de 5 icônes Corruption supplémentaires. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, retournez la tuile, et chacun de ces joueurs obtient 2 icônes Corruption supplémentaires à la place.

FESTIVAL DE L'ÎLE DU DRAGON

Cette extension vous permet de poser dans les Bateaux des Aventuriers choisis au lieu d'Aventuriers aléatoires, tant que vous serez en mesure de payer un prix modique pour cela.

MISE EN PLACE
Posez la tuile Festival de l'Île du Dragon sur le plateau, de manière à recouvrir l'Île du Dragon.

PHASE D'ARRIVÉE
Après avoir placé les Aventuriers dans les Bateaux, piochez un par un des Aventuriers dans le sac, en les posant sur l'Île du Dragon, jusqu'à ce qu'ils soient 8 au total. Remettez tous les Voyous piochés dans le sac.

PHASE DE PRODUCTION
À chaque fois que vous devrez piocher un Aventurier dans le sac Aventuriers (par exemple pendant l'action **Charger les Bateaux**), vous pourrez à la place choisir un Aventurier sur l'Île du Dragon. Si vous souhaitez le faire, vous devez payer le coût indiqué, puis placer normalement l'Aventurier choisi. Vous pouvez appâter les Aventuriers sur l'Île du Dragon en utilisant la ruse : piochez 1 carte Corruption.

CHEFS DE CLAN

Les Chefs de Clan sont des Aventuriers spéciaux qui comptent comme deux Clients ou Voyous correspondants lorsque vous vendez des Marchandises, bénéficiez de Mécénat et lors du Décompte Final. Pour les utiliser, remplacez 1 Aventurier de chaque couleur dans le sac Aventuriers par le Chef de Clan correspondant.

Les effets optionnels de carte Voyou ne peuvent pas être effectués deux fois ou être doublés par le Chef de Clan des Voyous. Cependant, les effets qui dénombrent les Voyous bénéficient du Chef de Clan (comme la carte Pirate [4]).

CONTENU SOLO

Scénarios

Les scénarios du livre de scénarios solo ont leurs propres règles et leurs propres objectifs pour le jeu solo. Il y a douze scénarios à essayer, dont la plupart nécessitent une certaine combinaison de cartes Voyou, de paquets Habitant, et d'extensions de la Cachette Secrète.

Les règles de chaque scénario sont expliquées dans le livre de scénarios. Lorsqu'une de ces règles contredit les règles de base, suivez celles du livre de scénarios.

Les scénarios 10, 11, et 12 sont conçus pour être joués dans cet ordre, en "campagne", avec le même Marchand qui évolue entre chaque partie.

Cartes Défi

Les cartes Défi représentent une série d'objectifs économiques à atteindre. Plus vous mettrez de temps à atteindre un de ces objectifs, moins d'Or vous obtiendrez. Les Défis que vous ne relèverez pas vous infligeront des icônes Corruption.

MISE EN PLACE

Séparez et mélangez les cartes Défi en deux paquets face cachée ; une avec les 4 cartes présentant l'icône , l'autre avec les 8 cartes restantes. Formez le paquet Défi en prenant 4 cartes au hasard de la grande pile et posez-les au-dessus de 2 cartes prises au hasard parmi celles de la petite pile. Remettez les 6 cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Retournez la carte du dessus du paquet Défi face visible.

Posez un Sablier inutilisé sur l'Horloge, sous votre Sablier. Posez la Bannière de Marchand correspondante près du paquet Défi, comme aide-mémoire.

PHASE DE PRODUCTION – ACCOMPLISSEMENT DES DÉFIS

Une fois par tour, avant de déplacer votre figurine de Marchand, vous pouvez choisir de relever le Défi actif. Certains Défis nécessitent de perdre des Marchandises, si tel est le cas remettez-les dans votre réserve depuis votre Étal. Si un Défi vous demande d'avoir une certaine combinaison de Marchandises, cela ne signifie pas que vous devrez les perdre : vous devez simplement les avoir si vous voulez relever le Défi.

Après avoir relevé un Défi, comptez les cases entre votre Sablier et le Sablier du Défi (en comptant celle sur laquelle est actuellement présent votre Sablier). Puis obtenez la récompense indiquée correspondant au résultat, s'il y en a une.

- Si le résultat est compris entre 0 et 6 Heures, obtenez l'Or éventuellement indiqué puis remettez la carte Défi dans la boîte.
- Si le résultat est exactement de 7 Heures, mettez de côté le Défi, face visible.
- Si le résultat est supérieur ou égal à 8, retournez la carte Défi face cachée et remettez-la en-dessous du paquet Défi.

Retournez ensuite la carte du dessus du paquet Défi, qui devient le nouveau Défi actif. Mettez alors le Sablier Défi en-dessous du vôtre.

Si l'Aiguille de l'Horloge devait passer par la case où se trouve le Sablier Défi, avancez le Sablier Défi d'1 case.

Si votre Sablier atteint la case où se trouve le Sablier Défi, piochez 1 carte Corruption, puis retournez la carte défi face cachée et remettez-la en-dessous du paquet Défi.

DÉCOMPTE FINAL

- Pour chaque carte Défi restante dans le paquet Défi, obtenez 2 icônes Corruption.
- Pour chaque carte Défi mise de côté face visible, obtenez 1 icône Corruption.

Exemple : si vous n'avez relevé aucun Défi, vous obtiendrez 12 icônes Corruption, 2 pour chacune des 6 cartes dans le paquet Défi.

Crédits

Conçu par : Carl Van Ostrand, Jonathan “Jonny Pac” Cantin, & Drake Villareal
Développé par : Jonny Pac & Drake Villareal
Jeu Solo par : Drake Villareal & Jonny Pac
Illustrations par : Mihajlo Dimitrievski—The Mico
Illustrations supplémentaires par : Bojan Drango
Graphisme par : Bojan Drango
Sculpture des figurines par : Silviu Avram
Matériel 3D conçu par : John Shulters
Règles par : Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University
Édition du livre de règles par : Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House
Règles supplémentaires et édition par : Drake Villareal & Jonny Pac
Produit par : Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov
Publié par : Final Frontier Games
Adaptation française : Super Meeple
Traduction française : Arnaud Zannier

Chère Phoenestra,
Autour de l'horloge,
pas une fois, mais deux.
Au passage,
n'oublie pas de choyer les souris.
6 12 7 1 10 5 6 4
1 2 2 4 1 3 7 5 4 6 4 2 7 1 6 5 4 2 7 1 6 5
7 5 4 2 1 2 5 10 1 3 1 3 7 5 1 1
~ L'Oracle