

LES COLONS DE L'EUROPE LES DÉBUTS DU COMMERCE

INTRODUCTION

Le Moyen-Age touche à sa fin et le commerce en Europe connaît une période de prospérité. Les sociétés commerciales telles la Famille Welser, la Ligue Hanséatique et les commerçants du Nord de l'Italie construisent des usines et des comptoirs (noms que recevront les postes étrangers à la Ligue Hanséatique) dans toutes les grandes villes d'Europe et ils proposent aux gens des marchandises de toutes sortes, comme les fourrures du Nord, les tissus des Flandres, les vins du sud et les épices des Indes. Mais le bien le plus précieux, cependant, est le sel, qui au Moyen Age, sert principalement à la conservation des aliments.

Prenez le rôle d'un puissant seigneur de commerce! Commencez avec des comptoirs dans trois villes. Dans celles-ci, embauchez de nouveaux marchands et envoyez-les dans des villes plus éloignées pour fonder de nouveaux comptoirs. Avec ces nouveaux comptoirs, des marchandises supplémentaires seront à la disposition des clients et vous engrangerez des bénéfices.

Pour que les marchandises atteignent leur destination en toute sécurité, de nouvelles routes commerciales par la terre ou la mer sont établies et des caravanes sont formées. Si vous êtes le premier à livrer toutes vos marchandises dans les villes étrangères par le biais des caravanes, vous gagnez la partie.

MATÉRIEL



Le plateau de jeu : au recto (barque dans l'Océan Atlantique) le tableau expert avec l'Europe entière ; au verso (la baleine dans l'Océan Atlantique) le tableau réduit sans l'Europe Occidentale

185 figurines :

- 120 routes commerciales (30 de chaque couleur)
- 48 comptoirs (12 de chaque couleur)
- 8 caravanes (2 de chaque couleur)
- 8 marchands (2 de chaque couleur)

120 cartes :

- 19 de chacune des 5 ressources
- 25 cartes développement

40 marchandises

68 pièces de monnaie (52 de valeur 1 et 16 de valeur 3)

15 pions numérotés

4 aides de jeu

2 présentoirs

2 dés.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente l'Europe divisée en territoires de 5 types différents, chacun produisant une matière première différente :

- les forêts produisent du bois.
- les prés produisent de la laine
- les champs produisent du blé
- les montagnes produisent du minerai
- les salines produisent du sel.

La limite entre 2 terrains est un chemin. Le point d'intersection de 3 terrains est un carrefour. Les carrefours sur lesquels sont dessinés des hexagones marrons ou violets sont les emplacements des villes : pendant la phase de placement initial, les villes occupent les hexagones violets.

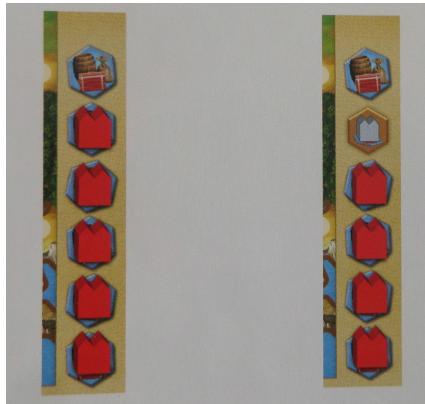


une portion du plateau.

PRÉPARATION

- Avant la première partie, retirez avec soin toutes les pièces prédécoupées de leur support.
- Le plateau de jeu est placé dans le centre de la table. Si c'est votre première partie, choisissez de commencer par une partie courte (avec le plateau côté baleine, sans l'Europe de l'Ouest). Si vous maîtrisez le jeu, vous avez alors la possibilité de rejouer une autre partie courte ou celle de jouer au jeu expert, qui a une durée plus longue, d'autre part avec le côté du plateau marqué avec l'illustration d'un voilier.
- Certains terrains du plateau ont à leur centre un emplacement rond et sans nombre. Cinq des pions ronds numérotés possèdent un cercle pointillé. Placez ces pions dans les emplacements marqués de la même façon. Faites attention à ce que les couleurs correspondent bien.
- Placez les autres pions dans la mer, face cachée.
- Mélangez les cartes développement face cachée et placez-les dans un compartiment libre d'un présentoir.
- Séparez les cartes des matières premières en cinq piles, faces visibles et placez chaque pile dans un compartiment des présentoirs. Pendant la partie, ce sont les réserves de matières premières.
- Les présentoirs sont posés à côté du plateau.
- Placez le pion noir du voleur sur un terrain sans nombre ni pion nombre.
- Tous les joueurs reçoivent 3 or (3 pièces de la valeur 1). Le reste des pièces est laissé à proximité du plateau.
- Placez les marchandises dans le stock, à côté du plateau.
- Chaque joueur prend un aide de jeu avec les coûts de construction et d'échange ainsi que les pièces suivantes dans la couleur de son choix: 30 routes commerciales, 2 caravanes, 2 marchands, des comptoirs en nombre variable suivant le nombre de joueurs et le choix de la partie.

PRÉPARATIFS POUR UNE PARTIE COURTE



A gauche, pour 3 joueurs, à droite pour 4 joueurs.

- **Pour une partie à 3 joueurs**, chacun reçoit 8 comptoirs et 6 marchandises. Il place les 6 marchandises dans les emplacements du stock et par dessus 5 comptoirs comme ci-dessus à gauche. Les 3 derniers comptoirs seront utilisés lors du placement initial.
- **Pour une partie à 4 joueurs**, chacun reçoit 7 comptoirs et 5 marchandises. Il place les 5 marchandises dans les emplacements du stock et par dessus 4 comptoirs comme ci-dessus à droite. Les 3 derniers comptoirs seront utilisés lors du placement initial.
- Les comptoirs et les marchandises non utilisés sont replacés dans la boîte et ne serviront pas à cette partie.
- Les préparatifs pour une partie normale seront expliqués en fin de règle (Voir APPENDICE)

PLACEMENT INITIAL D'UNE PARTIE COURTE

Si c'est la première partie que vous faites, utilisez le placement initial indiqué ci-dessous. Si vous avez déjà pratiqué le jeu, vous pouvez utiliser le **placement personnalisé** décrit dans APPENDICE.

- Chaque joueur positionne 3 comptoirs, 1 route commerciale et 1 caravane suivant les indications ci-dessous.
- Suivant sa couleur, chaque joueur reçoit les ressources suivantes :

Joueur rouge : 1 bois, 1 blé, 1 sel

Joueur bleu : 1 sel, 1 laine, 1 mineraï

Joueur blanc : 1 bois, 1 blé, 1 laine

Joueur orange : 1 mineraï, 1 sel, 1 blé.

Dans une partie à trois joueurs, les comptoirs de la quatrième couleur non choisie sont tout de même placés suivant les indications ci-dessous, mais pas la route commerciale ni la caravane. Les comptoirs de cette couleur sont neutres. Pendant le jeu, ils ne reçoivent aucun bénéfice, mais on peut y livrer des marchandises.



RÉSUMÉ DU JEU

Le premier joueur commence la partie avec son premier tour de jeu. Les autres joueurs jouent dans le sens horaire. Le tour se divise en *une phase de production* puis *une phase d'action*.

Phase de production. (voir plus bas pour les points de détail)

Jet des 2 dés. Si c'est le 7 qui est tiré, le voleur est activé et se déplace. Sinon, le résultat des dés détermine les ressources produites et les cartes matières premières sont distribuées aux joueurs. Puis vient la phase d'action.

Phase d'action. (voir plus bas pour les points de détail)

Alors que vous pouvez payer les matières premières nécessaires, vous pouvez faire les actions suivantes autant de fois que vous voulez, dans n'importe quel ordre. Par exemple, vous pouvez échanger tout abord, puis construire, puis refaire des échanges et déplacer votre caravane ou vos marchands.

- **Echanger.** Vous pouvez échanger des ressources avec vos adversaires ou avec la réserve.
- **Recruter, former, établir.** Vous pouvez utiliser vos ressources pour recruter des marchands pour former des caravanes ou établir des routes commerciales. Vous pouvez aussi acheter des cartes développement.
- **Déplacer vos marchands et construire des comptoirs.** En payant 1 blé, vous pouvez déplacer votre marchand de 3 carrefours. Lorsqu'un marchand termine son mouvement dans une ville vide, sans comptoir, vous devez remplacer celui-ci par un de vos comptoirs (cela signifie que votre marchand a fondé un point commercial).
- **Déplacer une caravane et livrer des marchandises.** En payant 1 sel, vous pouvez déplacer votre caravane de 3 routes commerciales. Si à ce moment-là, votre caravane atteint le comptoir d'un autre joueur ou un comptoir neutre (partie à 3 joueurs) sur lequel ne se trouve pas de marchandises, vous pouvez y déposer alors une de vos marchandises (elle est placée au-dessous du comptoir).
- **Jouer une carte développement.** Vous pouvez jouer une carte développement par tour, mais ce ne peut être une carte achetée à ce tour-là.

DÉTAILS DES RÈGLES

PHASE DE PRODUCTION

Commencez par jeter les dés (*Note : vous pouvez décider de jouer la carte « Lancero-Lancier » avant le jet*). Additionnez le résultat des dés. Deux cas possibles :

Si vous avez fait un 7, le voleur se déplace.

Personne ne reçoit de ressource ni de l'or en compensation (voir ci-dessous). C'est le voleur qui attaque :

- **Perte de matières premières.** Chaque joueur qui possède plus de 7 cartes ressources doit se défausser de la moitié de celles-ci et les replacer dans la réserve (Par exemple, si vous avez 9 ressources, vous en perdez 4).
- **Déplacement du voleur.** Celui qui a lancé les dés peut déplacer le voleur sur le nombre de son choix.
- **Voler une ressource.** Ensuite, il peut voler une carte ressource (au hasard) à un adversaire qui possède un comptoir adjacent au terrain sur lequel a atterri le voleur. L'adversaire peut mélanger ses cartes avant le vol et la carte prise est ajoutée à la main du voleur. Si plusieurs joueurs tiennent un comptoir sur ce terrain, le voleur peut choisir lequel il déteste. Par contre, si sur ce terrain ne se trouve aucun comptoir, il n'y a pas de vol.

Si vous n'avez pas fait un 7, les terrains produisent des ressources pour les joueurs.

- Pour chaque comptoir adjacent au terrain sur lequel se trouve le nombre que le tirage a indiqué, le propriétaire du comptoir reçoit une carte ressource correspondant à la nature du terrain. Le dessin ci-dessous explique les ressources.
- S'il se trouve 2 ou 3 comptoirs, chacun reçoit une ressource.
- **Ressources bloquées.** Si le voleur se trouve sur le nombre tiré par les dés, les propriétaires des comptoirs ne reçoivent rien.



Vous gardez vos cartes ressources en main. Vos adversaires doivent savoir combien vous en avez, mais pas ce qu'elles sont.

Pénurie de matière première : Si dans la réserve, il n'y a pas assez de carte d'une ressource pour distribuer aux joueurs pouvant en bénéficier, personne ne reçoit de cette ressource à ce tour.

Compensation en or : Si vous ne percevez aucune ressource, c'est-à-dire si aucun de vos comptoirs ne produit de matières premières, vous recevez un or en compensation (attention cela ne concerne pas les empêchements dus au voleur ou à la pénurie).



Exemple : Le 5 est sorti. Le joueur bleu tient un comptoir à Lyon, il reçoit 1 laine. Le joueur orange et le joueur rouge présents à Cologne et Nuremberg reçoivent chacun 1 blé. Le joueur blanc dont aucun comptoir n'a produit reçoit 1 or.

PHASE D'ACTION

Maintenant, si les conditions sont requises, vous pouvez exécuter ses actions dans l'ordre que vous voulez.

1/Echanger.

A votre tour, vous pouvez échanger avec vos adversaires, avec la réserve ou recevoir la ressource de votre choix contre 2 or.

Commercer avec vos adversaires. A votre tour, vous pouvez échanger des ressources ou de l'or avec les autres joueurs. Vous êtes libre du choix de la ressource que vous proposez et de celle que vous désirez. Vous pouvez écouter les offres des autres et faire des propositions. (*Attention : les autres joueurs doivent échanger avec celui dont c'est le tour, pas entre eux*).

Utiliser de l'or pour acheter des ressources. Pour 2 or, vous pouvez obtenir la ressource de votre choix. Les pièces retournent dans la réserve et la carte est prise dans celle-ci. (*Attention : vous ne pouvez obtenir que 2 ressources par ce biais à chaque tour*).

Echanger des ressources avec la réserve. Vous pouvez défausser 3 ressources du même type pour obtenir 1 ressource au choix ou 1 or. (*Attention, par exemple, vous ne pouvez défausser 3 minerais pour obtenir 1 mineraï*).

2/Construire et achat de cartes développement.

C'est une combinaison de cartes ressources qui permet d'acheter une carte développement ou bien d'activer un marchand, de former une caravane ou d'établir une route commerciale. Après avoir payé, prenez la pièce de votre réserve et placez-la sur le plateau ou prenez la première carte de la pile des cartes développement sans la montrer aux autres joueurs. A partir du moment que vous pouvez payer, vous pouvez construire autant de choses que vous le désirez dans un tour. (*Attention, si vous n'avez plus de routes commerciales dans votre réserve, vous ne pouvez plus en construire. Réfléchissez à l'avance du développement de votre jeu avant de construire des routes commerciales*).

- **A/Une carte développement coûte 1 laine+ 1 sel.** Vous devez défausser 1 laine + 1 blé dans la réserve pour acheter une carte développement. Prenez la carte du dessus de la pile, regardez-la et gardez-la cachée aux autres joueurs. (*Attention : on ne peut jouer cette carte dans ce tour et acheter qu'une seule carte développement par tour*)
- **B/Un marchand coûte 1 laine + 1 blé + 1 bois.** Vous devez défausser 1 laine + 1 blé + 1 bois dans la réserve pour activer un marchand. Prenez un marchand de votre réserve et placez-le sur un de vos comptoirs. Si les 2 marchands sont déjà sur le plateau, on peut en retirer un pour le placer ailleurs. Cela coûte tout de même les ressources requises.



- **C /Une caravane coûte 1 mineraï + 1 bois + 1 sel.** Vous devez défausser 1 mineraï + 1 bois + 1 sel dans la réserve pour former une caravane. Prenez une caravane de votre réserve et placez-la sur une de vos routes commerciales adjacente à un de vos comptoirs. Si les 2 caravanes sont déjà sur le plateau, on peut en retirer une pour la placer ailleurs. Cela coûte tout de même les ressources requises. (*Attention, la route commerciale sur laquelle on va poser la caravane doit être adjacente à un de vos comptoirs et doit aussi être une de vos routes commerciales*).



- **D/ Une route commerciale coûte 1 mineraï + 1 bois.** Vous devez défausser 1 mineraï + 1 bois dans la réserve pour établir une route commerciale. Prenez une route de votre réserve et placez-la sur un chemin qui devient ainsi route commerciale. Ce chemin doit être adjacent à un de vos comptoirs ou à une de vos routes commerciales déjà posée. (*Attention, si vous établissez une route commerciale à côté d'une ville sans comptoir ou avec un comptoir adverse, vous pouvez poser une autre route commerciale de l'autre côté de cette ville, les villes occupées ou non ne sont pas une gêne pour l'établissement de routes commerciales*).



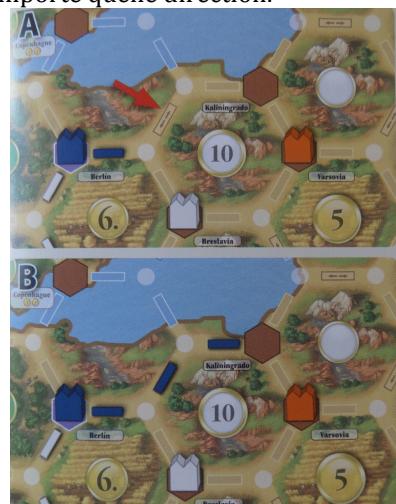
Les routes commerciales rapportent de l'or :

- Si en établissant une route commerciale, une ville isolée est ainsi connectée avec d'autres villes pour la première fois, vous et éventuellement d'autres joueurs vont percevoir de l'or. Une ville isolée est une ville qui n'est pas reliée à d'autres villes par des routes commerciales (*Attention qu'il y ait ou non un comptoir sur cette ville*).
- Choisissez le chemin le plus court (nombre de routes commerciales) qui relie la ville précédemment isolée à une autre ville. S'il y a plusieurs chemins égaux, c'est le joueur dont c'est le tour qui choisit lequel va compter.
- Tous les joueurs qui possèdent une route commerciale dans ce chemin reçoivent 1 or pour chacune de leur route commerciale.



Exemple : sur l'image ci-dessus, le joueur rouge vient de poser la route commerciale entourée d'un pointillé noir. Cette route permet de relier la ville de Turin à celle de Venise. Ce chemin comprend 3 routes. Le joueur rouge reçoit 1 or et le joueur bleu en reçoit 2. Par la suite, le joueur rouge va poser une route qui permettra de relier la ville de Turin à celle de Berne. Ce chemin comprend 2 routes et le joueur rouge recevra 2 or. La liaison nouvelle Berne-Venise ne rapporte rien.

Chemin à double sens. Si on établit une route commerciale sur un chemin marqué d'une double flèche, vous pouvez poser immédiatement une autre route commerciale gratuitement. Celle-ci doit être adjacente au chemin à double flèche, dans n'importe quelle direction.



Exemple : sur les images ci-dessus, le joueur bleu va connecter Kaliningrad. Il va établir en payant le coût une première route commerciale sur un chemin possédant la double flèche et pourra ensuite construire gratuitement une seconde route. Il recevra alors 3 or.

3/Déplacer des marchands et construire des comptoirs.

a/ Déplacer des marchands.

On peut déplacer les marchands de carrefour à carrefour. En payant 1 blé à la réserve, on peut déplacer 1 marchand (et seulement 1) de 3 carrefours. Par exemple, si on paie 3 or, on peut déplacer un marchand de 9 carrefours.

On applique les règles suivantes :

- Quand on déplace son marchand, il ne peut terminer son mouvement sur un carrefour occupé par un autre marchand ou par le comptoir d'un autre joueur. Cependant, il peut passer devant un autre marchand ou par un comptoir adverse. Les routes commerciales n'arrêtent pas le déplacement d'un marchand.
- On n'est pas obligé de faire tous les mouvements que l'on a achetés. Si l'on fait un déplacement inférieur à celui que l'on pouvait faire, les déplacements non réalisés sont perdus.

- On ne peut répartir les 3 déplacements achetés avec 1 blé sur 2 marchands. Ainsi, avec 1 blé payé, on ne peut déplacer un marchand de 2 carrefours et un autre de 1 carrefour. Il faudra payer 2 blés pour réaliser ces déplacements.



Exemple : c'est le tour de jeu du joueur blanc. Il a activé un marchand à Prague. Pour améliorer sa production de sel, il va le déplacer vers Kaliningrad. Malheureusement, il ne possède qu'un blé. En le jouant, il pourra déplacer son marchand de 3 carrefours jusqu'à Wroclaw. Au tour suivant, s'il reçoit un blé entretemps, il pourra le déplacer jusqu'à Kaliningrad pour y construire un comptoir.

b/Construire un comptoir.

Si un de vos marchands termine son mouvement final de son tour sur une ville vide, qu'elle soit marron ou violette, on le substitue immédiatement à un comptoir (c'est ainsi, la marchand s'établit là). Le marchand retourne dans votre réserve. Vous prenez un comptoir du stock que vous posez sur la ville. Cette transformation d'un marchand en comptoir ne coûte pas de ressources. Si vous ne souhaitez pas que cette transformation ne se produise, le marchand devra terminer son mouvement sur un carrefour sans ville.

- **Libération de marchandises.** Quand vous construisez un comptoir de votre stock, cela libère une marchandise automatiquement. Elle sera alors disponible pour être livrée sur un comptoir adverse.
- **Villes côtières.** Si vous construisez un comptoir sur une ville côtière où sont indiqués des valeurs en or, vous recevez la quantité d'or prévue.
- **Placement ou déplacement d'un pion numéroté.** Si le comptoir récemment construit est adjacent à un terrain sans numéro, vous devez prendre un pion numéroté (stocké en mer) et le placer dans le rond central. Ce pion doit être de la même couleur que le rond central. Si dans la réserve ne se trouve plus de pion de la couleur demandée, vous pouvez déplacer un pion quelconque déjà posé pourvu qu'il soit de la couleur demandée.



Exemple : c'est au tour du joueur bleu de s'immiscer dans les plans du joueur blanc. Il achète 1 blé avec 2 or, déplace son marchand sur Kaliningrad et fonde un comptoir. Il remet son marchand dans sa réserve. Comme il vient de construire un comptoir, il place un numéro dans la case centrale vide du terrains. Ainsi à partir de ce moment, à chaque fois que le 11 sortira aux dés, il recevra 1 sel.

- **Attention.** Si le nouveau comptoir est adjacent de 2 ou 3 terrains sans numéro, on n'ajoutera de pion numéroté que sur un seul terrains, de son choix.



Exemple : A- Le joueur rouge a activé un marchand à Budapest. Il le déplace jusqu'à Belgrade où il construit un comptoir. Belgrade est adjacent de 2 terrains qui n'ont pas de pions numérotés. Ces terrains sont soit une montagne mais il n'y a plus de pion de cette catégorie en stock, soit un champ avec des pions correspondants encore disponibles. B- Le joueur rouge se décide pour la montagne. Il déplace le 9 qui était sur une montagne dans l'emplacement vide du terrain de même type. Ainsi, il va priver ses adversaires de la ressource minérale que, lui, pourra produire.

4/ Déplacer des caravanes et livrer des marchandises.

a/Déplacer des caravanes.

On déplace une caravane d'une route commerciale à une autre. Personne ne peut déplacer une caravane sur un chemin sans route commerciale. Pour 1 sel, on peut déplacer 1 caravane (et une seule) de 3 routes commerciales maximum. Ainsi en payant 3 sel, on peut déplacer 1 caravane de 9 routes commerciales.

On applique les règles suivantes :

- Une route commerciale ne peut accueillir que 2 caravanes simultanément de n'importe quel joueur, une à gauche et une à droite. Ainsi le mouvement d'une caravane ne peut se terminer sur une route commerciale occupée par 2 caravanes. Par contre, une caravane peut passer par une route occupée par 2 caravanes si elle ne s'y arrête pas.
- On ne peut répartir les 3 déplacements achetés avec 1 sel sur 2 caravanes. Ainsi, avec 1 sel payé, on ne peut déplacer une caravane de 2 routes et une autre de 1 route. Il faudra payer 2 sel pour réaliser ces déplacements.

b/Payer pour utiliser les routes commerciales adverses.

Si votre caravane se déplace sur 1 ou plusieurs routes commerciales d'un autre joueur durant un tour, vous devrez payer 1 or à ce joueur comme péage. 1 or est un tarif unique, indépendant du nombre de routes empruntées. Mais si vous devez utiliser des routes commerciales de plusieurs joueurs, vous devez payer 1 or à chacun de ces joueurs.

On applique les règles suivantes :

- Si vous utilisez des routes commerciales du même adversaire pour vos 2 caravanes, vous devez payer 1 or pour chaque caravane.
- Vous devez payer ce péage à chaque tour à partir du moment que vous utilisez ses routes commerciales.
- Si une de vos caravanes est arrêtée sur une route adverse et qu'à votre tour, elle ne se déplace pas ou qu'elle avance sur des routes n'appartenant pas au joueur sur laquelle elle était arrêtée, vous ne lui devez rien.

c/Livraison de marchandises.

Si vous déplacez une caravane sur une route commerciale adjacente à un comptoir adverse, vous pouvez livrer une de vos marchandises disponibles (la placer au-dessous du comptoir). Dans une partie à 3 joueurs, cela s'applique aussi aux comptoirs neutres. Cela s'applique aussi si un joueur construit le comptoir après l'arrivée de la caravane.

Pour la livraison des marchandises, on applique les règles suivantes :

- Pour pouvoir déposer une marchandise, il faut qu'il n'y ait aucune marchandise sur ce comptoir.

- Vous devez disposer dans votre stock de marchandises disponibles, c'est-à-dire non couverte par un de vos comptoirs.
- Le comptoir doit appartenir à un adversaire : on ne peut déposer des marchandises sur ses propres comptoirs ou sur une ville sans comptoir.

Au début de la partie, on ne dispose que d'une seule marchandise libre. Pour pouvoir libérer des marchandises, vous devez construire vous-même des comptoirs. Chaque comptoir que vous construisez vous libère une marchandise que vous pourrez livrer.

Attention : la livraison d'une marchandise est gratuite. Après l'avoir fait vous pouvez continuer le déplacement de la caravane à partir du moment que vous avez suffisamment payé de sel.

5/Jouer une carte développement.

Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 (et 1 seule) carte développement. Vous pouvez la jouer pendant la phase de production avant de jeter les dés ou à n'importe quel moment de la phase d'action. Par contre, vous ne pouvez jouer une carte développement que vous venez de tirer.

Au moment de jouer cette carte, lisez les indications qu'elle contient puis défaussez-la dans une pile séparée de la pioche. Quand celle-ci sera épuisée, les cartes défaussées formeront la nouvelle pioche.



Exemple : au dernier tour, le joueur bleu a formé une caravane et l'a posée sur sa route commerciale près de Berne (A). Alors, le joueur bleu construit une route commerciale entre Paris et Bruxelles. Puis il paie un sel et déplace sa caravane. En passant à Paris, il y dépose une marchandise (ce comptoir appartient au joueur orange) (B). Ensuite, il poursuit le déplacement de sa caravane et dépose une seconde marchandise à Bruxelles (le comptoir appartient au joueur blanc) (C). Enfin, il déplace une dernière fois sa caravane sur la route commerciale appartenant au joueur blanc à qui il donne 1 or. Il peut déposer une troisième marchandise à Cologne (le comptoir appartient à ce joueur blanc) (D).

GAIN DE LA PARTIE

Quand un joueur a pu déposer toutes ses marchandises, il gagne la partie et celle-ci prend fin instantanément.

APPENDICE

PRÉPARATIFS POUR JOUER AU JEU EXPERT.

- Pour une partie à 3 joueurs, chacun reçoit 12 comptoirs et 10 marchandises. Les 10 marchandises sont déposées dans le stock sur le côté du plateau sous les 9 comptoirs. Seule une marchandise est disponible au début, les marchandises posées sous un comptoir le seront quand le comptoir sera posé. Puis chaque joueur pose 3 comptoirs sur le plateau.
- Pour une partie à 4 joueurs, chacun reçoit 10 comptoirs et 8 marchandises. Les 8 marchandises sont déposées dans le stock sur le côté du plateau sous les 7 comptoirs. Seule une marchandise est disponible au début, les marchandises posées sous un comptoir le seront quand le comptoir sera posé. Puis chaque joueur pose 3 comptoirs sur le plateau.

PLACEMENT INITIAL LIBRE.

Si vous avez déjà joué une partie courte, vous pouvez alors essayer le mode expert. Le placement initial n'est pas imposé comme dans la partie courte. Il est libre. Chaque joueur devra poser 3 comptoirs, 1 route commerciale et 1 caravane. Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur devra en plus placer 1 comptoir neutre de la quatrième couleur.

Attention : lors de placement libre, on ne peut mettre de comptoir sur une ville violette.

DÉTERMINATION DE L'ORDRE DES JOUEURS.

Le joueur le plus âgé jette les 2 dés. Puis les autres joueurs en font de même. Celui qui fera le jet le plus fort commence le placement et la partie.

Attention : en cas d'égalité, un second jet de dés est nécessaire entre les ex-aequo pour déterminer le premier joueur.

PLACEMENT INITIAL DES COMPTOIRS.

Le premier joueur place son comptoir sur n'importe quelle ville pourvu que ce ne soit pas une case violette. Ensuite, c'est au tour des autres joueurs de le faire, dans le sens des aiguilles de la montre. Quand tout le monde a placé son premier comptoir, le joueur qui a posé le sien en dernier en pose un second. C'est au tour des autres joueurs de faire de même dans le sens inverse des aiguilles de la montre. Enfin, le troisième comptoir est posé en commençant par le premier joueur puis les autres dans le sens des aiguilles de la montre.

RESSOURCES INITIALES.

Chaque joueur reçoit les matières premières correspondant aux ressources des 3 terrains adjacents du 3^{ème} comptoir posé. Il reçoit une ressource de chaque ressource.

PLACEMENT DES COMPTOIRS NEUTRES DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS.

Dans une partie à 3 joueurs, celui qui a posé le dernier comptoir pose le premier comptoir neutre de la quatrième couleur non utilisée sur une case violette. Les autres joueurs en font de même dans le sens inverse des aiguilles de la montre, toujours sur les cases violettes.

PLACEMENT DES ROUTES COMMERCIALES ET DES CARAVANES.

Le joueur qui a posé en dernier son troisième comptoir, pose une de ses routes commerciales sur un chemin adjacent à un de ses comptoirs. Sur celle-ci, il dépose une caravane. Les autres joueurs en font de même dans le sens inverse des aiguilles de la montre.

Attention : lors de ce placement initial, les villes doivent rester isolées. On ne peut mettre une route commerciale qui permettrait de connecter 2 villes entre elles.

CONSEILS DE BASE DU JEU.

S'ASSURER DES RESSOURCES.

Au début de la partie, il est important d'augmenter la production de ressources. Pour cela, il faudra envoyer rapidement des marchands vers de nouvelles villes pour qu'ils construisent des comptoirs qui produiront des ressources en abondance.

Par exemple, si après le placement initial, aucun de vos comptoirs n'est adjacent à un pré, vous ne pourrez produire de la laine. Dans ce cas, votre marchand devra se déplacer vers une ville adjacente à un pré pour gommer cette anomalie.

A mesure de l'avancée de la partie, les pions numérotés vont se déplacer vers de nouveaux terrains. Les anciens terrains ne produiront plus de ressources. Pour remédier à cela, il faudra construire de nouveaux comptoirs pour récupérer de nouvelles matières premières.

Il faut penser que les jets de dés qui reviennent le plus sont le 6 et le 8. Les autres possibilités sont par ordre décroissant : 5 et 9, 4 et 10, 3 et 11. Pour finir 2 et 12 sont les totaux les plus difficiles à obtenir.

OBTENIR DE L'OR PAR LA CONSTRUCTION DE ROUTES COMMERCIALES.

Avec de l'or, on peut acheter des ressources et utiliser les routes commerciales adverses quand se déplacent les caravanes pour déposer des marchandises. Ainsi, l'or est très important : pour en obtenir ou pour s'en servir. Une manière d'en obtenir est de relier les villes entre elles quand elles sont isolées. Une autre est de construire des routes commerciales que les autres devront utiliser pour déplacer leurs caravanes. Enfin, en construisant sur des villes côtières, on reçoit aussi de l'or.

UN PEU DE PLANIFICATION STRATÉGIQUE POUR LES COMPTOIRS ET LES ROUTES COMMERCIALES.

Si vous concentrez vos comptoirs dans un espace réduit, vous facilitez bien trop la tâche de vos adversaires qui viendront y déposer leurs ressources sans faire de grands déplacements. Si vous construisez vos comptoirs de telle manière qu'ils soient assez éloignés les uns des autres, leur tâche sera bien plus difficile pour y déposer leurs marchandises. En dispersant vos comptoirs, cela retardera le temps de transport des marchandises pour vos adversaires et augmentera le coût des déplacements.

Enfin, en reliant vos comptoirs avec vos routes commerciales, vous pourrez recevoir de l'or quand ils se déplaceront dessus mais vous donnez à vos adversaires la possibilité de livrer leurs marchandises. Rappelez-vous qu'ils livrent les marchandises dans vos comptoirs mais pas vous !

Les cartes développement.

SALVOCOMDUCTO-CONDUITE SÛRE

Vous pouvez construire gratuitement 2 routes commerciales.

TRATADO COMERCIAL- TRAITÉ COMMERCIAL

Vous pouvez déplacer gratuitement un de vos marchands de 7 carrefours au maximum ou bien prendre 3 or dans la réserve.

SOBORNO-CORRUPTION

Vous pouvez déplacer gratuitement une de vos caravanes de 5 routes commerciales au maximum sans rien ne devoir payer si vous empruntez des routes commerciales de vos adversaires.

LANCERO-LANCIER

Vous déplacez le voleur. Prenez 2 or dans la réserve. Volez une carte ressource au hasard à un des joueurs concerné par le déplacement du voleur.