

JANTARIS

Un jeu de Zbynek Vrana pour 3-4 joueurs



La
Fièvre
Du Jeu

Une traduction réalisée par **La Fièvre Du Jeu**

<http://www.fievredujeu.com>

Contacts : admin@fievredujeu.com

Version 27 octobre 2007

MATERIEL DU JEU

1 Plateau de jeu représentant la carte de la Cité et une piste de points de Prestige.

60 Pions Marchand (en bois, il y a 15 pions de chacune des 4 couleurs).

1 Pion de joueur actif

2 Marqueurs de Guilde (1 rouge, 1 noir)

20 Cartes Objet (avec bordure brune)

8 Cartes de Contrôle de Marché (avec bordure noire)

6 Cartes Grande Foire (avec bordure rouge)

16 Cartes de Vote (4 types en 4 couleurs)

48 Marchandises (cubes en bois de couleur, 24 rouges et 24 noirs)

4 Cartes Description d'Action

4 Cartes Résumé

MISE EN PLACE

- Placer le **plateau de jeu** au milieu de la table. Le plateau contient la **carte** de la Cité avec le **Centre-ville** en son milieu et 8 **Districts** autour. (Le Centre-ville n'est **pas** un District.). La **piste de Prestige** pour décompter les points de Prestige entoure le plateau de jeu.
- Placer les 2 **Marqueurs de Guilde** dans le Centre-ville au milieu du plateau de jeu.
- Mélanger toutes les **cartes Objet** pour constituer la **pile Bazar**. Placer cette pile à côté du plateau, les cartes étant face cachée. Retourner les 2 cartes supérieures de la pile Bazar et les placer face visible à côté du Bazar.
- Mélanger les **cartes Grande Foire** et les empiler face cachée à côté des cartes Objets visibles.
- Trier les cubes de **Marchandises** par couleur et les placer à côté du plateau.
- Mélanger les **cartes de Contrôle de Marché** et les placer face cachée à côté du plateau. En retourner autant qu'il y a de joueurs participant et les mettre face visible à côté de la pile de cartes de Contrôle de Marché de façon visible pour tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit une Guilde différente (une des 4 couleurs) et prend tous ses pions **Marchand** (que l'on nommera Marchand par la suite), sa **carte Description d'Action**, sa **carte résumé**, ainsi que les 4 **cartes de Vote** ("Strengthen Position", "Deal", "Recruitment" et "Black Market") de sa couleur.
- Chaque joueur place un de ses Marchands sur la case de départ (case vert clair) sur la piste de Prestige et le reste de ses Marchands devant lui.

Exemple de mise en place à 3 joueurs (le joueur en bleu a toutes les pièces requises)



- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| 1. Cartes de Contrôle de Marché | 6. Marchandises |
| 2. Cartes Objet | 7. Marchands |
| 3. Cartes Grande Foire | 8. Carte Description d'Action |
| 4. Plateau de jeu | 9. Cartes de Vote |
| 5. Marqueurs de Guilde | 10. Pion de joueur actif |

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune place 2 de ses Marchands dans 2 districts différents de son choix. Puis chaque joueur, en sens horaire, place également 2 de ses Marchands dans 2 districts différents. Les joueurs peuvent placer leurs Marchands dans des districts occupés par des Marchands adverses. Une fois que chaque joueur a placé 2 de ses Marchands, le plus jeune joueur prend le **pion de joueur actif**.

Le joueur qui possède ce pion est le **joueur actif**, c'est-à-dire le joueur qui conduit le jeu pour ce tour. Lorsque son tour prend fin, il transmet ce pion à son voisin de gauche.

REGLES GENERALES

Chaque tour comporte 4 phases, et les règles suivantes s'appliquent pour chacune des 4 phases :

Nombre de Marchandises

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 6 Marchandises d'une couleur. Quand il atteint cette limite, il ne peut plus recevoir de Marchandises de cette couleur tant qu'il en possède 6.

Marqueurs de Guilde

Un nouveau Marchand ne peut jamais être placé dans un District ou dans le Centre-ville occupé par un marqueur de Guilde. Si cela n'est pas explicitement autorisé, les Marchands ne peuvent pas être déplacés de (ou vers) un District ou le Centre-ville si un marqueur de Guilde l'occupe. Une fois un marqueur de Guilde déplacé du Centre-ville vers un District, il ne peut plus retourner au Centre-ville. Un marqueur de Guilde ne peut pas être placé dans un District occupé par un autre marqueur de Guilde.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu du joueur actif se déroule en 4 phases successives. Cet ordre ne peut pas être modifié.

1ERE PHASE – CITE

Dans la première phase, le joueur actif doit choisir une des 3 actions suivantes : visiter la **place du marché**, la **Chambre de la Guilde** ou le **Bazar**.

Visiter la Place du Marché

Le joueur actif peut prendre jusqu'à 2 Marchandises de la même couleur de la banque. Il ne doit pas dépasser la limite autorisée de 6 Marchandises d'une même couleur.

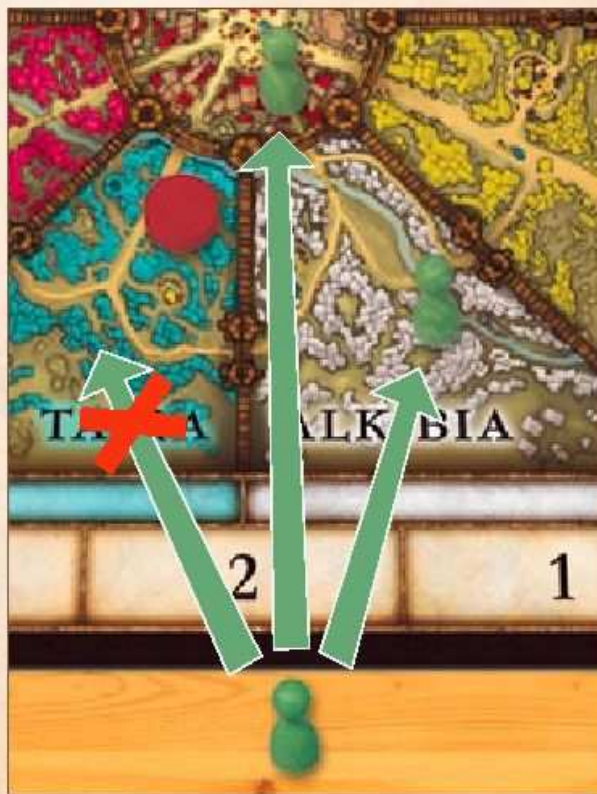
Visiter la Chambre de la Guilde

Le joueur actif choisit entre 2 actions impliquant des Marchands:

- Prendre un de ses Marchands de sa réserve et le placer sur la carte dans un District ou au Centre-ville, il ne doit pas y avoir de Marqueur de Guilde.

Ou

- Reprendre jusqu'à 2 de ses Marchands d'une zone de la carte (où il n'y a pas de Marqueur de Guilde) et le(s) replacer dans sa réserve devant lui.



Placement de nouveaux Marchands sur la carte durant l'action Chambre de la Guilde

Visiter le Bazar

Le joueur actif **doit** commencer la phase d'**enchères** pour une des 2 cartes Objets situées à côté du Bazar. Pour commencer l'offre, le joueur actif doit avoir au moins les Marchandises nécessaires au paiement indiqué sur les cartes, en prenant en compte la combinaison des couleurs. S'il ne peut pas acheter une des 2 cartes Objet, la première phase cesse sans aucune enchère. La première offre doit être au moins égale au nombre de Marchandises requis pour l'achat de la carte Objet.

Après la première offre du joueur actif, chaque joueur (en sens horaire) peut soit surenchérir soit passer. Pour surenchérir, un joueur doit avoir en possession les Marchandises indiquées sur sa carte Objet (le bon nombre de Marchandises dans les différentes couleurs) et pour surenchérir suffisamment de Marchandises supplémentaires. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus refaire une nouvelle offre. Lorsque c'est à nouveau au tour du joueur actif, il peut égaler la meilleure offre au lieu de surenchérir. C'est ensuite aux autres joueurs de faire une meilleure offre. Si le joueur actif n'emporte pas l'enchère et qu'il possède les Marchandises (nombre et couleur) pour la seconde carte Objet, il peut débiter la mise aux enchères de cette carte. Une nouvelle carte Objet n'est pas piochée et ajoutée au Bazar face visible tant que cette phase n'est pas terminée.

Les joueurs respecteront également lors de l'enchère les points de règles suivants :

- Si un joueur n'a pas assez de Marchandises pour surenchérir, il doit passer.
- Les Marchandises supplémentaires d'une offre supérieure à l'offre initiale peuvent être de couleurs au choix du joueur.
- Le joueur actif a un avantage – lorsqu'il veut emporter un Objet, il lui suffit de réaliser une offre égale à la meilleure offre des autres joueurs. Cependant les autres joueurs ont toujours la possibilité de surenchérir.
- Le joueur qui fait la meilleure offre paye les Marchandises à la banque et devient l'heureux possesseur de l'objet vendu. Il place cet objet devant lui et déplace son Marchand en avant sur la piste de Prestige du nombre de cases égal aux points de Prestige indiqués sur la carte Objet.
- Le joueur actif ne peut acheter qu'un seul Objet par tour. S'il achète le premier Objet, il ne peut pas mettre aux enchères le second.

Si le joueur actif ne peut pas ou ne veut pas débiter une nouvelle enchère, il pioche une nouvelle carte Objet qu'il place face visible à côté du Bazar. Ainsi, il y a à nouveau 2 cartes Objet visibles et la première phase s'achève.

Utiliser les Objets

Chaque carte Objet contient des informations sous forme de texte et explique l'utilisation de l'Objet. Les Objets sont conservés jusqu'à la fin de la partie sauf si c'est explicitement indiqué que la carte doit être défaussée. Certaines cartes peuvent être utilisées plusieurs fois.

L'effet peut être réalisé :

- Immédiatement après l'achat, et dans ce cas c'est la seule fois que l'Objet est utilisé.
- Au début de chaque tour du possesseur de l'Objet, c'est à dire avant que le joueur choisisse sa première action.
- Lorsque la situation décrite sur la carte intervient; la carte prend alors effet immédiatement lorsque la situation se présente.



Description d'une carte Objet

- Nom de l'Objet
- Points de Prestige acquis en achetant l'Objet
- Symbole Supplémentaire
- Prix initial de l'Objet
- Effet de l'Objet



Symbole de la Couronne

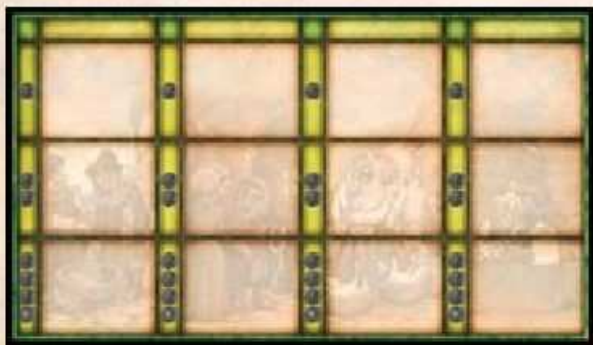
Lorsqu'un symbole de la couronne est représenté sur une carte Objet, cela signifie que l'effet de cette carte s'applique à son propriétaire mais aussi aux autres joueurs qui ont au moins 1 carte Objet avec le symbole de la couronne. Si le joueur actif possède plusieurs cartes Objet avec ce symbole, il choisit l'ordre des effets.

Remarque

Le joueur actif peut bénéficier de chacune des 3 actions, mais ne peut pas bénéficier d'une action qui une fois réalisée serait contraire aux règles. Par exemple, le joueur actif ne peut pas visiter la place du Marché s'il possède déjà 6 marchandises rouges et 6 marchandises noires car il ne peut pas en gagner davantage.

2^{EME} PHASE – DIPLOMATIE

Le joueur actif choisit un des 2 Marqueurs de Guilde et le déplace dans un district non occupé par un Marqueur de Guilde. Le district est le **district actif** de cette phase. Les districts situés à côté sont appelés **districts adjacents**. Chaque joueur choisit alors une de ses cartes Vote et la place face cachée sur la table devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte de Vote, ils la retournent afin que les autres joueurs en prennent connaissance. Les joueurs réalisent alors leur action de diplomatie, en commençant par le joueur actif, puis en poursuivant en sens horaire. L'effet des cartes Vote dépend du nombre de voix du même type comme décrit sur les cartes Description d'Action.



Exemple: Durant le vote Peter joue "Black Market", Jane joue "Deal" et Richard joue "Black Market". Ainsi Jane gagne 2 Marchandises de la même couleur que le marqueur de Guilde situé dans le district actif. Peter et Richard gagnent chacun 2 Marchandises; ils peuvent choisir la couleur de leurs Marchandises.

Pour clarifier l'effet des cartes de vote, vous pouvez utiliser le résumé ci-après de leurs fonctions et de leur influence dans le jeu. La description exacte de leurs fonctions se trouve sur les cartes Description d'Actions des joueurs.

Deal [Deal] Permet aux joueurs de gagner des Marchandises qui pourront être utilisées pour l'achat d'Objets ou pour le commerce à la Grande Foire. Si un joueur vote seul pour cette action, il gagne 2 Marchandises de la même couleur que le marqueur de Guilde placé dans le district actif. Lorsque plus d'un joueur choisit cette action, le nombre de Marchandises gagnées est déterminé par le nombre de Marchands que le joueur a dans le

district actif [2 "Deal"] ou dans le Centre-ville [3+ "Deal"] (c'est à dire que plus le joueur a de Marchands dans le district actif ou dans le Centre-ville, plus il gagne de Marchandises). Lorsqu'un joueur n'a pas de Marchands dans le district actif ou dans le Centre-ville, il ne gagne pas de Marchandises.



Marché Noir [Black Market] Permet aux joueurs de gagner des Marchandises. Les joueurs prennent les Marchandises aux autres joueurs ou dans la banque; dans les 2 cas, elles peuvent être d'une ou 2 couleurs.



Il y a cependant un risque à ne pas sous-estimer : lorsque plus de 2 joueurs choisissent le Marché Noir, tous les joueurs qui ont choisi cette action perdent toutes leurs Marchandises et leurs Marchands sont bannis du district actif.

Renforcer sa position [Position strengthen] Aide les joueurs à déplacer leurs Marchands entre des districts ou bannir les Marchands des autres joueurs du district actif, changeant ainsi la majorité dans ce district. Cette action est souvent utile pour tenter de revendiquer une Carte de Contrôle de Marché dans la 4^{ème} phase du tour du joueur actif, ainsi vous devez planifier son utilisation attentivement. Vous pouvez bannir vos propres Marchands ou choisir un joueur qui n'a pas de Marchands dans le district actif.

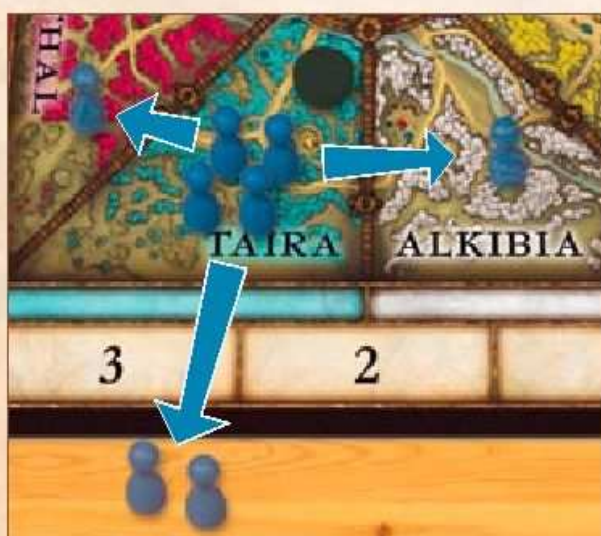


Recrutement – Introduit de nouveaux Marchands dans la Cité depuis votre réserve. En fonction du nombre de joueurs choisissant cette action, les nouveaux Marchands sont placés dans un district, dans le Centre-ville, ou dans un des districts adjacents (= à côté du district actif).



Bannissement

Le terme “bannissement” est utilisé pour certaines descriptions d’action et sur quelques cartes Objets. Chaque joueur qui a ses Marchands bannis doit suivre ces étapes : Il déplace un Marchand du district Actif vers **chaque** district adjacent (s’il a un seul Marchand dans le district actif, il peut choisir le district adjacent dans lequel il le place). Il ne peut pas déplacer un Marchand vers un district adjacent occupé par un marqueur de Guilde. Dans ce cas, il ne déplace qu’un Marchand vers l’autre district adjacent.



Exemple : bannissement de 4 Marchands du District de Taira

LA 3EME PHASE – GRANDE FOIRE

Lorsqu’il y a moins de 5 Marchands au Centre-ville à la fin de la seconde phase, la troisième phase est sautée et le joueur actif passe à la 4ème phase. S’il y a 5 Marchands ou plus dans le Centre-ville, le joueur actif retourne la carte supérieure Grande Foire et poursuit selon les règles suivantes :

Si le joueur actif a au moins un Marchand au Centre-ville et a au moins autant de marchandises de n’importe quelle couleur qu’indiqué sur la carte Grande Foire, il **doit** payer ce montant de marchandises (de n’importe quelle couleur). Le joueur remporte le nombre de points de prestige indiqués sur la carte (il déplace son Marchand sur la piste de Prestige en conséquence).



Après cet échange de Marchandises en points de Prestige, le joueur déplace un de ses Marchands du Centre-ville vers n’importe lequel des districts non occupé par un marqueur de Guilde. Qu’il fasse cet échange ou pas, le joueur à sa gauche réalise la même action. Cela continue jusqu’à ce que plus personne ne puisse échanger de Marchandises pour des points de Prestige (cad qu’il n’y ait plus de Marchands au Centre-ville ou assez de Marchandises à échanger). A ce moment la troisième phase s’achève et le joueur actif place la carte Grande Foire située sur le dessus de la pile face visible.

4EME PHASE –CONTROLE DU MARCHE

N’importe quel joueur peut gagner des Points de Prestige en remplissant les conditions d’une carte de Contrôle de Marché. Pour gagner des points de Prestige, un joueur a besoin de dominer les 3 districts indiqués sur une des cartes de contrôle de Marché.



Pour obtenir la majorité (=dominer) dans un district, un joueur doit y avoir au moins 2 Marchands et plus de Marchands que n’importe quel autre joueur dans le district. Si un joueur remplit les conditions pour revendiquer une carte de contrôle de marché dans cette phase, il a la possibilité de l’annoncer aux autres joueurs et de prendre la carte. Chaque carte contrôle de marché rapporte à son propriétaire 3 points de Prestige que le joueur marque immédiatement (il déplace son Marchand en conséquence sur la piste de Prestige). Il place cette carte sur la table devant lui et retourne une nouvelle carte contrôle de marché (s’il y en a encore). Un joueur peut revendiquer la nouvelle carte contrôle de marché retournée avant la fin de la phase.

FIN DE TOUR D’UN JOUEUR

A la fin de la 4ème phase, le tour du joueur actif prend fin. Il donne le pion joueur actif au voisin à sa gauche. Ce joueur devient alors le nouveau joueur actif et débute son tour avec la première phase.

FIN DE LA PARTIE

Une partie prend fin lorsqu’au début du tour d’un joueur, un ou plusieurs joueurs ont 12 points de prestige ou plus. À ce moment, le joueur qui a le plus de points l’emporte. S’il y a plusieurs joueurs à égalité pour le nombre de points de Prestige, le joueur qui possède le plus de Marchandises l’emporte. Si l’égalité subsiste, ils se partagent la victoire.

EXEMPLE DE PARTIE

Pour une meilleure compréhension des règles, voici un exemple de partie dans laquelle le lecteur joue le rôle de Peter. Jane, Mark, et Linda – participent également.

Après avoir ouvert la boîte, les joueurs mettent en place le jeu. Peter place le plateau de jeu au milieu de la table. Il prend les 2 marqueurs de Guilde qu'il place au centre-ville. Il prend alors toutes les pièces de jeu bleues : Marchands, la carte Description d'Action, la carte résumé et les 4 cartes de vote. Il mélange ensuite les cartes de contrôle de marché, place les 4 premières face visible à côté de cette pile. Pendant ce temps, les autres joueurs mettent également en place le jeu. Pour finir, chaque joueur place 2 Marchands dans 2 Districts différents. Peter est le plus jeune joueur, il place donc ses Marchands en premier. Comme le District Shakara est indiqué sur une carte de contrôle de marché, il décide de placer son premier Marchand dans ce district, évitant

ainsi la compétition pour les Districts indiqués sur les cartes 2 ou 3 de contrôle de marché. Il place son second Marchand à Likaran. Les autres joueurs placent aussi deux de leurs Marchands dans 2 Districts différents de leur choix.

Peter commence la partie. Il choisit parmi les 3 choix possibles durant la première phase de visiter la chambre de la Guilde et place un de ses Marchands de sa réserve dans Shakara. Comme maintenant il a 2 Marchands dans ce District, Peter a temporairement la majorité à Shakara. Cela lui sera utile pour la suite de la partie. Peter joue maintenant sa seconde phase. Comme les 2 marqueurs de Guilde occupent le centre-ville, Peter peut choisir n'importe quel District. Il choisit Shakara et y déplace le marqueur de Guilde noir. A ce moment, chaque joueur choisit une de ses cartes de Vote et la place devant lui sur la table face cachée. Peter choisit la carte "Deal". Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte de vote, ils la retournent face visible. Jane, assise à gauche de Peter, a aussi choisi la carte "Deal"



Mark, assis à gauche de Jane, a choisi "Black Market". Linda a choisi "Recruitment". Peter joue sa première action. Comme 2 cartes "Deal" ont été jouées (celles de Peter et Jane), Peter doit choisir la seconde action décrite sur la carte Description d'Action, qui permet de "Gagner autant de Marchandises que vous avez de Marchands dans le District Actif. La couleur des Marchandises est la même que celle du marqueur de Guilde présent dans le District Actif."

Peter a 2 Marchands dans le District Actif, il reçoit donc 2 Marchandises noires de la banque. Puis Jane réalise à son tour cette action "Deal", mais elle n'a pas de Marchands dans le District Actif, elle ne reçoit donc aucune Marchandise. Mark prend une Marchandise à Peter. Finalement, Linda prend un Marchand de la banque et le place à Likaran.

Comme tous les joueurs ont joué leur action de seconde phase, cette phase se termine; débute la phase Grande Foire. Il n'y a pas de Marchands au centre-ville, la Grande foire n'a pas lieu et cette phase est sautée. En début de la 4ème phase, aucun joueur ne remplit les conditions pour obtenir une carte de Contrôle de Marché, cette phase n'a également pas lieu. Peter donne le pion joueur actif à son voisin de gauche. Ce joueur devient alors le nouveau joueur actif et débute son tour avec la première phase.

APPENDICE

Cet Appendice résout certains problèmes spécifiques et les incertitudes lors de l'utilisation de certains objets. Si l'utilisation d'Objet pose problème, vous trouverez ici la solution.

Historic Book

L'effet de cette carte a lieu juste après le Bazar, c'est à dire avant que l'enchère débute.

Picks

Lorsque les 3 objets vous apportent chacun le même nombre de points de Prestige, vous ne pouvez revendiquer aucun de ces objets.

Old Coins

Vous ne pouvez utiliser cet objet que si les conditions de Grande Foire sont réunies, c'est à dire s'il y a au moins 5 Marchands au Centre-ville.

CONSEILS AUX DÉBUTANTS

- Au début d'une partie, lorsque le Marqueur de Guilde est encore au Centre-ville, vous pouvez évaluer le risque de jouer une carte "Recruitment". Si un des joueurs vote aussi pour "Recruitment", vous ne pourrez ni l'un ni l'autre profiter de cette action.

- Si un seul joueur choisit "Strengthen Position", il peut l'utiliser pour un de ses Marchands. Cette action peut servir à déplacer des Marchands efficacement sur la carte (par exemple, après revendication d'une carte de Contrôle de Marché, vous pouvez déplacer un de vos Marchands d'un District adjacent indiqué sur une autre carte de Contrôle de Marché).

- Vous pouvez obtenir une majorité dans un District en utilisant la Grande Foire, puisque vous pouvez décider où vous déplacez vos Marchands lorsqu'ils quittent le centre-ville pour un District avoisinant.

- Lorsque vous désirez un Objet du Bazar et que vous commencez à stocker les Marchandises nécessaires pour revendiquer l'objet lors de l'enchère, réfléchissez à 2 fois avant de jouer la carte "Recruitment" dans la phase de diplomatie. Cela peut vous obliger à placer votre Marchand au Centre-ville, et bien que cela vous rapporte des points, cela vous empêcherait d'avoir les Marchandises nécessaires pour acheter l'Objet.

GAME DESIGN

Game design: Zbynek Vrana

Box art: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

Game board: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

Illustrations: Tomas Kucerovsky, Jan Kantor

Graphic design: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

DETAILS DES TEXTES SUR LES CARTES

<p>Historic book – Livre historique</p> <p>Lorsque vous entrez au Bazar, vous devez poser une des cartes sous la pile Bazar. Puis retournez une nouvelle carte du Bazar face visible et procédez comme habituellement.</p>	<p>Precious Porcelain – Porcelaine précieuse</p> <p>Recevez 2 Marchandises noires pour l'achat de cette porcelaine précieuse.</p>
<p>Cannon – Canon</p> <p>Pour chaque carte de contrôle de marché, gagnez 3 Marchandises rouges.</p>	<p>Small ring – Petit Anneau</p> <p>Au début de votre tour, vous pouvez placer cette carte sous le Bazar et retourner la carte supérieure de cette pile. Vous pouvez soit immédiatement acheter cet objet pour 2 Marchandises (de la même couleur) de moins que le prix indiqué, ou vous placez cette carte sous la pile.</p>
<p>Barrel of Dye – Tonneau de Teinture</p> <p>Les marchandises que vous gagnez avec l'action Deal sont toujours rouges</p>	<p>Seal Ring – Chevalière</p> <p>Prenez une Marchandise rouge à chacun de vos adversaires après l'achat de cette carte.</p>
<p>Ancient Clock – Vieille Horloge</p> <p>Vous pouvez prendre une carte de contrôle de Marché à la fin de n'importe quelle phase de jeu si vous en respectez les conditions.</p>	<p>Majestic Statue – Statue Majestueuse</p> <p>Si vous ne possédez aucune Marchandise au début de la grande Foire, vous recevez 2 Marchandises rouges.</p>
<p>Coach – Carosse</p> <p>Lorsque vos marchands sont bannis d'un district, vous pouvez en déplacer un supplémentaire sur un district adjacent qui n'a pas de marqueur de Guilde.</p>	<p>Treasury – Trésor</p> <p>Aucun joueur ne peut vous prendre de Marchandises avec le Marché noir.</p>
<p>Old Coins – Ducats</p> <p>Au début de la grande foire, vous pouvez placer cette carte sous la pile Bazar. Vous gagnez autant de Marchandises d'une couleur qu'il y a de Marchands au centre-ville.</p>	<p>Royal Obligation – Lettre de change Royale</p> <p>Au début de votre tour, chaque adversaire possédant un objet avec une couronne royale vous donne une Marchandise rouge.</p>
<p>Signal Horn – Corne de brume</p> <p>Au début de la grande foire, si vous n'avez aucun Marchand au centre ville, vous devez déplacer un de vos Marchands d'un district non occupé par un marqueur de Guilde dans le centre ville.</p>	<p>Royale Cape – Cape Royale</p> <p>Au début de votre tour, chaque joueur possédant un objet avec une couronne royale peut retirer du plateau de jeu un de ses Marchands qui n'est pas dans le même district qu'un marqueur de Guilde.</p>
<p>Noble Horse – Cheval Noble</p> <p>Avec cette carte placez un de vos marchands de votre réserve dans n'importe quel district non occupé par un marqueur de Guilde.</p>	<p>Royal Crown – Couronne Royale</p> <p>Au début de votre tour, tous les joueurs possédant un objet avec une couronne royale gagne une Marchandise noire.</p>
<p>Street organ – Orgue de Barbarie</p> <p>Avec cette carte, s'il n'y a pas de marqueur de Guilde au centre ville, placez-y un de vos marchands depuis votre réserve.</p>	<p>Royal Diamond – Diamant du Roi</p> <p>Au début de votre tour, si un joueur possède un objet avec une couronne royale et n'a pas de marchand au centre ville ni de marqueur de Guilde, il peut y placer un de ses Marchands depuis sa réserve.</p>
<p>Picks – Crochets</p> <p>Au début de votre tour, vous pouvez mettre cette carte sous la pile Bazar. Retournez les 3 cartes Objet supérieures. Vous prenez une des 3 cartes, qui ne doit pas être celle offrant le plus de points de prestige. On considère que vous venez de l'acheter. Les autres cartes sont replacées sous la pile Bazar.</p>	<p>Royal Scepter – Sceptre Royal</p> <p>Au début de votre tour, tous les joueurs possédant un objet avec une couronne royale gagnent une marchandise rouge.</p>

Nombre de joueurs	Deal	Marché Noir	Position Dominante	Recrutement
1	Recevez 2 marchandises de la même couleur que le marqueur de guildes situé dans le district actif.	Prenez 1 marchandise à un de vos adversaires.	Bannissez un marchand adverse situé dans le district actif.	Placez 1 marchand de votre réserve dans n'importe quel district non occupé par un marqueur de Guilde.
2	Recevez autant de marchandises que vous avez de marchands dans le district actif. La couleur des marchandises est la même que le marqueur de guildes situé dans le district actif.	Recevez 2 marchandises de la banque de même couleur ou non.	Déplacez jusqu'à 2 de vos marchands d'un des districts adjacents et non occupé par un marqueur de Guilde dans le district actif.	Placez 1 marchand de votre réserve au centre ville, si un marqueur de Guilde ne s'y trouve pas.
3 et plus	Recevez autant de marchandises que vous avez de marchands dans le centre ville. La couleur des marchandises est la même que le marqueur de guildes situé dans le district actif.	Perdez toutes vos marchandises. Tous vos marchands sont bannis du district actif.	Déplacez jusqu'à 2 de vos marchands du district actif vers un district adjacent et non occupé par un marqueur de Guilde.	Placez jusqu'à 2 marchands de votre réserve dans un des districts adjacents non occupé par un marqueur de Guilde.

1. Cité

Chambre de la Guilde

Soit (1) vous placez un de vos marchands de votre réserve dans n'importe quel district ou dans le centre ville, ou vous retirez (2) jusqu'à 2 de vos marchands du plateau de jeu.

Place du Marché

Prenez jusqu'à 2 marchandises de la même couleur.

Bazar

Mise aux enchères d'une des cartes Objet visible. Si vous n'achetez pas la première carte Objet, vous pouvez mettre aux enchères la seconde carte Objet visible. A la fin de cette phase, retourner 2 nouvelles cartes du bazar.

2. Diplomatie

1. En premier, choisir un district non occupé par un marqueur de Guilde. Déplacer un marqueur de Guilde dans le district choisi.
2. Puis chaque joueur choisit une carte Vote et la place devant lui face cachée. Quand tous les joueurs ont voté, ils retournent simultanément leur carte.
3. Pour finir, chaque joueur joue son action, en sens horaire.

3. Grande Foire

Quand au moins 5 marchands de n'importe quelle couleur sont dans le centre ville, la Grande Foire commence.

4. Contrôle de marché

Si un joueur obtient une majorité dans 3 districts indiqués sur une carte Contrôle de marché, il reçoit cette carte. Il retourne alors une nouvelle carte Contrôle de marché.