Londres au XIXe siècle.

Sous le règne de la reine Victoria, le commerce des produits exotiques est en pleine expansion au Rovaume-Uni.



Les prix de la porcelaine, du savon, de la soie et du café explosent sur les marchés de Londres. Profitez-en pour devenir l'un des plus célèbres commerçants de Londres.

Matériel

• 1 plateau de ieu recto-verso, pour 3 ou 4 joueurs



• 80 tuiles Produit -

• 8 cartes réapprovisionaux 4 couleurs de joueurs nement - 2 par couleur de ioueur

Verso



Chaque barre est composée de 3 caisses.

12 cartes Marché



• 3 caches noirs - pour couvrir les produits dont les enchères sont terminées sur les cartes Marché



Marché fermé

• 3 pions Marchand







• 2 pions Assistant



Appliquez les autocollants sur les pions ronds en bois avant la première partie. Le verso de chaque pion rond reste vierge.

• 72 cartes Produit réparties en quatre catégories











Savon

Porcelaine Soie

• 5 cartes Offre - indiquant quel produit est vendu sur chaque marché.

Marché au savon

Marché à la porcelaine











Marché au café

Marché à la soie

Marché général

• 30 cartes Spéciales











• 1 plateau Marché



• 1 Fiacre - qui sert de pion Premier joueur



 Des billets factices



• 1 livret de règles

10 x 10 £ 10 x 20 £

But du jeu

Pour faire plus de profit que quiconque sur les marchés de Londres et devenir le plus renommé des marchands de la ville, les joueurs doivent organiser judicieusement leurs produits afin de contrôler le réapprovisionnement et leurs revenus personnels.

Utilisez astucieusement les marchands et les assistants des divers marchés, ayez du nez lors des ventes aux enchères quotidiennes, et vous amasserez assez de gains pour remporter la partie.

Mise en place - pour 4 joueurs

1. Déployez le plateau au centre de la zone de jeu. À 3 joueurs, utilisez le côté où figure un « 3 » sous la légende, ainsi qu'une seule piste de cases le long de la Tamise.

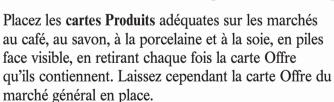
L'illustration à droite montre le côté pour 4 joueurs, comprenant deux pistes de cases et un « 4 » sous la légende. Placez un pion Assistant sur la case la plus à gauche de chaque piste.

Important : on n'utilise qu'un pion Assistant lors d'une partie à 3 joueurs, et deux pour une partie à 4 joueurs.

2. Triez les cartes Produit par catégorie, puis prenez 8 cartes de chaque catégorie (ou 6 cartes de chaque catégorie si vous jouez à 3). Mélangez-les bien et distribuez-en huit à chaque joueur. Ces cartes forment la main de chaque joueur.



3. Mélangez les cinq cartes Offre, puis placez-en une face visible sur chacun des cinq marchés.



4. Mélangez les cartes Marché face cachée, puis révélez celle qui se trouve au bas de la pile. S'il s'agit de la carte « Marché fermé », mélangez-les de nouveau afin que la carte du bas de la pile ne soit pas un « Marché fermé ». S'il s'agit d'une autre carte, mettez la pile de cartes Marché sur la case « Stock Price » (cours des produits) du plateau.

Placez les trois caches noirs près des cartes Marché.













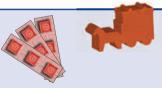




- 5. Placez le plateau de marché près du plateau principal, puis mélangez les 30 cartes Spéciales et placez-les sur le plateau de marché, face cachée, en quatre piles de taille à peu équivalente.
- **6.** Donnez à chaque joueur **20 tuiles Produit et 2** cartes Approvisionnement de sa couleur. Chaque joueur place les tuiles et les cartes face visible devant lui.



7. Désignez au hasard un premier joueur, et donnezlui le pion Fiacre de premier joueur. Chaque joueur transmet ensuite 3 de ses tuiles Produit à son voisin de gauche. En commençant par le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place une de ces 3 tuiles Produit sur un marché de son choix. Les joueurs continuent de la sorte jusqu'à ce que toutes ces tuiles Produit (3 par joueur) soient sur le plateau.



Note : en début de partie, chaque marché est limité à un maximum de 3 tuiles Produit.



- **8.** Triez les billets par valeur et disposez-les à proximité du plateau : ils constituent la banque.
- **9.** Mélangez les 3 pions Marchand face cachée, puis placez-les sur trois marchés différents de votre choix. Révélez ces marchands. La partie peut commencer!



Déroulement du jeu

Le jeu dure 12 rounds, chacun étant divisé en phases que l'on joue dans cet ordre :

- 1. Révélation d'une carte Marché
- 2. Actions
- 3. Réapprovisionnement
- 4. Enchères
- 5. Déplacement des pions Marchand et Assistant
- 6. Changement de premier joueur

1. Révélation d'une carte Marché

Le premier joueur révèle la carte Marché du sommet de la pile.

Cette carte indique combien de livres sterling les joueur peuvent gagner par catégorie de produit durant les enchères, ainsi que la catégorie de produit qui octroie une carte Spéciale.



Porcelaine - Prenez une carte spéciale

Café - 4 £ Savon - 1 £

Soie - 2 £

2. Actions

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un pion Assistant ou Marchand, effectue l'action correspondante, puis retourne le pion face cachée. Aucun autre joueur ne peut plus utiliser ce pion Assistant ou Marchand pendant ce round.



Ajouter des tuiles Produit :

Après avoir sélectionné ce marchand, le joueur peut placer 2 de ses tuiles Produit sur le marché où se trouve le pion Marchand.

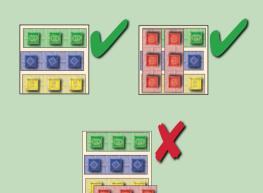
On ajoute les tuiles comme ceci :

Au début, les tuiles sont disposées horizontalement côte à côte jusqu'à ce qu'il y en ait 3.

Dès la suivante, cependant, on commence à empiler la deuxième « couche » de tuiles par-dessus la première, et à angle droit par rapport à celle-ci. Continuez à placer les tuiles Produit de la sorte (verticalement, puis horizontalement, puis verticalement, etc.) lorsque vous devrez les empiler au fil de la partie.

Important: on ne retire jamais de tuiles Produit pendant la partie, mais le joueur et ses adversaires peuvent (et vont) les recouvrir avec d'autres tuiles.





Obtenir des profits :

Après avoir sélectionné ce marchand, le joueur prend 1 livre sterling dans la banque pour chacune de ses caisses disponibles (c'est-à-dire visibles) sur ce marché.

Le revenu minimum garanti est toujours de 3 livres sterling, même si ce joueur n'a que 1 ou 2 caisses visibles sur ce marché, voire aucune.

Prendre des cartes Produit :

Après avoir sélectionné ce marchand, le joueur prend 1 carte Produit du marché où il se trouve pour chacune des caisses de sa propre couleur qui v sont disponibles (visibles). Le joueur

prend un minimum de 3 cartes, même s'il n'a que 1 ou 2 caisses visibles sur ce marché, voire aucune.

Si ce marchand se trouve sur le marché général, le joueur prend le nombre de cartes adéquat de la catégorie de produit de son choix.

Si la pile de cartes Produit d'un marché est épuisée lorsqu'un joueur y pioche, il continue à piocher dans n'importe quelle autre pile.

Utiliser un assistant :

Les assistants ne peuvent agir que sur les marchés ne contenant pas de pion Marchand. Le joueur actif doit donc choisir un de ces marchés. L'action qu'effectue l'assistant dépend de la case qu'il occupe en ce moment (voir ci-contre).

De plus, le joueur actif peut jouer une des cartes Spéciales de sa main avant ou après l'action de l'assistant.

S'il le souhaite, le joueur peut payer 3 £ à la banque pour jouer une seconde carte Spéciale lors de ce round, une fois encore avant ou après cette action.

3. Réapprovisionnement

On saute cette phase lors des deux rounds où la carte Marché « marché fermé » est visible.

Pendant tous les autres rounds, lors de cette phase, chaque joueur prend une carte Produit de son choix pour chaque carte Réapprovisionnement qu'il a devant lui. Le premier joueur prend ses cartes en premier, puis tous les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs peuvent prendre des cartes dans un seul marché ou dans des marchés différents. Au début, les joueurs n'ont que deux cartes Réapprovisionnement devant eux, mais ils peuvent en ajouter d'autres au cours de la partie.



Ouatre des caisses de Marco [12] (rouge) sont visibles sur Portobello Market. Marco obtient donc 4 £.



Nico [18] (bleu) a deux caisses visibles à Borough Market, et il pioche donc 3 cartes Produit Savon.



Le joueur peut placer une de ses tuiles Produit sur le marché correspondant.



Le joueur prend dans ce marché un nombre de cartes Produit égal au nombre des caisses de sa couleur qui y sont visibles (quoi qu'il arrive, il reçoit au minimum 3 cartes).



Le joueur gagne un nombre de livres sterling de la banque égal au nombre au nombre des caisses de sa couleur qui sont visibles sur le marché choisi (quoi qu'il arrive, il reçoit au minimum 3 £).











4. Enchères

On saute cette phase lors des deux rounds où la carte Marché « marché fermé » est visible.

Pendant tous les autres rounds, lors de cette phase, 1 à 4 enchères sont organisées pour les différentes catégories de produits.

Tous les joueurs agissent simultanément pendant cette phase. Chaque joueur pose n'importe quel nombre de cartes Produit d'une même catégorie de sa main sur la table, en les recouvrant avec sa main : il s'agit de son offre pour cette enchère. Si un joueur veut faire une offre nulle, il posa sa main vide sur la table. Tous les joueurs révèlent simultanément les cartes qu'ils ont misées et on résout les enchères catégorie par catégorie.

Seul le joueur qui a offert le plus grand nombre de cartes Produit d'une catégorie particulière recoit de la banque la somme qui lui correspond, indiquée sur la carte Marché actuelle. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la somme en arrondissant à l'entier inférieur. Les autres joueurs qui ont offert le même type de produit ne recoivent pas d'argent. Toutes les cartes offertes retournent dans leurs piles sur les marchés correspondants.

On recouvre ensuite chaque catégorie de produit pour laquelle une enchère a été remportée avec un cache noir. Une nouvelle enchère simultanée a lieu, et on continue de la sorte jusqu'à ce que toutes les catégories de produit figurant sur la carte Marché aient été remportées, ou jusqu'à ce que tous les joueurs aient simultanément fait une offre nulle.

Si un joueur offre des cartes de plusieurs catégories (ou d'une catégorie qui a déjà été remportée lors de ce round), son offre est considérée comme nulle et il remet ces cartes dans sa main.

Parfois, le symbole de carte Spéciale figure à côté d'une catégorie de produit sur la carte Marché à la place d'une somme d'argent. Dans ce cas, celui qui remporte l'enchère pour cette catégorie de produit prend une carte Spéciale : il choisit une des piles du plateau de marché, regarde toutes les cartes qu'elle contient, en sélectionne une qu'il met dans sa main, puis repose la pile sur le plateau de marché. En cas d'égalité, aucun des joueurs ex aequo n'obtient de carte Spéciale, mais on recouvre quand même cette catégorie avec un cache.

Pendant le dernier round de jeu, le joueur qui remporte une enchère donnant droit à une carte Spéciale peut prendre 3 £ dans la banque au lieu de la carte en question. Il doit cependant se décider avant de regarder les cartes d'une pile.

L'effet des cartes spéciales est expliqué page 8.





- Ani remporte cette enchère pour la porcelaine et pioche une carte Spéciale (comme indiqué plus loin).
- Marco remporte l'enchère pour le café en offrant 3 cartes, alors que Nico n'en offrait que 2. Marco recoit 4 £ de la banque.
- Alex remporte l'enchère pour la soie et reçoit 2 £ de la banaue.



Les enchères pour la porcelaine, le café et la soie ont déjà été remportées, et on les recouvre donc d'un cache noir. Le seul produit qui reste à mettre aux enchères est le savon.



Ani remporte l'enchère pour la porcelaine, choisit une des piles de cartes Spéciales sur le plateau de marché, sélectionne une de ces cartes, puis repose le paquet sur le plateau de marché.



5. Déplacement des pions Marchand et Assistant

Le premier joueur déplace chaque pion Marchand vers le marché suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, puis chaque pion Assistant d'une case vers la droite sur sa piste (il n'y a qu'un assistant à déplacer à 3 joueurs). Ensuite, il retourne tous les pions Marchand et Assistant face visible.

Certaines cases de la piste des Assistants contiennent un symbole spécial. Dès qu'un pion Assistant arrive sur une de ces cases, un des événements suivants se produit en fonction du symbole :



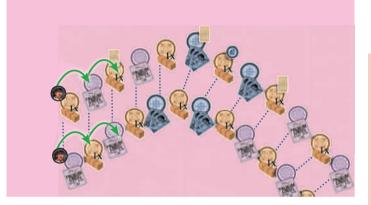
Chaque joueur (en commençant par le premier joueur) prend une pile de cartes sur le plateau de marché, y choisit **une carte spéciale**, l'ajoute à sa main, puis repose la pile sur le plateau de marché. Chaque joueur doit choisir une pile différente.



Chaque joueur révèle combien d'argent il a en main, ce qui permet à tout le monde de savoir **qui mène la partie!**







6. Changement de premier joueur

Le premier joueur actuel passe le pion Fiacre à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur au prochain round, lequel commence par la phase 1 .

Fin de partie et vainqueur

La partie s'achève après la phase 4 du 12^e round, les cartes Marché étant épuisées et les pions Assistant ayant atteint l'extrémité de leur piste.

Le joueur qui a le plus d'argent remporte la partie et le titre de marchand le plus renommé de tout Londres!

En cas d'égalité, le joueur ex aequo qui possède le plus de cartes Produit l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Cartes Spéciales

Les cartes spéciales ne peuvent être jouées que pendant la 2º phase : Actions, avant ou après l'action ordinaire d'un joueur. Il existe deux types de cartes Spéciales :

- Les joueurs gardent les cartes où figure le symbole
 « > devant eux une fois qu'ils les ont jouées.
 L'effet de ces cartes perdure jusqu'à la fin de la partie.
- Les cartes comportant la mention « 1x » sont retirées du jeu après utilisation.

Chaque joueur ne peut jouer qu'une carte Spéciale gratuitement à chaque round. Pour en jouer une seconde, il faut payer 3 £ à la banque. On ne peut pas jouer de troisième carte Spéciale lors d'un même round.

Cartes ∞ :

Avantage: le propriétaire de cette carte remporte toute égalité où il est impliqué, y compris celles de la *phase Enchères* ou une éventuelle égalité en fin de partie.



Réapprovisionnement plus échange : cette carte Réapprovisionnement permet à son propriétaire de prendre 1 carte Produit supplémentaires à la *phase 3 : Réapprovisionnement* lors de chaque round.

Par ailleurs, le propriétaire de cette carte peut en plus remettre une carte Produit de sa main dans la pile d'où elle vient et prendre à la place n'importe quelle autre carte Produit issue d'un marché.

Cartes 1x:

N'importe quel marché : le joueur peut placer une de ses tuiles Produit sur un marché de son choix.



Clientèle : le joueur gagne un profit égal au nombre des caisses de sa couleur visibles sur le marché indiqué (avec un minimum garanti de 3 £).



Monopole: le joueur gagne 4 £ si 5 ou 6 de ses caisses sont visibles sur le marché indiqué, 8 £ s'il y en a 7 ou 8, et 12 £ s'il y en a 9.



Sept des caisses de Nico (bleu) sont visibles sur

Offre riche: le joueur gagne 3 £ si au moins 1 de ses caisses est visible sur trois marchés différents, 6 £ s'il a 1 caisse visible sur quatre marchés différents, ou 9 £ s'il a 1 caisse sur chacun des cinq marchés.

Important : les cartes 1x Monopole, Offre combinée et Offre riche ne peuvent pas être jouées pendant les 4 premiers rounds!

Offre combinée : le joueur gagne 6 £ si au moins 3 de ses caisses sont visibles sur chacun des deux marchés mentionnés, 10 £ s'il y en a au moins 4, ou 14 £ s'il y en a au moins 5.



Cinq des caisses d'Alex (vert) sont visibles à la fois sur



Ani (jaune) dispose d'au moins 1 caisse sur quatre marchés différents, et gagne donc 6 £.

Covent Garden
Petticoat Lane
Borough Market
Brixton Market