

DALE OF MERCHANTS 2

The Era of Trade Masters

2 à 4 joueurs • Âgés de 10 ans et plus • 20 - 40 minutes



Le monde est devenu un grand village. Les civilisations des différents continents ont établi des villes indépendantes de libre-échange pour faciliter le troc entre contrées éloignées. Une de ces cités, Yengzuh, cherche un nouveau dirigeant – un nouveau Maître du Commerce.

Toutefois, la sélection dudit individu n'est pas une mince affaire. Ce magistrat suprême est désigné tous les dix ans, à l'issu d'une compétition acharnée qui permet de révéler le meilleur des marchands.

Tous les participants sont des professionnels de renom, mais la compétition permet de tester leur capacité à négocier dans des conditions aussi exceptionnelles qu'inattendues. En effet, le vainqueur aura la lourde responsabilité de maintenir la stabilité des prix et l'équité des échanges, pour les années à venir.

Composants

- 110 cartes
 - 6 paquets "Animalfolk" avec 15 cartes chacun :
 - Les ornithorynques expérimentateurs
 - Les paresseux diligents à gorge claire
 - Les crocodiles nains intimidants
 - Les fennecs amicaux
 - Les putois marbrés agités
 - Les harfangs des neiges observateurs
 - 20 cartes "Junk" (camelote)
- Le plateau du marché
- Un dé "putois" (faces : 1, 1, 2, 2, 3 et 3) 

Compatibilité avec le premier jeu



Dale of Merchants 2 est totalement compatible avec le premier jeu Dale of Merchants. Vous pouvez librement mélanger et combiner les paquets "Animalfolk" (set de cartes d'un même animal) entre ces deux jeux.

Quelques ajouts ou clarifications de règles sont intégrés à ce nouvel épisode. Ces sections sont marquées en vert et sont les seules nécessaires si vous avez déjà joué à Dale of Merchants.

A chaque fois que nous pensions qu'il n'y avait plus rien à ajouter, une simple idée a émergé et permis de créer un nouveau set de cartes autour de ce nouveau concept. Bien entendu, il y a eu de longues phases d'équilibrage, de rationalisation et de remaniement avant que nous soyons pleinement satisfaits du résultat. En mélangeant les deux jeux, vous découvrirez un nombre incalculable de combinaisons fascinantes. Nous espérons que vous apprécierez ces nouveaux paquets d'animaux autant que nous avons aimé les créer !

Crédits

Création, développement, illustrations, mise en page et règles : **Sami Laakso**

Assistance au développement : **Seppo Kuukasjärvi**

Création de l'univers : **Talvikki Eskelinen, Jason Ahokas**

Tests et conseils : **Eero Kesälä, Sami Soisalo,**
Laura Kesälä

Traduction française : **Domoz**

Relecture : **Sathimon, Olaf le terrible**



Un remerciement tout particulier aux **1793 participants de la campagne Kickstarter** qui ont permis de faire de ce jeu une réalité. Vous êtes géniaux !

Si vous avez des commentaires, questions ou suggestions, contactez-nous : info@snowdaledesign.fi (snowdaledesign.fi).

Nous tenons aussi un fil de discussions sur "BoardGameGeek", en anglais (boardgamegeek.com/boardgame/191597/dale-merchants-2). Vous pouvez y poser vos questions et nous y répondrons dès que possible.

© 2016 Snowdale Design



Vue d'ensemble du jeu

Les joueurs prennent le rôle d'animaux marchands étudiant de nouvelles techniques de vente, échangeant des biens et gérant leurs stocks de produits. Ils créent leurs incroyables étals en posant des Piles de cartes devant eux. Le premier à construire 8 Piles ascendantes est déclaré vainqueur, il est le nouveau Maître du Commerce.

Il n'y a que douze cités de libre-échange à travers le monde. Yengzuh, à côté de Pandala, est une des plus anciennes. La Guilde des Commerçants Extraordinaires de la Vallée a lancé les fondations de la cité lorsque les guerres commerciales asiatiques se sont étendues sur un trop vaste domaine. Dans le port de la ville se trouvent en permanence des dizaines de gigantesques navires, chargeant et déchargeant passagers et cargaisons.



Aperçu d'une carte



- 1 Valeur, icône de la famille "Animalfolk" et éventuellement une icône d'action bonus (+)
- 2 Nom de la carte et du paquet "Animalfolk"
- 3 Type
- 4 Effet et texte d'ambiance
- 5 Icône "The Era of Trade Masters" (🐼)

Types de cartes

Il existe trois types de cartes dans le jeu. Deux types font partie des paquets "Animalfolk" et le dernier type correspond aux cartes "Junk".

Technique

Les cartes de type "Technique" peuvent être jouées pour leurs "Actions Techniques". De plus, une icône d'action bonus (+) sur la carte permet au joueur de bénéficier d'une action supplémentaire.

Passive

Les cartes de type "Passive" ont un effet qui s'applique quand vous avez la carte en main ou quand vous les utilisez dans le cadre d'une autre action (à moins que la carte ne précise autre chose). Vous devez montrer la carte aux autres joueurs pour utiliser son effet.

Rubbish

Les joueurs commencent la partie avec plusieurs cartes "Junk" de type "Rubbish". En général ces cartes ne peuvent servir qu'à acheter de nouvelles cartes "Animalfolk".

Partir en expédition est toujours excitant ! Les putois marbrés adorent sentir leur cœur battre la chamade et sentir l'adrénaline couler dans leurs veines. Trouver une relique rare est un objectif secondaire lors d'une épopée sauvage et épique. Le plus souvent ils ne reviennent qu'avec de la camelote. Mais, au moins, ils ont une nouvelle histoire rafraîchissante à partager avec les fennecks.



Mise en place du jeu

Choisissez autant de sets "Animalfolk" (paquet de carte d'une même espèce d'animal, même icône) qu'il y a de joueurs plus un. Rangez les autres paquets dans la boîte. Vous pouvez opter pour une combinaison d'animaux qui apportera les sensations souhaitées avec votre groupe de joueurs. Par exemple, les "paresseux diligents à gorge claire" encouragent une planification tactique alors que les "harfangs des neiges observateurs" vous permettent de garder un œil sur vos adversaires. Une liste détaillant tous les peuples d'animaux et leurs spécialités est proposée en dernière page de cette règle.

Le joueur qui s'est levé le plus tôt ce matin débute la partie. Si vous jouez plusieurs parties consécutives, l'un des perdants sera le premier joueur de la partie suivante.

Les candidats officiels sont observés de près par des chouettes superviseuses plusieurs jours avant le début du concours. Un départ canon pourrait être contre-productif si vous devez rester éveillé toute la nuit.



1 Construisez la pioche de départ de chaque joueur en leur donnant une carte de valeur 1 pour chaque paquet "Animalfolk" sélectionné pour la partie. Puis complétez cette pioche avec des cartes "Junk" (camelote) jusqu'à obtenir un total de 10 cartes par joueur. Mélangez les pioches et placez-en une à côté de chaque joueur. Placez les cartes "Junk" restantes à côté de l'air de jeu, dans une pioche spécifique "Junk".

2 Les cartes "Animalfolk" de valeur 1 restantes sont remises dans la boîte. Toutes les autres cartes (de valeur 2 et plus) sont mélangées et forment la pioche du Marché.



Exemple de mise en place pour 2 joueurs

3 Placez le plateau du Marché à côté de la pioche du Marché. Piochez 5 cartes de cette pioche et disposez-les sur le plateau pour former le Marché de départ.

4 Chaque joueur pioche 5 cartes de son propre paquet pour former sa main de départ.

- A Défausse du joueur
- B Étal du joueur
- C Défausse du Marché

Aperçu d'un tour

1. Phase d'action - Faites **une seule** des actions suivantes

- a) Action du Marché - Acheter une carte du Marché
- b) Action Technique - Jouer une carte de type "Technique"
- c) Action Étal - Construire une Pile dans votre Étal
- d) Action d'inventaire - Défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main

2. Phase de nettoyage

- 1) Remplissez votre main jusqu'à 5 cartes
- 2) Remplissez les emplacements vides du Marché

1. Phase d'action - Réaliser une action

Débutez votre tour en choisissant **une seule** des quatre actions possibles. Vous ne pouvez pas réaliser les autres actions ce tour-ci, à moins d'obtenir une action bonus.

Quand une carte vous demande de jeter ("*throw away*") quelque chose, vous ne le placez pas dans votre défausse. Au lieu de cela, les cartes "*Junk*" sont remplacées sur le dessus de la pioche "*Junk*" et les cartes "*Animalfolk*" sont placées dans la défausse du Marché.

NOTE : Les cartes sont toujours placées face visible, dans toutes les défausses. Les joueurs peuvent consulter les défausses (du Marché et de n'importe quel joueur) à tout moment mais ne peuvent les trier.

a) Action du Marché - Acheter une carte du Marché

Achetez 1 carte du Marché en payant son coût avec une combinaison de cartes de votre main. Vos cartes valent leur valeur affichée (en haut à gauche) quand elles sont utilisées pour acheter. La carte la plus à droite du Marché coûte le prix de sa valeur. Puis, en allant vers la gauche, des surcoûts

(+1, +2, +3 et +4) s'appliquent aux valeurs des cartes tel qu'indiqué au dessus des emplacements du plateau. Les cartes utilisées pour acheter vont dans votre défausse, la carte achetée va dans votre main.

NOTE : Il est permis de payer plus cher que nécessaire pour une carte uniquement si vous ne pouvez pas faire autrement avec les cartes utilisées pour acheter. Autrement dit, le montant payé en plus ne doit pas être égal ou supérieur à une des cartes utilisées. Par exemple, vous pouvez acheter une carte valant 5 avec deux "4" (même si vous avez une carte "5" en main), mais vous ne pouvez pas ajouter des cartes "1" en achetant cette même carte avec un "5" ou un "2" et un "3".

b) Action Technique - Jouer une carte de type "Technique"

Les cartes de type "Technique" peuvent être jouées en utilisant la technique de vente présentée dans le bas de la carte en question. Montrez la carte aux autres joueurs puis réalisez l'action décrite. Les effets s'appliquent toujours dans l'ordre précisé sur la carte.

Jouez les cartes "Technique" devant vous pendant la durée de leur effet.

Ces cartes sont dans votre "Planning". Elles ne sont pas affectées par d'autres effets jusqu'à ce qu'elles soient entièrement résolues. Dans le cas de plusieurs cartes à résoudre au même moment, vous choisissez l'ordre de résolution.

Placez les cartes dans votre défausse après que leurs effets ont été résolus (à moins qu'une carte ne précise de faire autrement).

Certains animaux savent prendre leur temps. Par exemple, les paresseux sont réputés être extrêmement précis dans chacune de leurs actions. Leurs méthodes requièrent toujours une certaine forme de lenteur. Cela permet d'économiser de l'énergie et peut être à votre avantage si vous planifiez intelligemment.



NOTE : Si vous ne pouvez piocher, prendre ou échanger le nombre de cartes spécifié dans l'effet d'une carte, réalisez l'action avec le maximum de cartes possible.

Rechercher dans une pioche ne contenant aucune carte revient à ne rien faire. 

Si la carte jouée comme "Action Technique" possède une icône d'action bonus (+), vous pouvez réaliser une action supplémentaire dans le même tour :

- Si l'effet de la carte est immédiat, réalisez votre action supplémentaire **après avoir résolu totalement cet effet.**
- Si l'effet est différé ou durable ("au début de votre prochain tour", "jusqu'à votre prochain tour", etc.), réalisez votre action supplémentaire **immédiatement après avoir joué la carte.**

NOTE : Si vous devez défausser ou jeter plusieurs cartes au même moment, vous choisissez l'ordre dans lequel placer ces cartes, sur la défausse correspondante.



Il est important de trouver le bon équilibre entre harceler vos adversaires et progresser dans votre propre travail. Récupérer des informations est bénéfique mais vous ne gagnerez pas sans construire votre Étal !

Vous ne bénéficiez d'une action supplémentaire que si l'Action Technique de la carte a été jouée, pas si elle a été utilisée pour acheter une autre carte ou pour construire votre Étal. L'action supplémentaire peut être n'importe laquelle des 4 actions possibles. Si vous jouez de nouveau une Action Technique, en utilisant de nouveau une carte bénéficiant d'une action bonus, vous gagnez une nouvelle action supplémentaire (et ainsi de suite tant que vous le pouvez).

Action Étal - Construire une Pile dans votre Étal

Votre Étal de marchand doit être constitué de 8 Piles de cartes de valeurs ascendantes. La valeur totale de votre première Pile doit être **exactement** 1, la suivante exactement 2, et ainsi de suite. Les Piles doivent être construites en ordre croissant. Notez bien que vous ne pourrez plus utiliser ces cartes pour leurs effets pour le reste du jeu, une fois qu'elles sont dans votre Étal.

Pour construire une Pile, choisissez n'importe quel nombre de cartes d'une **même famille "Animalfolk"** (même icône, même couleur) de votre main et placez-les devant vous, sur votre Étal, avec toutes les valeurs visibles. Vous **ne pouvez pas** commencer à construire une Pile pour la terminer plus tard.



Exemple de l'Étal d'un joueur contenant 6 Piles (valeurs de 1 à 6)

Dans certains cas, des effets de cartes peuvent affecter la valeur d'une Pile. En construisant votre prochaine Pile, celle-ci doit toujours avoir une valeur totale qui correspond à sa place dans la séquence de l'Étal (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). Une fois construite, la valeur d'une Pile (les valeurs additionnées des cartes visibles) n'est plus importante : la Pile est considérée comme terminée.

d) Action d'inventaire - Défausser n'importe quel nombre de cartes

Placez autant de cartes que vous le souhaitez, de votre main dans votre défausse.

Si vos projets ne se passent pas vraiment comme vous l'aviez imaginé, il peut être intéressant ou plus facile de simplement recommencer à partir d'une ardoise vierge.



2. Phase de nettoyage

Le nettoyage a lieu après qu'un joueur a réalisé une action et ses potentielles actions bonus.

1) Récupérer 5 cartes en main (minimum)

Le joueur actif pioche des cartes de son paquet jusqu'à avoir 5 cartes en main. Il n'y a pas de maximum de cartes en main, si un joueur a déjà 5 cartes ou plus, il ne pioche pas (sauf cas spéciaux). Seul le joueur actif pioche, si d'autres joueurs ont moins de 5 cartes en main, ils devront attendre la phase de nettoyage de leur prochain tour pour piocher.

Si à tout moment votre paquet (pioche) est vide et que vous devez (ou un autre joueur) piocher dans votre paquet, mélangez votre défausse pour créer une nouvelle pioche. **Si vous devez prendre et jeter une carte de votre paquet, cela peut aussi entraîner le mélange de votre défausse pour créer une nouvelle pioche.** Par contre, les actions "recherchez dans votre paquet" ("search your deck") n'entraînent pas un mélange de la défausse.



Si votre paquet et votre défausse sont vides au même moment, et que vous devez piocher une carte, piochez une ou des cartes "Junk" de la pioche "Junk" à la place. Dans les rares cas où la pioche "Junk" serait vide elle aussi, utilisez des cartes qui n'ont pas été utilisées pour la partie en remplacement (elles seront considérées comme des cartes "Junk". Les cartes "Junk" sont les seules à être considérées comme illimitées.

Vous êtes vous déjà demandé où toutes ces camelotes finissent par arriver ? Elles sont finalement loin d'être inutiles.

C'est surtout une question de perspective.

Les gens désirent ce qu'ils n'ont pas et négligent la valeur de ce qu'ils ont en abondance.



2) Remplir les emplacements vides du Marché

S'il y a des emplacement vides sur le plateau du Marché, déplacez toutes les cartes vers la droite si possible (pour combler les trous). Puis piochez de nouvelles cartes de la pioche du Marché pour remplir les emplacements restants, de la droite vers la gauche jusqu'à ce que le Marché comporte bien 5 cartes.



Il est parfois possible d'obtenir un échantillon de certains marchands. C'est même plutôt courant. Mais vous devez garder à l'esprit qu'ils ne font pas ça par pure générosité.

Si la pioche du Marché finit par être vide, et que vous devez piocher de nouvelles cartes, mélangez la défausse du Marché pour créer une nouvelle pioche. Si la pioche du Marché et la défausse du Marché sont vides au même moment, il ne se passe rien, le marché reste incomplet.

Fin du jeu

Lorsque vous construisez la 8ème Pile de votre Étal, vous remportez immédiatement la partie.

Une courte période de transition a lieu, pendant laquelle le précédent Maître du Commerce contrôle les actions de son successeur.

Le vainqueur de la compétition est finalement laissé seul pour diriger la cité après ce court moment d'adaptation. Les premières années sont particulièrement intenses et stressantes !



Variante du jeu à 4, en équipes

Dans une partie à 4 joueurs, les marchands peuvent joindre leurs forces pour jouer en équipes. Cela diminue le temps d'attente de chacun et peut augmenter l'intérêt du jeu. Après quelques parties classiques, utiles pour apprendre les mécaniques centrales du jeu, nous recommandons le jeu en équipes.

Modification des règles normales

Le jeu se joue entre deux équipes de deux joueurs. Les joueurs d'une même équipe seront face à face, dans l'ordre de placement on alternera donc un joueur de chaque équipe. Chaque joueur doit ainsi avoir un joueur de l'équipe adverse à sa droite et à sa gauche.

Pour préparer la partie, choisissez 4 sets *"Animalfolk"* au lieu de 5.

NOTE: Le jeu comprend 20 cartes *"Junk"*. Pour le jeu en équipes, il en faut 4 de plus. Si vous ne possédez pas le premier jeu de la série Dale of Merchants, utilisez les 4 cartes de valeur 1 d'un autre set *"Animalfolk"* en remplacement (leurs effets ne pourront pas être utilisés).



Les Maîtres Commerce ont souvent besoin d'un bras droit de confiance pour gérer la pléthore de tâches qui leur incombe. Parfois ils choisissent eux-mêmes leur Premier Secrétaire, d'autres fois les deux rôles sont choisis lors d'une même compétition. Derrière ce duo, un conseil du commerce prend en charge les lourdes démarches administratives.

Chaque équipe partage un même Étal. La première équipe à construire une 10ème Pile remporte la partie immédiatement.

Lorsque vous construisez une Pile, votre coéquipier peut vous aider en ajoutant une ou plusieurs cartes à cette Pile. Rappelez-vous : on ne remplit sa main (5 cartes minimum) qu'à la fin de son propre tour (le coéquipier ne piochera que lors de son prochain tour).

Quand une carte affecte *"un autre joueur"* (*"another player"*), vous pouvez choisir votre coéquipier. Les cartes affectant *"les autres joueurs"* (*"other players"*) affectent uniquement les joueurs de l'équipe adverse. Les cartes évoquant *"tous les joueurs"* (*"All players"*) et *"chaque joueur"* (*"each player"*) se réfèrent toujours à l'ensemble des joueurs.

Toute communication est publique.

Cas particuliers

- Vous ne pouvez pas échanger la carte *"Acorn"* (*"Écureuils volants collectionneurs"* de valeur 4 du premier jeu) avec une carte de l'Étal de votre coéquipier puisque c'est aussi votre Étal.
- Votre coéquipier ne doit pas :
 - payer +2 quand vous jouez *"Gunfight"* (*"Crocodiles nains intimidants"* de valeur 2).
 - jeter une carte quand vous jouez *"Nuisance"* (*"Raton voleurs du Nord"*, 1er jeu, valeur 2).
- En jouant *"Blindfold"* (*"Ocelot chanceux"*, 1er jeu, valeur 5), vous ne pouvez pas cibler votre coéquipier.

Les discussions privées sont interdites, mais rien ne vous oblige à dire la vérité quand vous échangez avec votre coéquipier... En étant un peu sournois, vous pouvez user de fausses communications publiques à votre avantage.





Les ornithorynques expérimentateurs

Contrôle de cartes - Les ornithorynques trouvent toujours la bonne carte au bon moment. Les joueurs expérimentés utiliseront les ornithorynques pour accélérer leur jeu et essayer de nouvelles choses.



Les paresseux diligents à gorge claire

Actions retardées - Les paresseux se concentrent sur l'efficacité à long terme. Vous devrez planifier si vous voulez utiliser leurs actions différées efficacement. Utilisez-les dès vos premières parties - mais n'espérez pas maîtriser tout leur potentiel avant un certain temps !



Les crocodiles nains intimidants

Menaces et harcèlement - Les crocodiles tyrannisent les autres compétiteurs en volant leurs biens et en laissant planer une menace permanente. Invitez les crocodiles à votre table si vous voulez de l'interaction et des conflits !



Les fennecs amicaux

"Entraide" - Ces petits renards des sables aiment faire participer tout le monde. Les autres animaux se méfient de leurs attentions soi-disant amicales... mais ne peuvent résister à une aide si tentante des fennecs. Jouer avec eux demande quelques compétences étant donné que le timing est primordial pour en obtenir le maximum sans trop favoriser vos adversaires.



Les putois marbrés agités

Prise de risque - Aucune montagne n'est assez haute, aucun océan assez profond pour ces putois ! Ces braves aventuriers aiment le danger, vivent pour le goût du risque. Vous sentez-vous chanceux ?



Les harfangs des neiges observateurs

Réactions aux événements - Ces chouettes des neiges attendent patiemment que leurs cibles révèlent leurs intentions pour agir. Elles ajoutent une touche d'interaction entre joueurs et les obligent à être attentif en permanence. Soyez bien sûrs de rester vigilants si vous jouez avec elles.

NOTE : Vous pouvez activer l'effet d'une carte de chouette à chaque fois que la condition de déclenchement se présente. Cet effet peut être activé plusieurs fois par tour, à l'exception de la carte "Harfangs" de valeur 1 qui ne peut être utilisée qu'une fois par tour.