

LA BAIE DES MARCHANDS



BIENVENUE

DANS LA BAIE DES MARCHANDS
OÙ VOUS N'ÊTES NI UN HÉROS, NI UN MÉCHANT,
JUSTE UN SIMPLE MARCHAND...

BONJOUR, MARCHAND !

Bienvenue à terre ! La Baie des Marchands est un jeu particulièrement asymétrique, dans lequel les joueurs endossent le rôle de différents marchands au sein d'un monde imaginaire, chacun possédant une boutique unique. Les commerçants luttent pour proposer leurs marchandises aux aventuriers débarquant sur les quais de la ville – les plus célèbres marchés des Cinq Royaumes. Chaque joueur utilise le contenu spécifique et les mécaniques de jeu propres à son rôle pour produire ses marchandises, optimiser l'efficacité de son magasin et – le plus important – devenir riche !

Bien qu'ils travaillent indépendamment dans leur boutique spécialisée, les marchands sont en concurrence pour attirer les clients, influencer l'offre et la demande de matières premières et obtenir le parrainage des quatre clans. Afin de prendre l'avantage, les marchands peuvent engager des habitants pour travailler dans leur équipe ou s'ils préfèrent jouer les pingres, ils peuvent recevoir le soutien de malfrats – mais à quel prix ?

Après trois jours de négoce, le marchand le plus prospère sera déclaré vainqueur !

À propos des livres de règles

Ce livre de règles décrit les règles de base de La Baie des Marchands, celles-ci sont communes à tous les joueurs. Les autres livres de règles décrivent les règles spécifiques et uniques à chaque Marchand. Si une règle d'un Marchand contredit ou modifie une règle de base, la règle du Marchand prévaut.

CONTENU DE BASE

- Ce livre de règles
- 1 plateau principal
- 1 sac Aventuriers
- 52 pions Aventuriers
 - ▶ 13 Guerriers rouges / 13 Bardes verts / 9 Sorciers bleus / 9 Nobles jaunes / 8 Voyous gris
- 6 Bateaux 3D
- 12 Gemmes Hélianthème "+100 Or" en plastique
- 36 cartes Habitants
 - ▶ 12 Autochtones
 - ▶ 12 Mercenaires
 - ▶ 12 Marins
- 3 cartes Voyous
 - ▶ Criminels / Cultistes / Voleurs
- 4 cartes Marchand (une par Marchand)
- 60 cartes Corruption
- 2 Souris en bois
- 1 marqueur de phase de Marché en bois
- 2 jetons Aventurier double-face



Pour chacune des 5 couleurs de Marchand :

- 1 Bannière de Marchand et support en plastique
- 1 marqueur Or
- 1 Sablier





MISÉ EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

1. Posez le plateau principal au centre de la table.
2. Posez les 6 Bateaux sur la zone maritime du plateau - 3 de chaque côté de l'Île du Dragon.
3. Préparez le paquet de cartes Habitants :
 - Choisissez au minimum 2 types de cartes Habitants (les 3 si vous le souhaitez) (**Autochtones** 🏠, **Mercenaires** 🗡️, ou **Marins** ⚓), mélangez ensemble les cartes choisies, et posez-les face cachée sur le pont.
 - Posez les 4 premières cartes face visible sur la Grand Place.
4. Mélangez les cartes Corruption et posez-les face cachée sur la case prévue à cet effet.
5. Posez 1 Guerrier 🛡️, 1 Barde 🎸, 1 Sorcier 🧙, et 1 Noble 🏰 sur leur salle de clan colorée correspondante.
6. Placez les 12 Guerriers (rouges), les 12 Bardes (verts), les 8 Sorciers (bleus) et les 8 Nobles (jaunes) restants dans le sac Aventuriers.
7. Choisissez une carte Voyous et posez-la face visible sur la case indiquée.
 - a. Posez sur le Repaire autant de Voyous 🧑🏴‍☠️ que le nombre indiqué dans le coin supérieur droit de la carte.
 - b. Mettez dans le sac Aventuriers autant de Voyous 🧑🏴‍☠️ que le nombre indiqué dans le coin supérieur droit de la carte.
 - c. Remettez les Voyous restants dans la boîte.
8. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants (Sablier, marqueur Or, et Bannière de Marchand).
9. Mettez en place l'Horloge :
 - a. Posez le marqueur phase de Marché sur la case "12".
 - b. Posez une Souris sur chaque Aiguille de l'Horloge.
 - c. Empilez aléatoirement les Sabliers de chaque joueur sur la case "1".
 - d. Si vous ne jouez pas une partie à 4 joueurs, ajustez l'Horloge comme ceci :
 - ▶ **2 joueurs** : ajoutez des jetons Double Aventuriers sur les icônes "9h30" et "11h30".
 - ▶ **3 joueurs** : ajoutez un jeton Double Aventurier sur l'icône "11h30".
 - ▶ **5 joueurs (avec extension)** : ajoutez un jeton Zéro Aventurier sur l'icône "3h30".
10. Posez le marqueur Or de chaque joueur sur la case 🏠 de la piste Or.
11. Chaque joueur choisit un Marchand, et prend le livre de règles ainsi que le matériel correspondants. Vous pouvez choisir aléatoirement les Marchands en tirant les cartes au hasard.
12. Les joueurs suivent alors les règles du livre de règles de leur Marchand.

Astuce : lors de votre première partie, utilisez les cartes Habitants **Autochtones** et **Mercenaires** (étape 3), et la carte **Voyous Criminel** - n°1 (étape 7).

8.

II.

3.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de la Baie des Marchands se déroule en 3 **manches** (représentant chacune un jour), et chaque manche est divisée en 4 **phases** :

- **Phase d'Arrivée** — Les premiers **Aventuriers** font voile vers la Baie des Marchands.
- **Phase de Production** — Les joueurs produisent des **Marchandises**, obtiennent l'appui de **Mécènes** et attirent à eux les **Aventuriers**.
- **Phase de Marché** — Les joueurs obtiennent de l'**Or** en vendant leurs Marchandises et en bénéficiant du Mécénat.
- **Phase de Nettoyage** — Le plateau est préparé pour la prochaine manche.

Après 3 manches, vous effectuez le **Décompte Final**. Le joueur qui a accumulé le plus d'Or remporte la partie.

PHASE D'ARRIVÉE



Note : les Clients  et les Voyous  sont différenciés. Lorsqu'une règle mentionne des Clients, elle se réfère explicitement aux quatre Clients colorés    .

Les Aventuriers  désignent à la fois les Clients et les Voyous.

Phase d'Arrivée

Durant la **phase d'Arrivée**, les **Clients** (et potentiellement les **Voyous**) embarquent partiellement sur les **Bateaux** en route vers la Baie des Marchands. Cela donne aux joueurs une idée du type de Clients à qui ils pourront vendre leurs Marchandises lors de cette manche.

- Veillez à ce que les Bateaux soient vides, et répartis de chaque côté de l'île du Dragon (3 de chaque côté).
- Piochez des Aventuriers au hasard dans le sac Aventuriers, et posez-en 2 sur chaque Bateau.

Si la **Règle d'Arrivée** de la carte Voyous présente l'icône , mettez de côté tous les Voyous qui auraient été piochés, et continuez à piocher pour qu'il n'y ait que des Clients sur les Bateaux. Puis remettez les Voyous mis de côté dans le sac.

Si la Règle d'Arrivée présente l'icône , posez les Voyous piochés sur les Bateaux.



PHASE DE PRODUCTION



Phase de Production

Durant la **phase de Production**, les joueurs effectuent les différentes actions de leur plateau Boutique pour produire des Marchandises, recruter des Habitants, utiliser leur Équipe, et obtenir l'appui de Mécènes. Les joueurs peuvent également modifier l'ordre et le placement des Bateaux et des Clients, pour optimiser la valeur des Marchandises au cours de la phase de Marché qui suivra.

ORDRE DU TOUR

La phase de Production se déroule en une série de **tours**. L'**Horloge** sert à indiquer l'avancée dans la phase, détermine le **joueur actif** à tout moment, et déclenche la fin des tours de jeu.

Chaque tour commence en déterminant le joueur actif, qui est celui dont le **Sablier** est le plus en arrière sur l'Horloge. En cas d'égalité, le joueur dont le Sablier est au-dessus de la pile devient le joueur actif.

Le joueur actif effectue son tour, en suivant ces étapes dans l'ordre :

1. Choisir une action et déplacer un personnage.
2. Effectuer l'action choisie.
3. Piocher des cartes Corruption (si indiqué).
4. Modifier l'Horloge.

Vous vérifiez alors l'Horloge pour déterminer le nouveau joueur actif. Un joueur peut effectuer plusieurs tours consécutifs, tant que l'Horloge indique qu'il est le joueur actif.

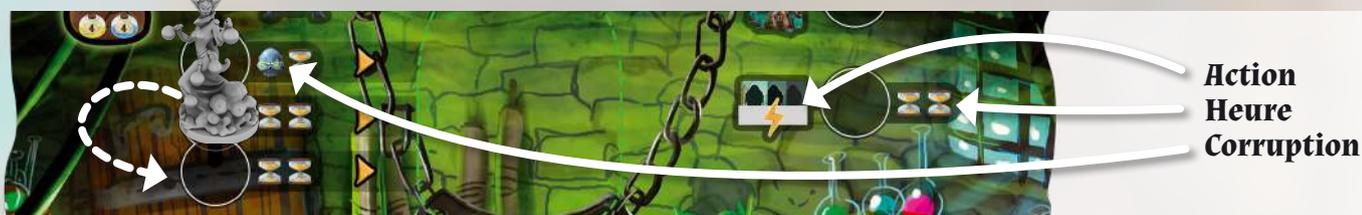


Exemple : dans ce cas, le joueur bleu est le joueur actif.

1. Choisir une action et déplacer un personnage

Le joueur actif déplace sa figurine de Marchand sur une **case d'action** libre de son plateau **Boutique**. Attention, le même lieu ne peut **pas** être visité deux fois de suite.

Chaque case présente une icône spécifique, ainsi qu'un coût en temps consommé, donné en **Heures**, et parfois un coût en cartes **Corruption**. Une fois que le joueur actif a effectué l'action choisie, il doit payer le coût indiqué en ajustant l'Horloge, et en piochant des cartes Corruption si nécessaire.



2. Effectuer l'action

Le joueur actif doit effectuer l'action de la case choisie en entier.

Il y a deux actions communes à tous les joueurs : **Recruter un Habitant** et **Utiliser son Équipe** (voir page 10). Les autres actions sont toutes spécifiques aux différents Marchands, et décrites dans leur livret de règles respectif.

Ces règles générales s'appliquent aux actions :

- Tous les éléments de jeu sont en quantité limitée.
- Lorsque des Marchandises sont produites, elles doivent l'être de façon claire et explicite afin que tous les joueurs puissent le voir sur l'Étal du Marchand.

Chaque Marchand produit des Marchandises spécifiques et thématiques. Toutes les Marchandises sont définies par une des quatre couleurs (rouge, vert, bleu et jaune) et une des deux tailles (petite et grande). Les couleurs déterminent quel Client pourra les acheter, tandis que la taille détermine à quel(s) Quai(s) elles pourront être vendues.

Note : il y a davantage de Guerriers rouges et de Bardes verts que de Sorciers bleus et de Nobles jaunes. Cependant, les Marchandises rouges et vertes rapportent moins d'Or que les Marchandises bleues et jaunes.

3. Piocher des cartes Corruption

Pour chaque  du coût de la case choisie (s'il y en a), le joueur doit piocher 1 carte Corruption. Les cartes Corruption présentent une seule icône Corruption, ou un mélange d'icônes Corruption et Clan. Pendant le Décompte Final, ces icônes feront respectivement gagner ou perdre de l'Or aux joueurs (voir page 9). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes Corruption à n'importe quel moment, mais doivent les laisser face cachée afin que les autres joueurs ne les voient pas. Le nombre de cartes Corruption possédées par chaque joueur est en revanche une information publique.

Astuce : posséder beaucoup d'icônes Corruption sur les cartes Habitants et les cartes Corruption peut être risqué ; en effet, chaque icône vous fera perdre de l'Or lors du Décompte Final. Tâchez de vous défausser des cartes Corruption en utilisant les capacités des Habitants et de l'Équipe.

4. Modifier l'Horloge

Pour chaque  du coût de la case choisie, avancez le Sablier du joueur d'1 heure.

- Si le Sablier dépasse un **indicateur Aventurier**, le joueur actif effectue immédiatement l'action **Charger les Bateaux** (voir page 6).
- Si un Sablier termine son déplacement sur une case sur laquelle est déjà posé un autre Sablier, posez le Sablier du joueur actif au-dessus du Sablier déjà présent.
- Le Sablier peut se déplacer au-delà du marqueur de phase de Marché.

Note : vous ne pouvez pas ajouter d'Aventurier à un Bateau à Quai. Si des Aventuriers ne peuvent pas être placés, remettez-les dans le sac.



Un joueur ne peut pas passer par une case Aiguille de l'Horloge ou s'arrêter dessus s'il y a une **Souris**.

Au cours des manches 2 et 3, un joueur peut déplacer son Sablier sur une Aiguille à la place de l'avancer d'1 heure. Faire ceci permet au joueur d'économiser une heure lors de cette manche, néanmoins :

- Le joueur pioche immédiatement 1 carte Corruption si son Sablier dépasse une Aiguille ou s'arrête dessus.
- Le joueur renonce à passer par le marqueur Aventurier, et ne déclenche donc pas l'action **Charger les Bateaux**.

Après avoir modifié l'Horloge, passez au tour suivant en déterminant le nouveau joueur actif.



CHARGER LES BATEAUX

Lorsqu'il effectue l'action **Charger les Bateaux**, le joueur pioche au hasard 1 Aventurier dans le sac et le pose sur un emplacement disponible dans n'importe quel Bateau en Mer de son choix. Les Bateaux qui *ne sont pas à Quai* sont considérés comme étant en Mer.

- La Règle d'Arrivée de la carte Voyous ne s'applique pas pour cette action. Cependant certaines cartes Voyous ont des effets qui restreignent le placement des Voyous ou qui se déclenchent lorsqu'un Voyou est posé dans un Bateau.
- Le joueur qui remplit le dernier emplacement libre d'un Bateau doit immédiatement mettre celui-ci à Quai, sur un emplacement disponible, et du même côté de l'Île du Dragon que celui d'où il est parti. Enlevez tous les Aventuriers du Bateau et posez-les sur le Quai correspondant.
- Lorsque tous les emplacements d'un même côté de l'Île du Dragon sont occupés par un Bateau, retirez immédiatement le Bateau restant encore en Mer de ce côté. Retirez tous les Aventuriers de ce Bateau, posez les Clients sur la **Salle de Clan** correspondante et les Voyous dans le **Repaire**.
- Lorsque les quatre emplacements sont occupés par des Bateaux, procédez ainsi :
 - ▶ Posez le marqueur de phase de Marché sur la case de l'Horloge juste devant celle du Sablier le plus avancé.
 - ▶ L'action Charger les Bateaux est ignorée jusqu'à la fin de la manche.



FIN DE LA PHASE DE PRODUCTION

Une fois que tous les Sabliers ont atteint ou dépassé le marqueur de phase de Marché, la phase de Production se termine, et aucun autre tour ne sera joué lors de cette manche.

Posez tous les Sabliers qui ont dépassé le marqueur de phase de Marché sur ce dernier, en respectant leur ordre : le plus avancé se retrouve au sommet de la pile.

Dans de rares cas, il peut y avoir encore des Bateaux en Mer lorsque la phase de Production se termine. Tous les Aventuriers sur ces Bateaux sont posés respectivement sur leurs Salles de Clan respectives ou sur le Repaire. Cela laisse un ou plusieurs Quais vides.

PHASE DE MARCHÉ



Phase de Marché

Durant la **phase de Marché**, les joueurs vendent les Marchandises de leurs Étals aux Clients présents sur les Quais pour gagner de l'Or. Puis les joueurs obtiennent de l'Or de leurs Mécènes, en fonction du nombre de Clients dans les Salles de Clan.

VENDRE DES MARCHANDISES

Les joueurs peuvent vendre autant de Marchandises qu'ils le souhaitent sur les trois Quais pendant la phase de Marché. Les ventes sont résolues dans cet ordre :

1. Le Quai du Bazar (à gauche). Les **grandes Marchandises** peuvent être vendues ici.
2. Le Quai de la Grand Place (au centre). Les **petites Marchandises** peuvent être vendues ici.
3. Le Quai du Marché Noir (à droite). Les **petites et grandes Marchandises** peuvent être vendues ici.
4. Chaque joueur qui a vendu au Marché Noir doit piocher exactement 1 carte Corruption.

Pour chaque Quai, les ventes sont effectuées dans l'ordre des Sabliers (du plus haut au plus bas de la pile). Le joueur actif effectue toutes les ventes qu'il souhaite à ce Quai, puis passe son tour au joueur suivant.

Les Clients représentent la demande pour des Marchandises particulières. Pour chaque Marchandise vendue, obtenez autant d'Or que le prix indiqué dessus multiplié par le nombre de Clients de la couleur correspondante présents sur le Quai. Avancez votre marqueur Or du nombre correspondant sur la piste Or. Remettez toutes les Marchandises vendues dans la réserve.

Ne déplacez aucun Client du Quai jusqu'à la fin de la phase de Production ; ils sont tous utilisés pour les ventes des autres joueurs.

Aucune Marchandise ne peut être vendue sur un Quai où aucun Client de la couleur correspondante n'est présent.

Les joueurs peuvent vendre tout ou partie de leurs Marchandises lors de la phase de Marché. Les Marchandises invendues restent sur l'Étal du joueur.



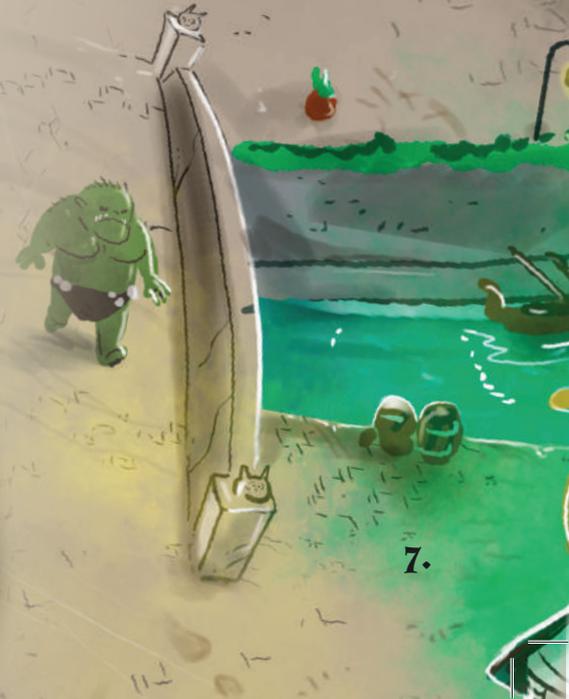
Jeu Simultané : les joueurs peuvent choisir d'effectuer les actions de la phase de Marché simultanément, puisque les ventes d'un joueur n'affectent pas celles des autres joueurs. Cependant, suivre l'ordre des joueurs permet des ajustements tactiques selon les choix des ventes des joueurs précédents.

Astuce : le prix de base pour les Marchandises rouges et vertes est 3 (petites) ou 6 (grandes) ; le prix de base pour les jaunes et les bleues est 4 (petites) ou 8 (grandes). Mais souvenez-vous qu'il y a moins de Clients jaunes et bleus dans le sac.

Exemple : pendant cette manche, l'Alchimiste a produit un **Élixir** bleu (grande Marchandise), 2 **Potions** rouges, et 2 **Potions** jaunes (petites Marchandises).

Il vend l'**Élixir** à 2 Sorciers (bleus) au Quai du Bazar (à gauche) pour $8 \times 2 = 16$ Or, et les **Potions** rouges au Quai de la Grande Place (au centre) pour $3 \times 4 = 12$ Or chacune, pour un total de 24 Or. Il a le choix entre vendre les **Potions** jaunes au Quai de la Grande Place pour $4 \times 1 = 4$ Or chacune, ou au Quai du Marché Noir (à droite) pour $4 \times 2 = 8$ Or chacune, ou de ne pas les vendre en espérant en tirer un meilleur profit lors d'une prochaine manche.

Il choisit de prendre le risque de tirer 1 carte Corruption en les vendant au Marché Noir. Toutes les Marchandises vendues sont remises dans la réserve, il obtient au total $16 + 12 + 12 + 8 + 8 = 56$ Or, et pioche 1 carte Corruption.





MÉCÉNAT

Après avoir vendu des Marchandises, les joueurs obtiennent de l'Or pour toutes les icônes de Mécénat actives sur leur plateau Boutique. Pour chaque icône active, le joueur avance son marqueur Or d'un nombre de cases égal au nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante.

Mécénats Immédiats :

certaines actions de Marchand permettent aux joueurs de bénéficier de Mécénat Immédiat, représenté par un éclair au lieu d'une icône Marché. Ce type de Mécénat est calculé de la même manière lors du Mécénat de la phase de Production, mais ne donne de l'Or qu'au moment de son activation.



Un joueur avec cette icône active obtiendra 4 Or pendant le Mécénat de la phase de Production.

PHASE DE NETTOYAGE



Phase de Nettoyage

Ignorez cette phase lors de la troisième manche, pour passer directement au **Décompte Final**.

Pour préparer la manche suivante :

- Les Aventuriers des Salles de Clan ou du Repaire restent en place. Les Aventuriers des Quais sont remis dans le sac.
- Mettez la carte Habitants la plus à droite de la Grand Place en dessous du paquet de cartes Habitants, puis remplissez la Grand Place de façon normale (voir page 10).
- Réinitialisez l'Horloge :
 - ▶ Après la première manche, déplacez la Souris de la première aiguille sur le "1".
 - ▶ Après la deuxième manche, déplacez la Souris de la deuxième aiguille sur le "2".
 - ▶ Déplacez la pile de Sabliers – sans changer leur ordre – sur la case du plus petit nombre sans Souris posée dessus.
 - ▶ Déplacez le marqueur de phase de Marché sur la case "12".

Puis passez à la **phase d'Arrivée** de la manche suivante.



Décompte Final

Après la troisième manche, tous les joueurs révèlent leurs cartes Corruption et bénéficient du Mécénat de Fin de Partie.

- Pour chaque icône de Clan sur une carte Habitants ou une carte Corruption, gagnez autant d'Or que le nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante.
- Pour chaque icône Corruption sur une carte Habitants ou une carte Corruption, perdez autant d'Or que le nombre d'Aventuriers dans le Repaire.

NOTE : les icônes Clan et Corruption utilisées à la fin de la partie sont dans un cercle. On les trouve surtout sur les cartes Habitants et Corruption. Les icônes de Clan utilisées pendant chaque phase de Marché (et pas à la fin de la partie) ont une forme de bouclier. On les trouve surtout sur les plateaux de chaque Marchand.

Le joueur qui a le plus d'Or remporte la partie.

- En cas d'égalité, celui qui a le plus de Marchandises invendues sur son Étal remporte la partie.
- S'il y a toujours égalité, celui qui a le moins de cartes Corruption remporte la partie.
- S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée entre ces joueurs.



Exemple : avec tous ses Équipiers engagés et ses cartes Corruption obtenues, le Forgeron a accumulé 4 icônes de Clan Guerrier, 1 icône de Clan Sorcier, et 3 icônes de Clan Noble. Il y a 5 Guerriers (rouges) dans la Salle de Clan rouge, le décompte des icônes Guerriers lui permet donc de gagner $4 \times 5 = 20$ Or. Il y a 4 Sorciers (bleus) dans la Salle de Clan bleue, pour un gain de $1 \times 4 = 4$ Or. Et il y a 2 Nobles (jaunes) dans la Salle de Clan jaune, pour un gain de $3 \times 2 = 6$ Or. Le Forgeron a 6 icônes Corruption, et il y a 3 Voyous dans le Repaire, il perd donc $6 \times 3 = 18$ Or. Au total, son Mécénat de Fin de Partie s'élève à $20 + 4 + 6 - 18 = 12$ Or.



Note : si votre marqueur Or atteint la case "100", prenez une Gemme Hélianthème dans votre réserve. Elle vaut 100 Or. Posez votre marqueur sur la case pour continuer à gagner de l'Or.





Recruter un Habitant



Utiliser son Équipe

ACTIONS COMMUNES

Il y a deux actions communes à tous les Marchands : **Recruter un Habitant** et **Utiliser son Équipe**. Un joueur peut recruter des Habitants de la **Grand Place** pour les poser sur son **plateau Équipe**. Lorsqu'il est recruté, un Habitant active immédiatement sa **capacité Habitant** (icônes sur fond jaune de la carte). Puis il est affecté à une capacité du plateau Équipe du joueur. En effectuant l'action **Utiliser son Équipe**, un joueur peut utiliser toutes les actions de son plateau Équipe auxquelles sont affectés des Habitants.

RECRUTER/REEMPLACER UN HABITANT (COÛT VARIABLE)

Pour engager un Habitant dans votre Équipe, vous devez :

1. Choisir une carte **Habitant** parmi les quatre de la Grand Place.
2. Activer immédiatement sa capacité (voir page 11).
 - La capacité doit être utilisée autant que possible. Sinon elle est perdue.
3. Glisser la carte sous un emplacement libre de votre plateau Équipe, en recouvrant sa capacité par une capacité du plateau. Cette capacité du plateau est désormais utilisable pour les prochaines actions **Utiliser son Équipe**.
 - Les Habitants ne peuvent pas être déplacés ou défaussés volontairement une fois qu'ils sont recrutés. Cependant vous pouvez remplacer une carte **Habitants** par une nouvelle. L'Habitant remplacé est remis sous le paquet de cartes Habitants.
4. Payer le coût de la carte Habitants choisie.
 - Le coût de la carte est indiqué sous son emplacement sur la Grand Place.
5. Glisser toutes les cartes Habitants de la Grand Place vers la droite, autant que possible. Puis retourner la carte du dessus du paquet de cartes Habitants et la poser face visible sur l'emplacement libre le plus à gauche.



Les cartes Habitants peuvent avoir des icônes de Clan et/ou de Corruption dans leur coin supérieur gauche. Ces icônes servent pendant le Décompte Final, pas pendant la phase de Marché (voir page 9).

UTILISER SON ÉQUIPE (GÉNÉRALEMENT 2 HEURES)

Utilisez une ou plusieurs capacités d'Équipe de votre plateau auxquelles est affecté un Habitant. Ces capacités peuvent être activées dans n'importe quel ordre. Résolez entièrement une capacité avant de passer à la suivante.

Cette action devient de plus en plus efficace au fil de la partie à mesure que vous recrutez davantage d'Équipiers.



Chaque Marchand dispose de capacités d'Équipe spécifiques, celles-ci sont détaillées dans les livres de règles respectifs.

Crédits

Créé par : Carl Van Ostrand

Conçu par : Carl Van Ostrand, Jonathan "Jonny Pac" Cantin, & Drake Villareal

Développé par : Jonny Pac & Drake Villareal

Jeu Solo par : Drake Villareal & Jonny Pac

Illustrations par : Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Illustrations supplémentaires par : Bojan Drango

Graphisme par : Bojan Drango

Sculpture des figurines par : Silviu Avram

Matériel 3D conçu par : John Shulters

Règles par : Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

Édition du livre de règles par : Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House

Règles supplémentaires et édition par : Drake Villareal & Jonny Pac

Produit par : Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

Publié par : Final Frontier Games

Développement initial par : John Briegerr

Remerciements spéciaux à : Aleksandra Aleksovska, Larry Bogucki, William J. Brown III, Marco Cervone, Graham Charlton, Andrej Cheshnovar, Martina Salova Cheshnovar, Lor Collin, Glenn Cotter, Tim D'Ambrosio, Mark Dennis, Chris Ford, Don Gilstrap, Bojana Gjurovska, Richard Ham, Doug Hettrick, Darko Ilievski, Daniel Kiprijanovski, Jeff LaFlam, Flavio Oivalf De Leonardis, Monique Lussier, Megan Marie, Ivana Miloskovska, Matej Miovski, Boris Momic, David Najdoski, Marko Papuckoski, Andrej Pavlov, Ivo Pavlovski, Sofija Petrushevska, Martyn Poole, Andrej Hadzi Ristikj, John Shulters, Hanibal Sonderegger, Ben Taylor, Vladimir Scarface Trajcevski, Aleksandra Trajkova, David Turczy, Skyler Villareal, Leanne Weaver, Jason Webster, Nick Welford, Timothy S Wright, Dead Alive Games, Tabletop Gaming Center, The Boardroom, The Portal, The Bay Area Game Design Community and every single one of our 6,500+ Kickstarter backers!

Traduction française : Arnaud Zannier

Super Meeple remercie les relecteurs Jonathan Affani, Quentin Carrette, Yohan Dallaire Boily, Nicolas de Oliveira, Mathieu Doublet, Thierry Guquet, Stéphane Josephy, Meyklar, Grégory Sévin, François Verger.



APPENDICE

CAPACITÉS DES HABITANTS

AUTOCHTONES



Choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.



Choisissez et défaussez jusqu'à 3 de vos cartes Corruption.

Ces actions sont résolues avant de payer le coût de l'action **Recruter un Habitant**, vous ne pouvez donc pas utiliser cette capacité pour défausser les cartes Corruption obtenues comme coût de l'action en cours.

MERCENAIRES



Mettez, dans la mesure du possible, 1 Marchandise de la taille et de la couleur correspondante sur votre Étal.

MARINS



Piochez un Aventurier dans le sac et posez-le sur un Bateau en Mer.



Retirez un Aventurier d'un Bateau en Mer pour le poser sur un Quai.



Retirez un Client d'un Bateau en Mer pour le poser dans la Salle de Clan correspondante.



Retirez un Aventurier d'un Bateau en Mer pour le placer dans le sac.



Retirez un Aventurier d'un Bateau en Mer pour le poser sur un autre Bateau en Mer.

EFFETS DE CARTE VOYOUS



1. Criminels — Pas d'effet.



2. Cultistes — Pendant la phase de Marché, pour chaque Voyou sur n'importe quel Quai, vous pouvez le traiter comme un Client de toutes les couleurs en piochant 1 carte Corruption.



3. Voleurs — Après avoir posé un Voyou, mais avant de mettre à Quai n'importe quel Bateau, vous pouvez piocher 1 carte Corruption pour retirer 1 Client du même Bateau que celui où vient d'être posé le Voyou, et le poser sur un autre Bateau.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

La Baie des Marchands se déroule en **3 manches** – le joueur gagnant est celui qui possède le plus d'Or à la fin de la partie.

Chaque manche est constituée de **4 phases** :

- Phase d'Arrivée** — Piochez des Aventuriers au hasard dans le sac Aventuriers, et posez-en 2 sur chaque Bateau en suivant la Règle d'Arrivée de la carte Voyous actuellement en jeu.
 - Phase de Production** — Les joueurs peuvent produire des Marchandises, recruter des Habitants, utiliser leur Équipe, et obtenir des Mécènes. Les joueurs peuvent également modifier l'ordre et le placement des Bateaux et des Aventuriers.
 - Ordre du tour** — Déterminez le joueur actif selon la position des Sabliers sur l'Horloge.
Le joueur actif :
 - ▶ Choisit une case d'action de son plateau Boutique et y pose sa figurine de Marchand.
 - ▶ Effectue l'action choisie, paye son coût en piochant une carte Corruption (si nécessaire), et modifie l'Horloge.
 - Charger les Bateaux** — Les joueurs posent des Aventuriers sur un emplacement disponible dans un Bateau en Mer à chaque fois que leur Sablier dépasse l'indication concernée sur l'Horloge. Le joueur qui remplit le dernier emplacement libre d'un Bateau doit immédiatement mettre celui-ci à Quai, sur un Quai disponible, et du même côté de l'Île du Dragon que celui où il était en Mer. Lorsque tous les Quais sont occupés par des Bateaux, la fin de la manche est enclenchée. Posez le marqueur de phase de Marché sur la case de l'Horloge juste devant celle du Sablier le plus avancé.
 - Phase de Marché** — Les joueurs vendent des Marchandises de leurs Étals et obtiennent également de l'Or de leurs Mécènes. Vendre une Marchandise fait gagner autant d'Or que le prix de base multiplié par le nombre de Clients correspondants sur le Quai.
Vendre des Ressources — Les joueurs vendent leurs Marchandises sur les trois Quais aux Clients de la couleur correspondante.
 - Le Quai du Bazar (à gauche). Les grandes Marchandises peuvent être vendues ici.
 - Le Quai de la Grand Place (au centre). Les petites Marchandises peuvent être vendues ici.
 - Le Quai du Marché Noir (à droite). Les Marchandises petites comme grandes peuvent être vendues ici. Piochez 1 carte Corruption.**Mécénat** — Les joueurs obtiennent de l'Or pour toutes les icônes Mécénat actives sur leur plateau Boutique.
- Phase de Nettoyage** — Videz les Bateaux, défaussez la carte Habitants la plus à droite, remplissez de nouveau la Grand Place, et modifiez l'Horloge.
 - Après la première manche, déplacez la Souris de la première aiguille sur le "1".
 - Après la deuxième manche, déplacez la Souris de la deuxième aiguille sur le "2".

DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs obtiennent de l'Or pour chaque icône de Clan sur une carte Habitants ou Corruption en fonction du nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante. Les joueurs perdent de l'Or pour chaque icône Corruption sur les cartes Habitants ou Corruption en fonction du nombre de Voyous dans le Repaire.