

Marchands du Nord



LA HAUTE
ROCHE



Loïc Lamy



Frédéric M.

Marchands du Nord

Au XII^{ème} siècle, en mer Baltique, la Ligue Hanséatique commence à dominer le commerce en Europe du Nord.
Et vous, dominerez-vous vos concurrents ?

20-40'



10+



2-4



Dans Marchands du Nord, chaque joueur est un armateur disposant d'une flotte de trois navires marchands. L'habileté de ses mouvements de ses vaisseaux et une judicieuse gestion de marchandises, légales ou de contrebande, participe au développement de cités en satisfaisant les besoins de leurs populations. Il bénéficie alors de certains avantages qui lui permettront de remporter la victoire s'il sait être plus retors que ses adversaires.



Matériel

- 1 plateau de jeu



- 24 florins



- 30 jetons points de victoire



- 9 réglettes de développement



- 9 jetons de production : 2 blé, 2 bière, 2 poisson, 1 cuir, 1 sel, 1 vin



- 12 navires : 3 de chaque couleur



- 9 cubes de développement



- 1 pion joueur actif



- 69 marchandises

- 45 marron : 8 bière, 8 blé, 8 poisson,



21 marchandises de contrebande



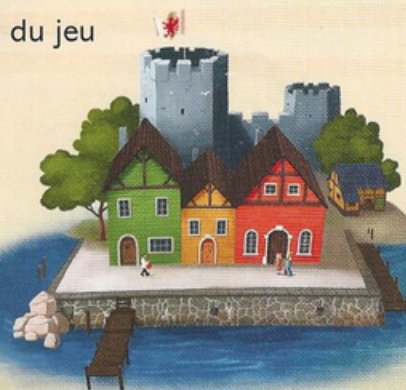
- 24 rouges : 8 cuir, 8 sel, 8 vin



- 6 indicateurs de développement en cascade numérotés de 1 à 6



- une règle du jeu



Mise en place

Placer aléatoirement une réglette de développement et un jeton de production sur chaque cité du plateau.

Placer un cube de développement sur la première case de chaque réglette.

Trier les marchandises par type et les poser près du plateau : elles forment le stock.

Placer également près du plateau les points de victoire, les indicateurs de développement et les florins.

Chaque joueur choisit sa couleur, prend les trois navires correspondants et un florin.

Déterminer aléatoirement le premier joueur.





Déroulement de la partie

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif : il prend le pion joueur actif et le pose devant lui.
- À son tour le joueur actif effectue une **Action** qui peut entraîner le **Développement** d'une cité. Celui-ci peut permettre aux joueurs ayant participé à ce développement de bénéficier d'un ou plusieurs **Effets** intéressants.
- Lorsque tous les développements et effets ont été résolus, le joueur actif donne le pion correspondant à son voisin de gauche.
- La partie se termine lorsqu'une cité atteint son dernier niveau de développement.



ACTIONS

Le joueur actif effectue une action au choix parmi les 4 possibles.



1 Construction de navire

- Placer l'un de ses navires sur le plateau entre deux cités adjacentes, par un côté ou par un angle. Peu importe le sens du navire.
- Il est interdit de doubler une liaison déjà existante ou de faire se croiser deux navires.



2 Déplacement de navire

- Prendre l'un de ses navires déjà construit pour le replacer sur une liaison libre du plateau.



3 Revente de navire

- Retirer l'un de ses navires du plateau et le placer devant soi. Prendre, au choix, un florin ou une marchandise contrebande.



4 Livraison

- Livrer une marchandise produite dans une cité à une autre reliée par son ou ses navires.

Note : cette cité est forcément adjacente à celle qui produit si un seul navire les relie. Elle peut ne pas l'être si elle est reliée par une suite ininterrompue de navires du joueur.

- Le joueur prend dans le stock la marchandise correspondant au jeton de production de la cité de départ et la pose sur le comptoir de sa couleur de la cité d'arrivée.

- Cette marchandise ne doit pas être déjà présente dans la cité, ni en production, ni en livraison.

- Si cette marchandise est rouge, le joueur doit payer un florin. S'il n'en possède pas, cette livraison est impossible.





Exemple : il est interdit de livrer du blé dans une cité qui en produit ou qui en a déjà dans un comptoir, quel que soit son propriétaire.

Si le nombre total de marchandises livrées dans une cité est égal à son niveau de développement + 1, cette cité se développe.

Avancer le cube de développement d'une case sur la réglette.

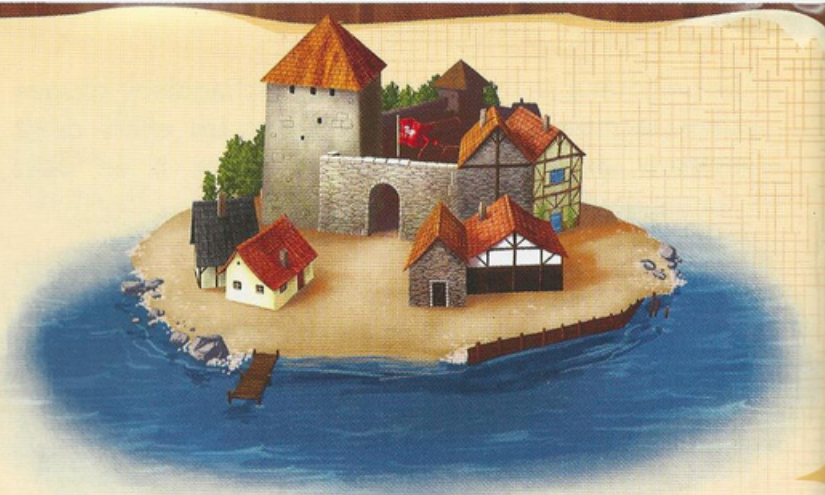
Le chiffre indiqué sur les cases de développement correspond au nombre de marchandises devant être livrées pour atteindre ce niveau de développement.

DÉVELOPPEMENT

Si le cube de développement arrive sur une case ornée d'un symbole, tous les joueurs ayant livré des marchandises dans cette cité peuvent bénéficier d'un effet.

Le premier à l'appliquer est le joueur placé à gauche du joueur actif qui, lui, en bénéficie donc le dernier.

Si le cube de développement atteint un deuxième symbole, tous les joueurs ayant livré des marchandises dans cette cité vont pouvoir bénéficier des deux effets. Ils appliquent d'abord le premier, toujours en commençant par le joueur situé à gauche du joueur actif.



- Lorsque ce premier effet a été appliqué, un deuxième tour de table est effectué pour le second effet.

- Un troisième tour de table est effectué si trois symboles sont représentés sur la réglette de développement.
- Si le cube de développement atteint une case vierge située après un ou des symboles, tous les joueurs ayant livré des marchandises dans cette cité appliquent le ou les effets précédents.
- Une marchandise rouge livrée permet de doubler un effet.



Exemples :

- Le jeton de développement de Stettin atteint la deuxième case sur sa réglette de développement. Un joueur y a livré du cuir : il prend 2 marchandises de contrebande.
- Le jeton de développement de Stettin atteint la quatrième case sur sa réglette de développement. Un joueur y a livré du cuir : il prend au choix 2 marchandises de contrebande et 1 point de victoire ou 2 points de victoire et 1 marchandise de contrebande.
- Le jeton de développement de Stettin atteint la quatrième case sur sa réglette de développement. Un joueur y a livré du cuir et du sel : il prend 2 marchandises de contrebande et 2 points de victoire.

- Si un joueur a livré plusieurs marchandises rouges dans la même cité, il doit doubler les effets de 2 niveaux de développement différents. Il ne peut jamais doubler le même effet.

Exemple :

Le jeton de développement de Stettin atteint la quatrième case sur sa réglette de développement. Un joueur y a livré du cuir et du sel : il n'a pas le droit de prendre 2 X 2 marchandises de contrebande ou 2 X 2 points de victoire.

Lorsque tous les effets ont été appliqués, les marchandises livrées dans les comptoirs sont retirées de la cité et retournent dans le stock.

EFFETS



- Le joueur gagne un point de victoire.

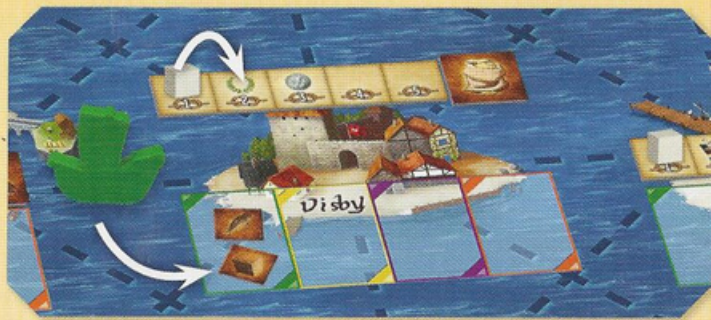
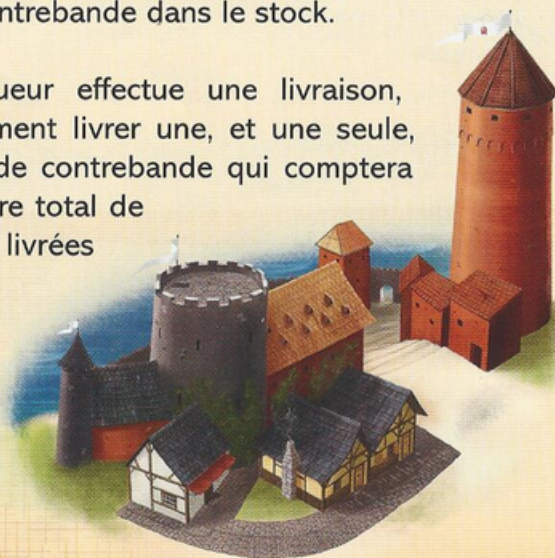


- Le joueur gagne un florin.



- Le joueur prend une marchandise de contrebande dans le stock.

- Lorsqu'un joueur effectue une livraison, il peut également livrer une, et une seule, marchandise de contrebande qui comptera dans le nombre total de marchandises livrées dans la cité.



Exemple :

Tous les comptoirs de Visby sont vides et son cube de développement se trouve toujours sur la première case de la réglette.

Un joueur y livre du poisson et une marchandise de contrebande : deux marchandises sont donc livrées ce qui permet de faire avancer le cube de développement. Le joueur gagne un point de victoire.

- Il est par contre possible de livrer une marchandise de contrebande lors de chaque livraison dans cette cité.

Exemple :

Un joueur peut livrer une première fois de la bière et une marchandise de contrebande dans une cité et, si son niveau suivant de développement n'est pas atteint, y livrer dans un tour suivant du blé et une marchandise de contrebande.



- Le joueur peut, s'il le désire, effectuer une livraison supplémentaire.

- Le joueur peut immédiatement effectuer une livraison supplémentaire dans une cité de son choix (excepté celle dont il applique l'effet évidemment...) respectant les règles de base. Il est donc possible d'ajouter une marchandise de contrebande à cette livraison supplémentaire.
- Si cette livraison supplémentaire déclenche le développement d'une autre cité, il ne sera effectué qu'après l'application de tous les effets, par tous les joueurs concernés, de celui en cours.

Il peut arriver que des joueurs effectuent ces livraisons supplémentaires dans une même cité, faisant ainsi passer le nombre de marchandises livrées à un nombre supérieur à celui qui lui est nécessaire pour augmenter son niveau de développement. Un seul niveau de développement est alors pris en compte mais tous les joueurs ayant livré des marchandises dans cette cité bénéficient de ce développement et donc de ses effets.



Exemple :

Deux joueurs bénéficient au même tour de cet effet et décident tous les deux de livrer une marchandise supplémentaire à Visby.

Visby, qui a déjà atteint son niveau 2 de développement, compte pour l'instant 2 marchandises livrées dans ses comptoirs.

Ces 2 livraisons supplémentaires, qui la font passer à 4 marchandises livrées, ne lui permettent pas de passer directement à son niveau 4 de développement. Le cube de développement n'avance donc que d'une case.

Lorsque ces livraisons supplémentaires entraînent des développements en cascade, placer les indicateurs de développement en cascade sur chacune des cités concernées, dans l'ordre où ils doivent être résolus.

Même si le joueur actif ne participe pas à ces développements, ils sont résolus en commençant par le joueur situé à sa gauche.



- Le joueur vole un florin à un adversaire.



- Le joueur retire du plateau un navire adverse. Celui-ci retourne devant son armateur qui sera donc obligé d'effectuer une nouvelle action de construction s'il veut le ramener sur le plateau.
- Il peut, s'il le désire, remplacer ce navire adverse retiré par l'un des siens déjà présent sur le plateau.



- Le joueur peut, s'il le désire, construire, déplacer ou revendre l'un de ses navires (action 1, 2 ou 3).



Fin de la partie

- Dès qu'une cité atteint son cinquième niveau de développement la partie s'arrête.
- Cependant, si des livraisons supplémentaires ont déclenché le développement d'autres cités durant ce même tour, ceux-ci sont effectués avant que la partie ne prenne fin.
- Le joueur ayant gagné le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui dispose du plus grand nombre de marchandises de contrebande l'emporte et, en dernier recours, celui qui possède le plus de florins remporte la victoire.

PAO : Good Heidi

