

Marchands du Moyen-Age

Après l'ouverture de boîte, voici un résumé en image des règles du jeu des Marchands du Moyen-Age édité par Filosofia. C'est un jeu de gestion pour 2 à 4 joueurs. La mécanique du jeu est très interactive: les négociations et les enchères occupent une place importante dans la partie. Si l'argent est le nerf de la guerre, c'est la planification des actions qui mènera à la victoire.

L'astuce du système repose justement sur la condition de victoire: avoir le plus haut statut social. Monter trop rapidement coûte énormément d'argent pour se maintenir en haut de l'échelle. D'un autre côté, le temps de jeu est limité et on ne peut monter que de deux niveau social par tour. Il va donc falloir jongler avec les prix d'achat, de vente et la durée entre ces deux transactions (la phase de transport).

Installation:

Les trois chariots sont placés dans trois villes.

Ici, un chariot est placé dans Paris.

Le coursier est placé à deux cases d'une ville vide.

Le coursier placé à deux cases (point blanc) de Bruges.

Voici la dotation d'un joueur: 4 petits blasons, 4 grands blasons avec une face numérotée, 5000 florins, un disque des prix et un paravent pour cacher son magot.

Chaque joueur place un de ses petits blasons au bas de l'échelle de prestige.

Une marchandise de chaque type est placée au bas de l'échelle des prix. La colonne de gauche correspond au prix d'achat, la colonne de droite au prix de vente.

Un cube gris est placé sur la case bonus 200 des villes sans chariot et sur la case bonus 0 des villes avec chariots (comme le montre les deux premières images: 0 à Paris, 200 à Bruges). Un cylindre gris est placé au bas de l'échelle de décompte des arrivées du chariot. Le premier joueur place devant lui, la planche d'organisation du tour, un cylindre gris sert à repérer la phase de jeu en cours.

Des cartes sont disposées sur le côté du plateau. Les cartes influence en vert, investissement à dos rouge, 4 cartes investissement sont proposées phases visibles, 4 cartes crédit.

Les différentes marchandises sont regroupées sur le bord de la carte.

Le principe du jeu:

Acheter des marchandises.

Les charger dans un chariot. Le chargement est payant, sauf pour le maître-chargeur. Ce rôle est acheté par les joueurs lors d'une phase d'enchère. C'est un rôle clef du jeu, car il permet de charger un chariot gratuitement et de recevoir de l'argent des autres joueurs, s'ils veulent charger leurs marchandises.

Transporter des marchandises dans une autre ville. Les marchandises arrivant dans une ville nouvelle sont automatiquement vendues. Si un type de marchandises n'est pas disponible dans la ville, alors il rapporte un bonus lors de sa vente. Le choix de la ville permet donc de faire de bonnes affaires.

Ensuite, les joueurs peuvent investir dans des cartes qui leur rapportent des bonus lors des différentes actions. Enfin, chacun maintient ou ajuste son niveau social.

Le jeu se termine quand 8 livraisons ont été effectuées. Le joueur possédant le plus haut statut social est déclaré vainqueur. En cas d'égalité le joueur le plus riche est le vainqueur.

Phase 1:

Achat de marchandises: chaque joueur achète entre 0 et 3 marchandises. Les marchandises achetées sont prises dans la réserve et placées dans les entrepôts d'une ville au choix du joueur. Mais attention, les villes ne peuvent pas stocker tous les types de marchandises. Chaque ville possède trois icônes qui correspondent aux marchandises qui peuvent y être achetées donc stockées. Les entrepôts n'ont pas de limite de stockage.

Ici 3 joueurs, le rouge, le vert et le bleu ont acheté et stocké des marchandise dans leurs entrepôts de Paris. Cette ville est intéressante car un chariot y est déjà stationné.

Phase 2:

Acquisition des chariots:

Pour chaque chariot vide, présent dans une ville, chaque joueur choisit secrètement une mise. Puis simultanément, les joueurs dévoilent leurs mises. Le joueur ayant misé le plus, remporte le chariot et on passe au suivant. En cas d'égalité, le joueur le plus proche, dans le sens des aiguilles d'une montre, du premier joueur reçoit le chariot. La mise gagnante est payée à la réserve. Le joueur jaune a emporté le chariot dans la ville de Wien pour 1500 florins. Il est le maître chargeur dans la ville.

Chargement des chariots:

Le chargement se fait chariot par chariot. Durant cette phase, les chariots doivent être présents dans une ville.

Le maître chargeur peut placer trois marchandises identiques sur un des chariots qu'il possède (et évidemment si ces marchandises sont présentes dans un entrepôt).

Les autres joueurs peuvent placer jusqu'à deux marchandises différentes mais d'un autre type que le maître chargeur. En effet, le maître possède un monopole sur le type de marchandise qu'il a choisi. Le prix du chargement des autres joueurs est fixé, selon son bon vouloir, joueur par joueur.

A Paris, le joueur Bleu a chargé 3 marchandises marrons. Il a demandé 500 florins à Vert pour charger 3 marchandises vertes et 600 à Rouge pour charger 2 marchandises blanches.

A Cologne, Vert a chargé gratuitement ses 3 marchandises violettes et Bleu deux marchandises noires contre 400 florins.

Durant ce premier tour, le joueur Rouge a dû payer 1200 florins pour pouvoir charger ses marchandises, contre quelques centaines pour les autres. Rouge paie cher le fait de ne pas être maître-chargeur.

Phase 3: Déplacement des chariots et du coursier.

Pour déplacer le chariot, les joueurs choisissent un de leur (grand) blason numéroté. Le numéro correspond au nombre de cases que le joueur va déplacer dans le chariot. Une fois choisi, le chariot doit s'avancer du nombre total de cases indiquées par le blason.

Il existe cependant quelques exceptions: un chariot ne peut pas terminer son déplacement sur une case contenant un autre chariot. Dans ce cas, il s'arrête juste avant.

Un chariot arrivé dans une ville ne peut plus être bougé.

Le déplacement se fait dans le sens du chariot (le conducteur, le banc sur le chariot) montre le devant du chariot. Un chariot ne peut pas faire de demi-tour excepté à leur arrivée dans les villes.

Le pion déplacement utilisé est ensuite mis de côté. Le joueur n'aura donc que 3 choix de déplacement au tour suivant. Après le 4^{ème} déplacement, les joueurs récupèrent tous leurs pions de déplacement.

Durant cette phase, le coursier peut être déplacé. Si à la fin du tour d'un joueur, le chariot et le coursier sont sur la même case, le joueur actif reçoit une carte influence (dos vert). La carte est choisie par le joueur dans la pile de cartes disponibles. Cette carte pourra être jouée par le joueur quand il le souhaitera et selon les indications de la carte.

Le joueur Vert décide de déplacer le chariot de 2 cases.

Le joueur déplace le chariot de 4 cases pour rencontrer le coursier. Il reçoit la carte influence de son choix.

Le coursier ne peut être déplacé qu'avec les cartes investissements « coursier » et « coursier express ».

Phase 4: modification des prix de vente et vente

Les joueurs prennent ensuite leurs disques de prix et choisissent secrètement une ou deux marchandises dont le prix augmentera dans l'échelle des prix. Un joueur peut souhaiter ne voir augmenter le prix que d'une seule marchandise. Dans ce cas, il place les deux aiguilles du disque sur la même icône marchandise.

Puis, les joueurs dévoilent simultanément leurs disques. Alors, à partir du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur modifie le prix des marchandises.

Ici le joueur Vert a choisi de monter le prix des marchandises violettes et vertes d'un niveau.

Voici, la situation à la fin du tour. Mais attention, si les prix de vente augmentent, les prix d'achat aussi!

Si une marchandise au plus haut niveau de prix est encore augmentée alors son marqueur est déplacé au bas de l'échelle. C'est la dévaluation!

Phase 5: Déchargement.

Si un chariot est arrivé dans une ville, le marqueur des chargements est augmenté de une case. Les marchandises sont vendues à la banque au prix indiqué par le tableau de prix. Un bonus est ajouté pour chaque marchandise non présente dans la ville. Ce bonus est indiqué par le pion gris sur l'échelle des bonus de chaque ville.

Une fois les marchandises de chaque joueur vendues, le bonus de la ville retourne à zéro.

Le bonus des villes n'ayant pas accueilli de chariot ce tour-ci est augmenté d'une case. Ce bonus ne peut pas dépasser les 500 ducats et reste bloqué dans cette position tant qu'un chariot n'arrive pas dans cette ville.

Un chariot est arrivé à Hambourg: l'échelle des livraisons est augmenté d'une case vers le haut. Les marchandises ont été vendues avec un bonus de 200 florins car il n'y avait aucune marchandise violette (800 + 200 par marchandise) ou blanche (700 + 200 par marchandise) dans les entrepôts de la ville. Une fois les marchandises vendues, le curseur de bonus est remis à 0.

Ici, il n'y a pas eu de vente à Cologne, son curseur de bonus est augmenté d'une case.

Phase 6: Investissement.

Durant cette phase, les cartes investissement dévoilées sont vendues aux enchères. Il y a 4 cartes dévoilées mais, dans une partie à quatre joueurs, il n'y a que trois cartes à vendre (2 dans une partie à 3 joueurs et 1 dans une partie à deux joueurs). Les enchères se font classiquement. Le premier joueur annonce une mise mais n'annonce pas quelle carte il souhaite acquérir. Le joueur suivant est libre de passer cette enchère ou d'enchérir. L'enchère s'arrête quand tous les joueurs, sauf un, ont passé. Le joueur vainqueur paie alors la mise à la banque.

Ce joueur ne peut plus participer aux autres enchères de tour de jeu. Les autres enchères se déroulent de la même manière.

A la fin de la phase, il faut tirer autant de cartes de la pile des cartes investissement pour avoir 4 cartes dévoilées.

Phase 7: Ascension sociale et maintien du statut.

Chaque joueur doit alors payer son maintien de statut social. Cette taxe dépend de sa position sur l'échelle.

Si un joueur ne peut pas payer, il doit descendre son pion d'autant de niveaux que nécessaire pour atteindre un niveau qu'il puisse payer.

Un joueur qui descend dans l'échelle sociale peut contracter un emprunt et toucher 2000 florins. Pour rembourser cet emprunt, il devra payer 2500 florins à la banque. Un joueur ne peut pas monter dans l'échelle sociale s'il possède des emprunts. Un joueur ne peut pas obtenir deux emprunts lors du même tour. Il peut en revanche prendre un crédit par tour.

Un joueur avec un crédit ne peut pas gagner la partie, sauf si tous les joueurs ont contracté des crédits.

Durant cette phase, un joueur peut choisir d'augmenter son niveau social. Il doit alors payer le coup indiqué sur l'échelle des chariots par niveau augmenté. Il ne peut pas monter de plus de deux niveaux par tour.

Ici le joueur Vert paie 800 florins pour augmenter son statut de 1 niveau.

Fin de partie:

La partie se termine à la fin du tour ou un huitième chariot est arrivé (pour une partie à 4 joueurs).

Le joueur avec le plus de prestige gagne; en cas d'égalité le plus riche est le vainqueur.

Un joueur avec un crédit ne peut pas gagner la partie. Si tous les joueurs ont un crédit, le joueur le plus riche l'emporte.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 17 décembre 2010

Consultable en ligne :

<http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12329-marchands-du-moyen-age-regle-materiel-jeu-de-societe.html>