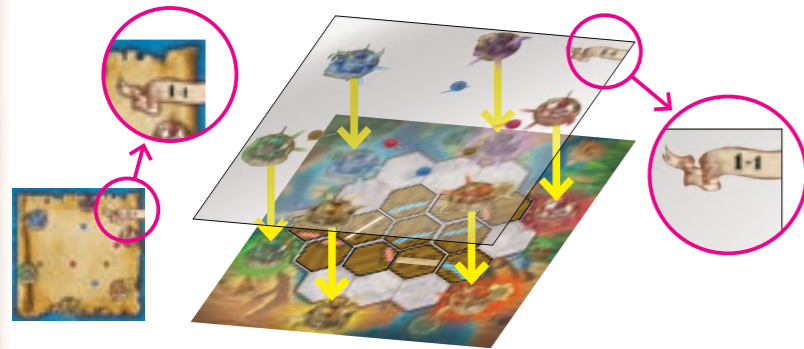


3. Score des achats

Les joueurs qui n'ont pas été disqualifiés recevront une feuille de réponse dont le numéro correspond avec celui inscrit dans le coin supérieur droit de la carte des spécialités locales, et la superposeront sur le plateau de jeu en les orientant dans la même direction. Toutes les spécialités locales traversées par une route deviennent acquises par le marchand, et les points correspondants inscrits sur le plateau du marché sont obtenus. Les spécialités locales avec des malus sont soustraites au total de points. Les spécialités locales traversées par les tuiles de route bonus rapportent le double de leurs points (Attention car les malus seront également doublés). Si le total des points acquis a une valeur négative, alors le marqueur de point sur le plateau du marché recule. Cependant, le score d'un joueur ne peut pas descendre en dessous de 0.



À propos des vérifications

Pour vérifier si une spécialité locale a bien été acquise ou non, il faut regarder le «bord» adjacent de la spécialité locale. Le bord de la spécialité locale est dessiné sur la feuille de réponses, donc si la route la traverse à cet endroit, l'achat est un succès. Ainsi, même si la route touche une spécialité locale, elle n'est considérée comme achetée uniquement si elle passe par le bord.

Passer par le "bord"



5. Recevoir des tuiles de route bonus

À la fin de chacune des trois premières manches, le joueur avec le score le plus bas recevra 1 "tuile de route bonus". Si lors d'une manche plusieurs joueurs ont obtenu le score le plus bas, aucun joueur ne recevra de tuile de route bonus.

Les tuiles de route bonus peuvent être utilisées librement dans n'importe quelle manche, de la même façon que les autres tuiles de route. Par exemple une tuile de route bonus obtenue lors de la 1ère manche peut être utilisée lors de la 4e manche. Il est également possible d'utiliser plusieurs tuiles de route bonus lors d'une même manche. Cependant, une fois utilisées les tuiles de route bonus ne peuvent plus être ré-utilisées jusqu'à la fin de la partie.



6. Fin de partie et victoire

Une fois la 5e étape terminée, les cartes commerce, les cartes des spécialités locales et les feuilles de réponse utilisées lors de cette manche sont rangées dans la boîte, et toutes les tuiles de route et les marqueurs sont retirés du plateau de jeu et mis de côté. De plus, si des tuiles de route bonus ont été utilisées au cours de la manche, elles seront également rangées dans la boîte.

La manche suivante démarrera depuis la 1ère étape. La partie s'achève à la fin de la 4e manche. Le joueur avec le score le plus élevé à ce moment-là gagne. En cas d'égalité, celui avec le score le plus élevé à la 4e manche l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est match nul.

À propos du jeu en solo

Ce jeu peut être joué par une seule personne. Le bonus de classement, le bonus la plus longue route et les règles des tuiles de route bonus sont ignorés et seuls les points des spécialités locales sont comptés. En fonction du score à la fin des quatre manches, le rang du marchand sera attribué par le tableau à droite.

| Score | Rang |
|---------|---|
| 46 ~ 50 | Riche Marchand |
| 36 ~ 45 | Marchand de renom |
| 21 ~ 35 | Marchand ordinaire |
| 11 ~ 20 | Vendeur de rue au marché aux puces |
| 0 ~ 10 | Marchand de cour de récré |

Foire aux questions

Q1 Tous les joueurs sauf un ont été disqualifiés. Qu'en est-il du bonus de classement ?

R1 Le joueur non disqualifié recevra le bonus de 1ère place. (à strictement parler il obtient également le bonus de dernier +0 point) Il obtiendra également + 1 point supplémentaire grâce au bonus de la route la plus longue.

Q2 Tout le monde a été disqualifié dans une manche.

R2 Pour cette manche le score de tous les joueurs est de 0 points. La manche suivante peut continuer sans aucun problème. Il est recommandé de bien faire attention à son itinéraire avant d'annoncer son arrivée, plutôt que de viser la 1ère place trop précipitamment.

Q3 En connectant deux tuiles de route bonus d'affilée, le joueur a acquis une spécialité locale à 4 points. Combien de points obtient-il ?

R3 8 points. Même si deux tuiles de route bonus ont permis d'obtenir une spécialité locale, cela ne fera que doubler le score de cette spécialité locale.

Q4 Des personnes ont annoncé leur arrivée en même temps, et il est difficile de dire qui est arrivé en premier pour attribuer le bonus de classement.

R4 S'ils ont annoncé leur arrivage exactement en même temps, la priorité est donnée à celui avec le score actuel le plus bas. Si les scores sont identiques, la priorité est donnée au plus jeune. Si l'indécision persiste, on disposera des pièces de monnaie (1 par joueur) en rang près du plateau central au début de la manche suivante. Lors de l'annonce de leur arrivée les joueurs doivent également s'emparer de la pièce la plus proche du plateau. Les ordres d'arrivée sont déterminés par quelle pièce a été saisie, de la plus proche du plateau à la plus éloignée. Les pièces peuvent être également des chocolats ou des biscuits.

Réalisation

Conception du jeu : Osami Okano
 Producteur et réalisateur : Tsubasa Takéshita
 Conception graphique : Kamibayashi
 Direction artistique : Naomi Nakano
 Illustrations : Aiko Morita, (autres à confirmer)
 Traduction : * Note au traducteur: Veuillez saisir le nom du responsable de chaque langue
 Joueurs test : Lisa Matsuoka, Tetsuya Kudo, Souma Okano, Eisuke Yamashita, Hiroyuki Sadamatsu
 Remerciements particuliers à : Masahiro Ozawa, Hironobu Ando, Takeshi Matsumoto.
 Production du jeu : Studium Mundi Inc.
 Fabrication/vente : Mundi Games Europe GmbH
 Wotanstraße 36
 80639, MünchenGermany

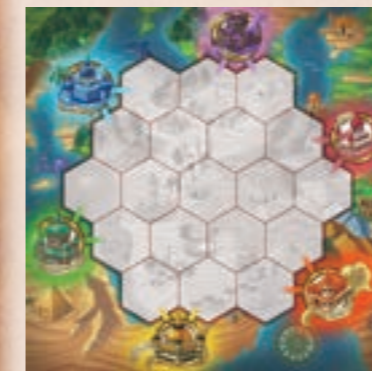
© Studium Mundi Inc. & Amberbook



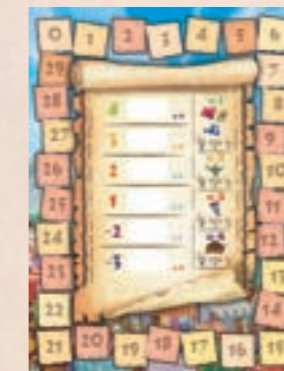
Vous êtes un marchand du moyen Âge sur la Route de la Soie traversant les villes animées les unes après les autres, troquant des spécialités locales tout en rêvant de devenir un grand marchand. À l'aide d'un plan approximatif, vous devrez tracer un itinéraire commercial reliant deux villes en disposant des tuiles représentant la route sur le plateau de jeu. Une fois qu'une route commerciale est dessinée, vous pourrez la comparer avec une carte plus détaillée. Vous remporterez alors des points si votre route passe par des spécialités locales, mais soyez prudent en traçant votre route car certaines spécialités vous feront perdre des points. De plus, vous n'avez que 2 minutes pour construire votre route! Préparez un itinéraire efficace dans le laps de temps imparti et essayez de faire les meilleures affaires.

Contenus

Plateau de jeu x4



Plateau du marché x1



Feuille de réponse x24
(6 feuilles pour chacune des 4 manches)



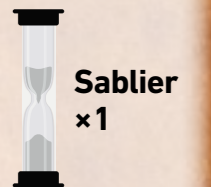
Tuile de route x84
(3 différents types de 28 tuiles chacun)



Marqueur x12
(4 types 3 each)



Tuile de route bonus x3



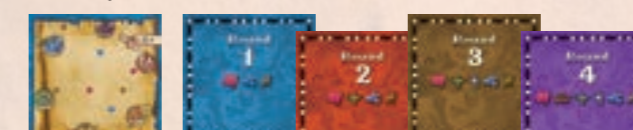
Carte commerce x15



Avant

Arrière

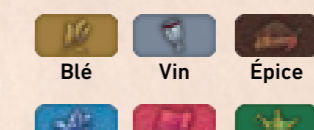
Carte des spécialités locales x24
(6 cartes pour chacune des 4 manches)



Avant

Arrière

Tuile de spécialité locale x6



Bijou

Soie

lampe

manuals x4



Préparations

1 Le plateau du marché est placé au centre de la table et les cartes commerce, les feuilles de réponse, les tuiles de spécialité locale, les tuiles de route bonus et le sablier sont disposés autour. Les cartes commerce sont mélangées face cachée et placées en pile.

2 Chaque joueur reçoit 1 plateau de jeu, 7 tuiles de route de chacun des 3 types et 3 marqueurs de la même couleur. Pour indiquer les scores, chaque joueur place un de ses marqueurs sur le plateau du marché à la position de départ «0» en haut à gauche.

3 Les cartes des spécialités locales sont au préalable divisées en 4 piles correspondant à chacune des 4 manches, chaque pile est mélangée séparément et les cartes sont distribuées unes à unes une face cachée. Il sera plus facile de jouer en les empilant en avance dans l'ordre des manches 4,3,2,1 en partant du bas.

Jouer

Déroulement général

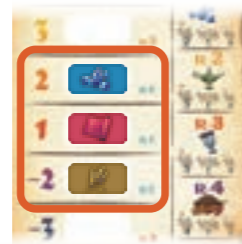
Le jeu progresse dans une série d'étapes appelées «manches». Les joueurs commencent par déterminer leurs villes de destination et la valeur des spécialités locales en fonction des cartes commerce, puis le sablier est enclenché pour "démarrer les affaires". Les joueurs disposent le plus rapidement possible leurs tuiles de route pour connecter les deux villes tout en s'aidant de leur carte des spécialités locales. Des bonus sont accordés au marchand le plus rapide et à celui qui a construit la plus longue route. Enfin, les joueurs superposent les feuilles de réponses pour découvrir les objets acquis en cours de route et en obtenir les points. Ce déroulé est répété à chaque manche, soit un total de quatre fois et le marchand avec le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

Déroulement d'une manche

1.Placement des spécialités locales

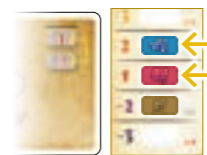
Placez les spécialités locales attribuées pour chaque manche sur la table au centre du plateau comme indiqué sur la figure ci-contre. Veuillez vous référer au tableau ci-dessous pour placer les spécialités locales. Les trois types de spécialités locales de la première manche peuvent être placées n'importe où sur «2», «1» ou «-2».

| | | |
|----------------|--|--------|
| Manche1 | | 2 1 -2 |
| Manche2 | | 3 |
| Manche3 | | -3 |
| Manche4 | | 4 |



2.Tirer une carte commerce

Après avoir placé les spécialités locales, l'étape suivante consiste à tirer l'une des cartes commerce et à la retourner face visible. La carte révèle les deux villes de destination et des icônes qui indiquent les fluctuations du prix des spécialités locales. Chaque joueur doit placer son marqueur sur les villes révélées sur la carte commerce. Puis, faire correspondre la valeur des spécialités locales avec celle de l'icône comme ci-dessous.



Echangez les spécialités locales au prix le plus élevé et celles au second prix le plus élevé.



Echangez les spécialités locales au prix le plus élevé et celles au troisième prix le plus élevé.



Réduisez d'un cran le prix de toutes les spécialités locales. Les spécialités locales les moins chères deviennent alors celles au prix le plus élevé.

3.Démarrer les affaires



Une fois les préparatifs terminés tous les joueurs peuvent démarrer les affaires. Lorsque le meneur (le joueur le plus âgé ou bien celui avec la barbe la plus longue) retourne le sablier et donne le signal, chaque joueur retourne sa carte des spécialités locales face visible et peut démarrer les affaires. Le temps imparti est de 2 minutes. Chaque joueur peut aligner ses tuiles de route à sa guise sur son propre plateau de jeu pour relier les deux villes de destination. Une fois la route terminée, les spécialités locales sur l'itinéraire détermineront les scores, il est alors important de tracer son itinéraire de manière à éviter les spécialités locales qui font perdre des points et à passer par celles qui en font gagner.

Une fois terminé

Le joueur qui a fini de connecter ses tuiles lève la main et s'exclame : «Arrivé!». Après avoir ainsi annoncé son arrivée, le joueur ne doit plus toucher aucune tuile tant que les affaires ne sont pas terminées. Même s'il regrette l'un de ses placements plus tard il ne pourra plus le modifier, ainsi il est conseillé de déclarer son arrivée rapidement tout en effectuant ses placements avec soin.



À propos du placement des tuiles de route

La préparation est également importante pour construire son itinéraire avec précision et rapidité en 2 minutes. Les joueurs peuvent par exemple simplifier leur recherche des tuiles en les séparant selon les trois types de tuiles de route. Ou bien en les séparant en 7. En utilisant dès le début toutes ses tuiles d'un même type, le joueur sera alors à court de tuiles de ce type pour la suite ; il est donc également utile de connaître le nombre de tuiles restantes. Il est enfin conseillé de vérifier le haut et le bas de la carte des spécialités locales ainsi que les fluctuations du prix des spécialités locales avant de démarrer les affaires.

Séparer (les tuiles de route)

Orienter (la carte des spécialités locales sur le plateau de jeu)

4.Attribution des points

1. Confirmation de l'itinéraire

Les affaires prennent fin lorsque tous les joueurs ont annoncé leur arrivée ou que le sablier s'est entièrement écoulé. Tous les joueurs doivent alors tenir leurs mains écartées des tuiles et du plateau de jeu. Lorsque les affaires sont terminées, on vérifie d'abord si les routes sont correctement achevées. Si les deux villes ne sont pas reliées par une seule route, le joueur sera alors "disqualifié" et ne marquera pas de points dans cette manche.

Exemples de disqualification

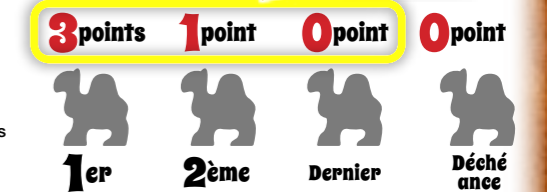


2.Bonus de Classement et Bonus de la plus longue route

Les joueurs n'ayant pas été disqualifiés pourront prétendre à des points bonus récompensant les plus rapides et les routes les plus longues. Le «Bonus de Classement» est remis aux joueurs qui auront annoncé leur arrivée le plus rapidement au cours de la manche. Le joueur en 1ère place obtiendra les points bonus indiqués dans la partie correspondante du plateau de marché. Le dernier recevra 0 point. Les autres joueurs obtiendront 1 point. Après avoir attribué les points, le score sera indiqué sur le plateau de marché en avançant les marqueurs des joueurs du montant correspondant. Vient ensuite le "Bonus de la plus longue route". Le joueur avec le plus de tuiles de routes placées sur son itinéraire lors de cette manche obtiendra 1 point. S'il y a plusieurs joueurs ayant la route la plus longue, tous obtiendront 1 point.

Bonus de Classement

Exemple



Bonus de la plus longue route

Exemple

