

I.

INVESTIR

- Facultatif pour celui qui possède ≤ 5 contrats
- Obligatoire pour celui qui possède > 5 contrats
- Achat de : cartes bonus / cartes bâtiment (1 ou plusieurs)
- Payer avec : cartes contrats / monnaie (il est interdit de vendre son dernier contrat)
- L'argent est rendu.
- On peut se faire payer des cartes contrats entièrement en monnaie.
- MAX 15 en monnaie (si plus, investir)
- quand un joueur achète une carte (bonus/bât.), il dévoile une nouvelle carte (bonus/bât.) pour qu'il y en ait toujours 4 visibles de chaque sorte.

II.

VOYAGER

Placer le pion Mercator sur 1 des 12 lieux du plateau (y compris celui où se trouve déjà le pion)

1) Prendre des marchandises

Si lieu principal : prendre toutes les marchandises → sur son comptoir

➤ 1 marchandise : Choisir son type (parmi les 2)

➤ ≥ 2 marchandises : Minimum 1 cube sur chacun des 2 types

Si le joueur possède de(s) carte(s) bonus du lieu, il reçoit 2 marchandises du type considéré & le place sur son comptoir.

2) Distribution de nouvelles marchandises

Si destination principale : chaque Lieu relié reçoit 1 marchandise de son type.

Si destination secondaire : chaque lieu principal qui a au moins autant de marchandises qu'indiqué sur le lieu secondaire reçoit 1 marchandise.

3) Marqueurs temporels

Si la destination a 1 ou 2 # : Reçoit 1 / 2 marqueur(s) temporel(s)

Les marqueurs sont pris sur l'échelle temporelle sur la case la plus élevée.

Si la destination a -1 / -2 / -3 #, le joueur doit payer des marqueurs temporels (dans la réserve générale).

4) Pertes de marchandises

Si la prise de marqueur temporel vide 1 ligne de l'échelle, retourner sur le verso le dernier marqueur avant de le prendre.

Le verso (1 lettre) indique le dépôt / entrepôt touché.

➤ Tous les joueurs doivent remettre 1 / 2 (si la lettre est double) marchandise(s) de la colonne considérée (si pas de marqueur, pas de perte)

➤ Si 1 lettre, le joueur peut décider de retourner le marqueur de la ligne suivante (s'il y en a 1) et doit alors appliquer ce dernier à la place du 1^{er} marqueur retourné. (le 2^{ème} marqueur reste en place)

III.

HONORER LES CONTRATS DU LIEU

- Prendre dans ses dépôts & entrepôts les marchandises → réserve générale
- Récompense : prendre le contrat supérieur de la pile des contrats de valeur plus élevée la plus proche → sur comptoir ou à côté (si plus de place)
- Chaque contrat ne peut être rempli qu'une fois par tour
- Si 1 pile de contrats est épuisée : mélanger la défausse de cette valeur : nouvelle pioche.
Si rien dans la défausse, piocher 1 carte de même valeur.

ECHANGE 4 : 1

Uniquement pour honorer 1 contrat
Soit :

- 4 marqueurs temporels >< 1 marchandise
- 4 marchandises d'1 type (type, pas couleur) >< 1 marchandise
- 1 marchandise peut être donnée en échange même si elle se trouve dans le comptoir ou sur la tuile de fourniture.

IV. CO-VOYAGER

- Les autres joueurs peuvent décider de co-voyager.
- Si oui, ils paient au joueur actif :
 - Lieu principal : 1 marqueur temporel
 - Lieu secondaire : 2 marqueurs temporels
- Ceux qui co-voyagent peuvent :
 - Honorer les contrats du lieu
 - Recevoir les bonus de co-voyage (1 ! marchandise) de leur carte bonus de ce lieu

TUILE DE FOURNITURE

En tout temps, on peut déplacer x cubes de sa tuile de fourniture vers ses dépôts / entrepôts

PHASE FINALE

Dès :

- ❶ Qu'un joueur honore 1 contrat de valeur 10 (= livrer 12 marchandises différentes à Hambourg (les marchandises de Hambourg peuvent se trouver parmi ces 12)) et qu'il reçoit la carte « Westfälischer Frieden »

Ou dès :

- ❷ Que le dernier marqueur temporel disponible est pris (si le joueur en prend 2, il prend le second de la réserve).

Alors :

- ❸ Chaque joueur joue encore 1 tour (y compris le joueur qui a provoqué la phase finale)

Mais :

- ❹ Plus d'obligation d'investir

- ❺ Les joueurs prennent les marqueurs temporels de la réserve

FIN DU JEU

Prendre les 5 contrats de plus grande valeur de son comptoir (y compris la carte « Westfälischer Frieden » qui vaut 14 pièces).

+ Additionner la valeur en pièce de ces 5 contrats = x PVS

+ Additionner la valeur en pièce des autres contrats (≥ 6) = $\frac{1}{2}$ PVS (on n'arrondit pas)

+ PVS des bâtiments

Dépend souvent de son avoir en marqueurs & marchandises (qui sont valables pour plusieurs bâtiments)

(Marqueurs, marchandises, cartes bonus et l'argent ne valent aucun PV)

(Interdit de faire l'échange 4 : 1 : Uniquement pour honorer 1 contrat)

Si égal : celui qui a le plus de marqueurs temporels gagne.

VARIANTES (CFR REGLES)

- ❶ version longue : verso + recto de l'échelle temporelle
- ❷ jeu à 2 : Pas de co-voyage
- ❸ Règles avancées : Prendre 1 carte en main (bâtiment, bonus, contrat)
- ❹ Réduire le hasard : Plus de perte de marchandise (verso marqueurs temporels)
- ❺ variante pour garder plus de 15 pièces
- ❻ Effet supplémentaire aux cartes bonus : A l'achat, recevoir 1 marchandise du type du bonus
- ❼ vendre la nouvelle carte contrat visible.