



vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

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 Merkator** 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 :

- 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 :

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

Alors :

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

Mais :

- Plus d'obligation d'investir
- 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) = 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 temporel gagne.

VARIANTES (CFR REGLES)

- Version longue : Verso + recto de l'échelle temporelle
- Jeu à 2 : Pas de co-voyage
- Règles avancées : Prendre 1 carte en main (bâtiment, bonus, contrat)
- Réduire le hasard : Plus de perte de marchandise (verso marqueurs temporels)
- Variante pour garder plus de 15 pièces
- Effet supplémentaire aux cartes bonus : A l'achat, recevoir 1 marchandise du type du bonus
- Vendre la nouvelle carte contrat visible.