

# MERCHANTS OF THE COVE

## The Entertainer

### MATÉRIEL

- 1 carte Instrument Artiste
- 26 cartes Artiste

Du jeu de base *Bardwood Grove* ou de l'extension *Spirits of the Grove*

- 1 plateau Joueur *Bardwood Grove*
- 4 jetons Pièce
- 3 jetons Pierre acoustique
- 1 pion Barde
- 1 cadran Tempo

Dans une même couleur de joueur

- 1 marqueur Volume
- 1 marqueur Chanson
- 6 jetons Écusson
- 4 jetons Rune

# MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Joueur *Bardwood Grove* devant vous.
2. Placez votre marqueur Volume sur l'emplacement « 0 » de la piste Volume.
3. Placez votre marqueur Chanson sur l'icône Étagère, au-dessus du cadran Tempo.
4. Placez 1 jeton Écusson sur chacun des 6 emplacements les plus à droite de la piste Écusson.
5. Placez 1 pièce sur chacun des 4 emplacements Bonus autour du cadran Tempo, puis placez 1 jeton Rune sur chaque pièce.
6. Mélangez les 14 cartes indiquées ci-dessous et placez-les face cachée sur l'emplacement Pioche de votre plateau Joueur.



7. Mélangez les 4 cartes Créature indiquées ci-dessous et placez-les en pile sur l'Île du Dragon sur le plateau principal.



8. Mélangez les 4 cartes Impro indiquées ci-dessous et placez-les en pile à côté de la Grand Place sur le plateau principal.



9. Mélangez les 4 cartes Compétence indiquées ci-dessous et placez-les en pile à côté du Quai du Bazar sur le plateau principal.



10. Placez votre carte Instrument, face Corruption visible, sur l'emplacement Fenêtre de votre plateau Joueur (la face présentant les icônes Corruption correspond au recto de la carte).

11. Placez votre pion Barde à côté de votre plateau Joueur.

12. Placez votre cadran Tempo sur le côté gauche de votre plateau Joueur de sorte que l'icône Rune soit dans le quart supérieur droit.

13. Piochez 2 cartes Compétence de votre deck.

- Si vous piochez une carte Créature, placez-la immédiatement sur l'un des deux emplacements de la zone Fanfaronnade en haut à gauche de votre plateau.
- Si vous piochez une carte Impro, placez-la immédiatement dans votre zone Chanson.
- Dans tous les cas, continuez à piocher jusqu'à avoir 2 cartes Compétence en main.



II.



## Cartes Compétence



Vous pouvez utiliser les icônes de Clan présentes dans la partie supérieure des cartes Compétence durant l'étape de Chant, et ce, gratuitement.

### Coût en volume

Vous pouvez utiliser les icônes de Clan présentes sous le coût en volume uniquement durant l'étape de Chant après avoir dépensé la quantité de volume indiquée.

## Zone Fanfaronnade



## Piste Volume



### Marqueur Chanson



### Rune (1/4)



### Icône Rune



### Déplacement



## Cadran Tempo



## Carte Instrument



## Piste Écusson



## Cartes Impro



Si vous piochez une carte Impro, placez-la **immédiatement** dans votre zone Chanson.

Vous pouvez utiliser les effets des cartes Impro durant l'étape de Chant.



## Cartes Créditure



Si vous piochez une carte Créditure, placez-la **immédiatement** sur l'un des deux emplacements de la zone Fanfaronnade en haut à gauche de votre plateau Joueur.

Lorsque vous effectuez l'action Fanfaronner indiquée au verso de votre carte Instrument, gagnez les effets imprimés sur toutes les cartes Créditure de votre zone Fanfaronnade, dans l'ordre de votre choix, puis placez ces cartes **sous** votre défausse.

## Défausse

## Pioche



## Zone Chanson

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque **phase de Production** se déroule en 3 étapes et commence par l'**étape de Composition**.

## Étape de Composition

1. Jouez 1 carte Compétence de votre main dans votre zone Chanson, à droite de votre plateau.
  2. Placez l'autre carte Compétence dans votre défausse.
- Tournez votre cadran Tempo, dans le sens horaire, d'autant de quarts qu'il y a d'icônes Sablier sur la carte défaussée.
  - Vous pouvez prendre 1 carte Corruption pour tourner votre cadran Tempo de 1 quart supplémentaire ou de 1 quart de moins (tant que vous le tournez d'au moins 1 quart).
    - Vous trouverez un rappel de cette règle au recto de votre carte Instrument.
  - Déplacez votre marqueur Volume d'autant de cases qu'indiqué au bas de la carte défaussée et/ou gagnez autant de cartes Corruption qu'indiqué au bas de cette carte.
3. Si votre cadran Tempo a effectué une rotation complète, retournez votre carte Instrument sur son verso (elle présente désormais l'icône Fanfaronner) et placez votre marqueur Chanson dessus en guise de rappel.  
Vous effectuerez une **étape de Chant** durant ce tour. Votre cadran Tempo a effectué une rotation complète lorsque son icône Rune dépasse le marqueur Chanson se trouvant sur l'étagère.

## Étape de Chant\*

\*Cette étape n'a lieu que si votre cadran Tempo a effectué une rotation complète durant l'étape de Composition de ce tour. Si ce n'est pas le cas, ignorez cette étape et passez directement à l'étape de Pause.

Contrairement à de nombreux autres marchands, vous pouvez chanter et gagner de l'Or durant la **phase de Production**. Vous pourrez également effectuer gratuitement une **étape de Chant** supplémentaire au début de chaque **phase de Marché**. Cette étape supplémentaire s'appelle le chant du cygne ; vous aurez plus d'informations à ce sujet par la suite.

1. Placez votre pion Barde sur l'un des 9 lieux disponibles, répartis en 4 catégories : Quais, Grand Place, Salles de Clan et Île du Dragon. Chacun de ces lieux est décrit plus en détail par la suite.
2. Vérifiez la position de l'icône Rune sur votre cadran Tempo. La valeur de déplacement indiquée représente le nombre de lieux **autres** que vous pouvez rejoindre pour effectuer des actions durant ce tour.
3. Sur chacun des lieux où vous **effectuez une action**, vous pouvez dépenser des pièces, des jetons Pierre acoustique et des icônes de Clan pour bénéficier des avantages du lieu.
4. Lorsque vous êtes satisfait de vos actions dans un lieu, si cela vous est possible, vous pouvez déplacer votre pion Barde sur un autre lieu et y effectuer des actions.
5. Vous ne pouvez dépenser les icônes des cartes de votre zone Chanson qu'une fois chacune. Vous pouvez combiner des icônes pour augmenter un effet, mais vous ne pouvez pas fractionner des icônes d'une même source pour les utiliser sur des lieux différents.

## Étape de Pause

1. Modifiez l'Horloge en avançant votre Sablier d'un nombre de cases égal au nombre d'icônes Sablier sur la première carte de votre défausse (celle que vous avez défaussée durant l'étape de Composition de ce tour).
2. Si vous avez eu une étape de Chant durant ce tour, défaussez toutes les cartes de votre zone Chanson, à l'exception de votre carte Instrument. Puis, retournez votre carte Instrument sur son recto.
3. Piochez des cartes de votre deck jusqu'à atteindre la limite de votre main.
  - a. Si vous piochez une carte Créature ou Impro, placez-la immédiatement sur son emplacement spécifique et continuez à piocher jusqu'à atteindre la limite de votre main.
  - b. Si vous devez piocher une carte, mais que votre deck est vide, mélangez immédiatement votre défausse et placez-la face cachée sur votre plateau Joueur pour créer un nouveau deck. Puis, continuez à piocher.

# Phase de Marché - Chant du cygne

Au début de la **phase de Marché**, avant qu'un joueur ne vendre des marchandises, vous **pouvez** déclencher une autre chanson peu importe la position de votre cadran Tempo, en suivant les règles de **l'étape de Chant** indiquées précédemment. Si vous avez effectué un chant du cygne, défaussez toutes les cartes de votre zone Chanson, à l'exception de votre carte Instrument. Puis, retournez votre carte Instrument sur son recto.

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

### Emplacement des cartes

Si vous piochez une carte Créature ou Impro durant l'étape de Pause, placez-la sur son emplacement spécifique et continuez à piocher jusqu'à atteindre la limite de votre main.

 Placez les **cartes Impro** dans votre zone Chanson.

 Placez les **cartes Créature** dans votre zone Fanfaronnade. Lorsque vous fanfaronnez, vous pouvez activer les effets de toutes les cartes se trouvant dans cette zone, avant de les défausser. Vous pouvez avoir autant de cartes que vous voulez dans votre zone Fanfaronnade.

## MOTS-CLÉS

### Icônes de Clan

Les icônes de Clan sont données par les cartes de votre zone Chanson. Elles servent généralement à multiplier les scores en fonction du nombre d'Aventuriers de couleur correspondante dans votre lieu. Vous pouvez combiner des icônes de Clan de diverses cartes et sources.

### Icône de Clan Paladin

 Vous pouvez dépenser ce symbole Clan à la place de n'importe quelle autre couleur de symbole Clan (vous ne pouvez pas le fractionner en plusieurs couleurs d'icônes).

### Fractionner des icônes de Clan

Lorsque vous dépensez des icônes de Clan de valeur 2, 3 ou 4, vous devez les dépenser toutes en même temps ; vous **ne pouvez pas** les conserver pour les dépenser autre part.

### Fanfaronner

Après que votre cadran Tempo a effectué une rotation complète, vous avez retourné votre carte Instrument sur son verso (présentant une icône Fanfaronner). Vous pouvez donc effectuer une **étape de Chant** durant ce tour. Durant cette étape, vous pouvez dépenser 3 volumes pour effectuer l'action Fanfaronner. Lorsque vous fanfaronnez, activez les effets imprimés au bas de toutes les cartes Créature de votre zone Fanfaronnade, dans l'ordre de votre choix. Puis, défaussez ces cartes.

### Pièce

Gagnez autant d'Or que le nombre de pièces indiqué.

### Pierre acoustique

Cette icône représente une pierre acoustique. Lorsque vous en obtenez une, prenez un jeton Pierre acoustique et mettez-le dans votre réserve. Vous pouvez dépenser ces jetons durant une **étape de Chant** pour gagner 3 icônes de Clan de même couleur (comme indiqué au verso de votre carte Instrument). Les pierres acoustiques sont volontairement en quantité limitée.

### Gagner de nouvelles cartes

Vous devez toujours placer vos nouvelles cartes face cachée sur votre deck.

### Limite de cartes en main

Il s'agit du nombre maximum de cartes Compétence que vous pouvez avoir en main. La limite est toujours égale au nombre d'icônes Mélodie  révélées sur votre piste Écusson. La limite de votre main augmente au fur et à mesure que des écussons sont retirés de votre plateau Joueur. À chaque étape de Pause, vous devez piocher des cartes jusqu'à atteindre la limite de votre main.

### Volume

Lorsque vous gagnez ou perdez du volume, déplacez votre marqueur Volume d'autant de cases qu'indiqué (dans la limite de 6). Vous pouvez dépenser du volume pour activer la partie inférieure de certaines cartes Compétence, ainsi que pour activer votre carte Instrument.

# LIEUX RÉPRÉSENTATION

## Quais

*Il y a 3 lieux Quai, 1 par Quai.*

**1.** Dépensez un certain nombre d'icônes de Clan de votre zone Chanson, puis multipliez ce nombre par le nombre d'Aventuriers de même couleur se trouvant sur le même Quai que votre pion Barde. Avancez votre marqueur Or d'un nombre de cases équivalent au résultat.

**2.** Vous pouvez acheter 1 nouvelle carte Compétence ou Impro chaque fois que vous effectuez une action sur un Quai. Le coût des cartes est égal à 1, plus 1 par pièce révélée (autour de votre cadran Tempo) et par gemme bleue révélée (sur votre piste Écusson) sur votre plateau Joueur. Reculez votre marqueur Or d'un nombre de cases équivalent au coût.

**3.** Placez les cartes achetées face cachée sur votre deck.



## Grand Place

*Il y a 1 lieu Grand Place.*

Effectuer une action sur la Grand Place vous permet de placer un écusson de votre plateau Joueur sur une carte Habitant. Au lieu d'intégrer votre Équipe, cet Habitant se comportera comme un fan de l'Artiste, agissant comme un Mécène pendant et à la fin de la partie. Les deux premiers écussons que vous placerez augmenteront votre limite de cartes en main. Les quatre derniers écussons que vous placerez révéleront une . Chacune de ces icônes révélées augmente de 1 le coût des cartes sur leur Quai respectif.

Utilisez des icônes de Clan pour gagner un nouveau fan (dans ces règles, « fan » signifie « Habitant »).

**1.** Choisissez une carte Habitant de la Grand Place.

**2.** Le nombre d'icônes de Clan que vous devez dépenser est égal à 1, plus le nombre de fans que vous avez déjà (n'importe quel Habitant sur lequel se trouve l'un de vos écussons).

• Vous pouvez dépenser n'importe quelle couleur ou combinaison d'icônes de Clan pour effectuer cette action.

**3.** Placez l'écusson le plus à gauche de votre piste Écusson sur la carte Habitant choisie.

• Cet Habitant est considéré comme l'un de vos fans. Il vous rapportera des icônes de Clan à la fin de la partie, peu importe où il se trouve.

**Recruter des fans :** Si un autre joueur recrute un Habitant sur lequel se trouve l'un de vos écussons, ce joueur et vous obtenez immédiatement l'appui de ce Mécène.

**Défausser des fans :** Si un Habitant sur lequel se trouve l'un de vos écussons doit être défaussé suite à un effet ou durant la phase de Nettoyage, placez-le à côté de votre plateau Joueur et obtenez immédiatement l'appui de ce Mécène.



## Salles de Clan

*Il y a 4 lieux Salle de Clan : la Salle des Guerriers, la Salle des Bardes, la Salle des Sorciers et la Salle des Nobles.*

Effectuer une action dans une Salle de Clan vous permet d'effectuer plus tard une action sur l'Île du Dragon, impliquant les Aventuriers correspondant à la couleur de la Salle de Clan. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action par Salle de Clan durant la partie. Vous ne pouvez pas effectuer d'action dans une Salle de Clan contenant l'une de vos runes. Enfin, vous **ne pouvez pas** effectuer d'action dans le Repaire des Voyous (trop dangereux) ni dans la Salle de Clan des Paladins (pas assez drôle). Lorsque vous effectuez une action dans une Salle de Clan :

1. Dépensez des icônes de Clan correspondant à la couleur de la Salle de Clan choisie. Le nombre d'icônes doit être supérieur à celui des Aventuriers présents dans cette salle.
2. Placez l'une des runes de votre cadran Tempo sur cette Salle de Clan.
3. Cela augmente le coût des cartes, mais vous permet de chanter devant des Aventuriers depuis l'Île du Dragon (plus d'informations ci-dessous).

## Salles de Clan

## Île du Dragon

*Il y a 1 lieu Île du Dragon.*

Vous ne pouvez pas effectuer d'action sur ce lieu sauf si vous avez au moins 1 rune sur une Salle de Clan.

1. Choisissez un côté de l'Île du Dragon où chanter. Vous chanterez devant tous les Aventuriers qui se trouvent sur les bateaux non à quai du côté choisi de l'Île du Dragon.
2. Choisissez une Salle de Clan.
3. Dépensez un certain nombre d'icônes de Clan correspondant à la Salle de Clan choisie, puis multipliez ce nombre par le nombre d'Aventuriers de même couleur se trouvant du côté choisi de l'Île du Dragon. Avancez votre marqueur Or d'un nombre de cases équivalent au résultat.
4. Vous pouvez répéter les étapes 2 et 3, tant que vous choisissez une Salle de Clan que vous n'avez pas déjà sélectionnée durant ce tour.
5. Si vous avez gagné au moins 1 Or durant cette action, prenez gratuitement 1 carte Créature au choix de l'Île du Dragon et placez-la face visible dans votre zone Fanfaronnade.

## Île du Dragon



**5.** Vous ne pouvez plus vous déplacer, mais il vous reste 3 volumes. Vous décidez donc de fanfaronner.

- Vous gagnez 1 pierre acoustique et 1 carte Corruption, que vous mettez dans votre réserve.
- Vous défaussez la carte Crédure.

**6.** Vous récupérez votre pion Barde du plateau et le remettez devant vous. Puis, vous passez à l'étape de Pause.



# EXEMPLE D'ÉTAPE DE CHANT

Lors de votre **étape de Composition**, l'icône Rune de votre cadran Tempo a effectué une rotation complète et a dépassé votre marqueur Chanson. Vous allez donc effectuer une étape de Chant durant ce tour.

1. Vous retournez votre carte Instrument sur son verso et placez le marqueur Chanson dessus en guise de rappel.
2. Vous placez votre pion Barde sur la Salle de Clan rouge (Salle des Guerriers).
  - 2a. Vous dépensez les 2 icônes de Clan Guerrier de la deuxième carte de votre zone Chanson afin de placer une rune sur la Salle des Guerriers.  
► Cela vous permettra de chanter sur l'Île du Dragon plus tard.
  - 2b. Comme indiqué par la position de votre cadran Tempo, vous pouvez vous déplacer et effectuer des actions dans 2 lieux supplémentaires.
3. Vous vous déplacez sur la Grand Place pour effectuer une action.
  - Vous dépensez les 2 icônes de Clan Noble de la carte la plus à droite de votre zone Chanson afin de placer un écu sur un Habitant.
  - Puisqu'il s'agit du deuxième écu que vous avez placé durant la partie, il nécessite 2 icônes.
  - La limite de votre main est désormais de 4 cartes. Vous pourrez donc piocher jusqu'à avoir 4 cartes Compétence en main durant l'étape de Pause.
4. Vous vous déplacez sur l'Île du Dragon pour effectuer une action.
  - Vous choisissez le côté droit de l'île.
  - Vous dépensez 3 volumes pour débloquer la partie inférieure de la carte la plus à droite de votre zone Chanson, ce qui vous accorde 2 icônes de Clan Guerrier.
  - Vous dépensez la pierre acoustique de votre réserve pour obtenir 3 icônes de Clan Paladin, que vous convertissez en icônes de Clan Guerrier.

- Vous utilisez également la carte la plus à gauche de votre zone Chanson, qui vous accorde 1 icône de Clan Paladin par carte Compétence dans votre zone Chanson (soit 3), que vous convertissez en icônes de Clan Guerrier.
- Vous avez désormais 8 icônes de Clan Guerrier que vous dépensez pour chanter devant les 4 pions Guerrier se trouvant sur les bateaux non à quai, à droite de l'Île du Dragon.
- Vous gagnez immédiatement 32 Ors (8 x 4). Puis, vous prenez une carte Créature au choix depuis l'Île du Dragon, que vous placez face visible dans votre zone Fanfaronnade.

