Merchants Cove
Master Craft

Cette extension contient quatre nouveaux marchands : **le Détective**, **la Cheffe pâtissière**, **le Champignonniste** et **le Chasseur de trésors**. Le jeu de base *La Baie des Marchands* est nécessaire pour jouer. L'extension *Grands Maîtres* propose également divers modules que vous pouvez combiner. Certains ont des restrictions quant à leur compatibilité ou nécessité avec d'autres modules. Vous trouverez ces informations dans la description de chaque module dans ce livret de règles. Pour ce qui est de la compatibilité des modules avec *La Baie des Marchands* : consultez la fiche Compatibilité des modules contenue dans la boîte de l'extension afin de connaître les restrictions ou les ajustements à effectuer.

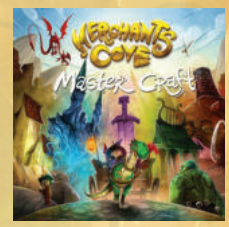
MATÉRIEL


1 plateau Festival des Clans


1 jeton Salle de Clan Paladin


1 tuile Départ du festival


5 tuiles Équipe Temps partiel


1 livret de règles et
- 4 livrets de règles Marchand
- 1 fiche Compatibilité des modules
- 1 livret de règles Mode solo
- 1 livret de scénarios


48 cartes Habitant


7 pions Paladin

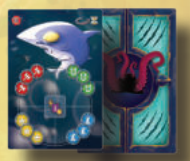

7 cartes Voyou


5 tuiles 5e Action Équipe


15 pions Assistant


12 jetons Enchantement


8 cartes Paladin


9 cartes Bête de la baie


12 jetons Vitrine


16 jetons Publicité


24 jetons Honneur


7 jetons Marchandise Paladin et 7 supports en plastique

FESTIVAL DES CLANS

Célébrez l'arrivée de la guilde des Paladins avec le Festival des Clans. Pendant que vous tenez la boutique, vos assistants aident au festival. Plus ils se portent volontaires, plus ils obtiennent des récompenses puissantes des Salles de Clan.

Mise en place du Festival des Clans

1. Placez le plateau Festival des Clans en dessous du plateau principal.
2. Placez la tuile Départ du festival en dessous de l'horloge. Puis, chaque joueur place les 3 assistants de sa couleur sur la tuile Départ du festival.
3. Placez les jetons Honneur, Marchandise Paladin, Vitrine, Publicité et Enchantement à côté.
4. Placez la tuile Salle de Clan Paladin sur le plateau principal, à l'emplacement habituel des cartes Habitant.

    4.a. Placez la pile Habitant face visible sur l'emplacement Habitant le plus à gauche de la Grand Place.

5. Placez une carte Paladin aléatoire ou choisie face visible au-dessus de la carte Voyou.
6. Retirez 1 client de chaque couleur du sac Aventuriers et remettez-les dans la boîte.
7. Placez 3 Paladins sur la Salle de Clan Paladin et placez les 4 autres dans le sac Aventuriers.

Déroulement de la partie avec le Festival des Clans

Le plateau Festival des Clans présente 6 pistes de couleurs différentes, chacune contenant 7 cases. La plupart des cases présentent une récompense, qui peut être obtenue en rappelant un assistant qui s'y trouve.

Avancer des assistants : Chaque fois que vous déplacez votre sablier de 1 ou plusieurs cases sur l'horloge, vous pouvez également avancer vos assistants du même nombre de cases sur les pistes colorées. Vous pouvez diviser le déplacement entre plusieurs assistants ou utiliser tout le déplacement pour un seul assistant.

Cases Honneur : À votre tour ou durant la phase de Marché, si l'un de vos assistants se trouve sur une case Honneur, vous pouvez dépenser 1 jeton Honneur pour l'avancer de 1 ou 2 cases sur sa piste.

Gagner des récompenses : À tout moment durant votre tour (avant de déplacer votre sablier sur l'horloge) ou durant la phase de Marché, vous pouvez gagner la récompense d'une case occupée par l'un de vos assistants en rappelant cet assistant depuis sa case et en le replaçant sur sa case de départ.

Dernière case : Si vous arrivez sur la dernière case d'une piste, vous recevez immédiatement la récompense indiquée sur la pancarte que vous venez de passer. Lorsque vous rappelez votre assistant depuis cette dernière case, vous gagnez 1 récompense au choix de la piste.







Exemple :

1. Durant son tour, le joueur noir replace son assistant de la piste bleue sur la tuile Départ du festival. Il gagne ainsi immédiatement la récompense de sa case précédente (mécénat immédiat de la Salle de Clan Sorcier).
2. Après avoir résolu son action principale ainsi que cette récompense, il avance son sablier de 2 heures sur l'horloge. Puis, il avance l'un de ses assistants de 2 cases sur la piste verte.
3. Le joueur orange effectue une action qui lui coûte 2 heures. Après avoir modifié l'horloge, il déplace 2 assistants différents de 1 case chacun sur des pistes différentes.
4. Le joueur bleu dépense un jeton Honneur pour avancer son assistant sur la piste rouge de 2 cases. Puis, il effectue une action coûtant 1 heure et avance son assistant sur la piste rouge de 1 case pour atteindre la dernière case de la piste. Il obtient immédiatement la récompense indiquée sur la pancarte (mécénat immédiat de la Salle de Clan Guerrier).

Nouveaux éléments du jeu

(La plupart de ces éléments peuvent être utilisés sans le module Festival des Clans. Nous vous indiquerons lorsque ce n'est pas possible.)



Cartes Paladin

L'une de ces cartes est placée au-dessus de la carte Voyou et donne aux pions Paladin des effets supplémentaires. Si vous mettez à quai un bateau contenant un Paladin, vous recevez la récompense indiquée sur la carte Paladin. Si un Paladin est envoyé sur la Salle de Clan Paladin, tous les joueurs reçoivent la récompense indiquée.

Aventuriers Paladins et Salle de Clan Paladin

(Les cartes Paladin sont requises pour jouer avec ces éléments. Si vous jouez avec les Paladins, mais pas avec le Festival des Clans, suivez les étapes 4 à 7 de la ***Mise en place du Festival des Clans*** *avant de commencer à jouer.)*
Les Paladins sont un nouveau type d'aventuriers. Durant la phase de Marché, lorsque vous vendez des marchandises à un quai contenant un ou plusieurs Paladins, sélectionnez une couleur d'aventuriers et considérez tous les Paladins de ce quai comme étant de cette couleur. Cela augmentera votre multiplicateur de score. Chaque joueur prend cette décision **indépendamment** des autres lorsqu'il vend des marchandises et le fait **à chaque fois** qu'un quai contient un Paladin.
Lorsque vous jouez avec les Paladins, vous disposez d'une nouvelle Salle de Clan et d'une nouvelle icône Clan avec lesquelles interagir. Ces dernières fonctionnent de la même manière que les quatre autres Salles de Clan en ce qui concerne le mécénat et la manière dont les aventuriers y entrent.





Jetons Honneur

(Le module Festival des Clans est recommandé, mais pas obligatoire.)

Gagner de l'honneur : Lorsque vous obtenez cette icône, gagnez 1 jeton Honneur de la réserve. Si un joueur peut défausser une carte Corruption, mais qu'il n'en a pas, il prend 1 jeton Honneur à la place pour chaque carte qu'il ne peut pas défausser.

Dépenser de l'honneur : À tout moment durant votre tour, vous pouvez défausser un jeton Honneur pour défausser une carte Corruption. Les jetons Honneur peuvent également être défaussés grâce aux cases Honneur des pistes Festival des Clans pour avancer de 1 ou 2 cases.



Marchandises Paladin

Les marchandises Paladin comptent à la fois comme des petites et des grandes marchandises, et peuvent être vendues à n'importe quel quai.

Les marchandises ont une valeur de base de 2 ors.

Lorsque vous en vendez une sur un quai, choisissez les aventuriers de 1 type présent sur le quai auxquels la vendre et appliquez les règles de vente habituelles.



Jetons Publicité

(Le module Festival des Clans est requis.)

Lorsque vous gagnez un jeton Publicité, sélectionnez un jeton Publicité restant et placez-le à côté de votre plateau. Vous gagnez du mécénat pour tous les jetons Publicité qui se trouvent dans votre réserve. Vous pouvez avoir plusieurs jetons Publicité d'un même type.



Effet Utiliser 2 habitants

Sélectionnez 2 actions Équipe sous lesquelles se trouvent des cartes Habitant et effectuez-les dans l'ordre de votre choix.



Jetons Enchantement

(Le module Festival des Clans est requis.)

Après avoir gagné un enchantement, fixez-le immédiatement sur une marchandise de votre étal (peu importe la taille).

Lorsque vous vendrez cette marchandise, elle vaudra **deux fois** sa valeur de base. Remettez le jeton Enchantement dans la réserve après avoir vendu la marchandise.



Effet Coup monté

L'effet Coup monté est similaire à la défausse de cartes Corruption. Lorsque vous gagnez cet effet, sélectionnez et défaussez 1 carte Corruption de votre réserve. Puis, tous les autres joueurs perdent autant d'or que le nombre d'aventuriers dans le Repaire.



Jetons Vitrine

(Le module Festival des Clans est requis.)

Lorsque vous gagnez un jeton Vitrine, placez-le à côté de votre étal. Il y restera jusqu'à la fin de la partie. Lorsque vous devez déplacer une ou plusieurs marchandises de votre réserve sur votre étal et que vous avez un jeton Vitrine disponible, vous pouvez immédiatement placer une des marchandises produites sur le jeton Vitrine. Chaque jeton Vitrine ne peut contenir que 1 marchandise. La valeur de base d'une marchandise se trouvant sur un jeton Vitrine augmente de 2 lorsque vous la vendez.

MODULE 5e ACTION ÉQUIPE

Mise en place :

1. En groupe, décidez quel côté de la tuile 5e Action Équipe utiliser.
2. Chaque joueur place sa tuile 5e Action Équipe du côté choisi à droite ou à gauche de son plateau Équipe.

Déroulement de la partie :

Les habitants peuvent être recrutés sous ces emplacements comme s'il s'agissait d'emplacements Équipe normaux. Les habitants recrutés sous ces emplacements vous permettent d'utiliser les capacités imprimées sur la tuile lorsque vous effectuez une action **Utiliser son équipe**.



Face A :

(Le module Festival des Clans est requis.)

Avancez un de vos assistants de 1 case sur l'une des pistes Festival des Clans.

Face B :

Obtenez du mécénat des icônes Clan de l'équipe se trouvant ici. Vous ne perdez pas d'or en cas d'icône Voyou. Puis, vous pouvez déplacer l'habitant qui se trouve sous cet emplacement Équipe et le placer sous un autre emplacement Équipe vide. Utilisez immédiatement la capacité de ce nouvel emplacement, si cela vous est possible.



MODULE ÉQUIPE TEMPS PARTIEL

Avant la première utilisation





Après la première utilisation

Mise en place :

1. Chaque joueur reçoit une tuile Équipe Temps partiel, face Or visible.
2. Puis, chacun place cette tuile sous le coin inférieur gauche de son plateau Équipe.

Déroulement de la partie

Les deux côtés de la tuile Équipe Temps partiel présentent une nouvelle action sur laquelle vous pouvez placer votre figurine.



UTILISER 2 HABITANTS (1 HEURE/1 HEURE + CORRUPTION)
Sélectionnez 2 actions Équipe sous lesquelles se trouvent des cartes Habitant et effectuez-les dans l'ordre de votre choix.

Chaque fois que votre figurine Marchand **quitte** la tuile Équipe Temps partiel, retournez-la immédiatement sur son côté opposé et placez-la sous l'autre coin inférieur de votre plateau Équipe.

MODULE BÊTES DE LA BAIE

(Ce module n'est pas compatible avec le Festival de l'Île du Dragon.)

De nombreux monstres vivent dans la Baie des Serpents. Quelque chose a dû les mettre en colère, car ils ont pris plusieurs aventuriers en otage et ces derniers ont besoin de votre aide.

Mise en place :

1. Créez un paquet avec 3 cartes Bête de la baie, chacune présentant l'une de ces icônes :   

2. Placez-les en une pile face cachée sur l'Île du Dragon avec la carte  en bas et la carte  en haut.

Phase d'Arrivée

1. Piochez des aventuriers du sac et placez-en 1 sur chacun des 4 quarts de la carte Bête de la baie.
2. La bête suit la règle d'arrivée de la carte Voyou actuelle. Si elle permet aux voyous d'être placés sur des bateaux pendant la phase d'Arrivée, des voyous peuvent également être placés sur la bête. Sinon, les voyous ne peuvent pas y être placés.

Phase de Production

Durant votre tour, vous pouvez envoyer votre figurine Marchand sur la carte Bête de la baie afin d'effectuer l'action Sauver un aventurier indiquée dessus. Le nombre de marchands pouvant occuper la carte Bête de la baie en même temps n'est pas limité.



SAUVER UN AVENTURIER (1 HEURE)
Sélectionnez un aventurier sur la carte Bête de la baie et sauvez-le. Pour sauver un aventurier, vous devez avoir des icônes Clan parmi votre équipe qui correspondent à toutes les icônes Clan du quart où se trouve l'aventurier choisi. Si une icône Clan est présente plusieurs fois, vous devez avoir au moins le même nombre d'icônes Clan correspondantes.
Après avoir sauvé un aventurier, gagnez immédiatement la récompense indiquée sur la carte Bête de la baie.
Puis, placez cet aventurier sur l'horloge, sur le prochain indicateur Aventurier que votre sablier dépassera.

Charger les bateaux — Aventuriers sauvés

Chaque fois que vous dépassez un indicateur Aventurier et que vous devez piocher un aventurier du sac pour le charger sur un bateau, vous pouvez sélectionner un aventurier de l'horloge à la place, pourvu que votre sablier l'ait dépassé sur l'horloge.

Nettoyage

Remettez tout aventurier restant dans le sac et retirez la première carte Bête de la baie du jeu. Les figurines Marchand qui s'y trouvaient restent sur le même emplacement, sur la carte Bête de la baie suivante.

Cartes Paladin

(Certaines cartes Paladin nécessitent des modules particuliers pour être en jeu.)

Toutes les cartes Paladin suivent la même mise en place initiale (5 pions Paladin dans le sac et 2 sur la Salle de Clan Paladin). Les paladins peuvent toujours être placés sur des bateaux durant la phase d'Arrivée.

Les aventuriers Paladins déclenchent toutes les capacités des cartes Paladin de la même manière. Si un aventurier Paladin est sur un bateau lorsqu'il se met à quai, le joueur qui l'a mis à quai gagne la récompense indiquée.

Si un Paladin est envoyé sur la Salle de Clan Paladin, tous les joueurs gagnent la récompense indiquée (en commençant par le joueur actif et en poursuivant dans l'ordre du tour).

Résoudre ces récompenses n'est pas obligatoire (vous pouvez choisir d'ignorer une récompense gagnée ainsi).

1) Serment d'Honneur



Gagnez 1 jeton Honneur.

2) Serment de Vengeance



Défaussez 1 carte Corruption de votre choix et appliquez l'effet Coup monté sur les autres joueurs.

3) Serment de Sagesse



Avancez un assistant de 1 case sur une piste Festival des Clans.

4) Serment des Travaux forcés



Retirez 1 marchandise de votre étal et placez 1 marchandise Paladin sur votre étal.

5) Serment de Gloire



Utilisez exactement 1 capacité d'équipe de votre plateau Équipe.

6) Serment d'Assistance



Recrutez immédiatement 1 habitant, ne gagnez pas sa capacité, puis remplissez la Grand Place comme d'habitude.

7) Serment de Glorification



Gagnez immédiatement le mécénat de la Salle de Clan Paladin.

8) Serment de Vertu



Dépensez 1 jeton Honneur et défaussez 3 cartes Corruption de votre choix.

BÊTES DE LA BAIE

(Certaines bêtes nécessitent des modules particuliers pour être en jeu.)



Nessie

Prenez une petite marchandise de la couleur de votre choix et placez-la sur votre étal.



Le Dragon des mers

Remettez un aventurier d'un bateau en mer dans le sac Aventuriers.



Le Kraken

Sélectionnez et défaussez une carte Corruption de votre réserve.



La Cyclope

Gagnez 1 jeton Honneur.



Kfuwu

Mettez un aventurier d'un bateau en mer sur sa Salle de Clan.

CARTES VOYOU



Prenez une grande marchandise de la couleur de votre choix et placez-la sur votre étal.

La Femme-poisson



Coup monté 1. Défaussez 1 carte Corruption au choix de votre réserve, puis tous les autres joueurs perdent 1 or par aventurier dans le Repaire.

Le Mégalodon



Sélectionnez 2 aventuriers sur 2 bateaux en mer différents et permutez-les.

Le Léviathan



Gagnez immédiatement le mécénat de la Salle de Clan correspondant à l'aventurier sauvé.

Henry

15) Conspirateurs



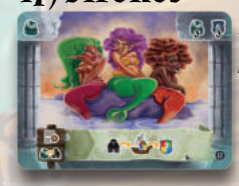
4 dans le sac/3 dans le Repaire
Arrivée : Bateau
Effet : Lorsqu'un bateau avec un ou plusieurs voyous se met à quai, tous les joueurs peuvent utiliser l'effet Coup monté, la pénalité ne s'applique qu'au joueur à leur gauche.
Habitants conseillés : Légendes + ?
Colporteur : Le Colporteur utilise l'effet Coup monté.

16) Antisyndicalistes



3 dans le sac/3 dans le Repaire
Arrivée : Bateau
Effet : Lorsqu'un bateau avec un ou plusieurs voyous se met à quai, tous les joueurs marquent immédiatement les points de fin de partie des icônes Clan de l'un de leurs membres d'équipe, puis ils défaussent l'habitant en question et le placent au bas de la pile Habitant. Vous ne perdez pas d'or en cas d'icône Corruption.
Habitants conseillés : Bas-fonds + ?
Colporteur : Le Colporteur utilise l'effet avec l'habitant qu'il a recruté en dernier.

17) Sirènes



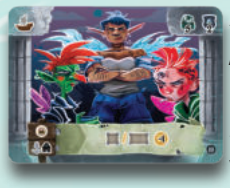
3 dans le sac/3 dans le Repaire
Arrivée : Sac
Effet : Lorsque vous chargez un voyou sur un bateau, déplacez immédiatement un aventurier autre qu'un voyou de ce bateau sur sa Salle de Clan. Appliquez cet effet avant qu'un bateau ne soit forcé à se mettre à quai.
Habitants conseillés : Marins + ?
Colporteur : Le Colporteur ne s'engage pas dans cet effet.

18) Sorcières



5 dans le sac/2 dans le Repaire
Arrivée : Bateau
Effet : Lorsqu'un voyou entre dans le Repaire, tous les joueurs peuvent piocher une carte Corruption pour échanger une marchandise de leur étal avec une marchandise de leur réserve, de même taille mais de couleur différente.
Habitants conseillés : Artisans + ?
Colporteur : Le Colporteur ne s'engage pas dans cet effet.

19) Non-fées



5 dans le sac/2 dans le Repaire
Arrivée : Bateau
Effet : Les marchandises vendues sur un quai avec un ou plusieurs voyous voient leur valeur de base réduite de 1.
Habitants conseillés : ? + ?
Colporteur : Cette pénalité s'applique également au Colporteur.

20) Usuriers



5 dans le sac/3 dans le Repaire
Arrivée : Sac
Effet : Lorsque vous placez un aventurier sur un bateau avec un voyou, vous pouvez piocher 1 carte Corruption pour marquer les points de la Salle de Clan de l'aventurier placé.
Habitants conseillés : Modèles + ?
Colporteur : Le Colporteur active cet effet s'il y a plus d'aventuriers dans la Salle de Clan désignée que dans le Repaire.

21) Recéleurs



1 dans le sac/4 dans le Repaire
Arrivée : Sac
Effet : Lorsqu'un bateau avec un ou plusieurs voyous se met à quai, tous les joueurs peuvent piocher 1 carte Corruption pour vendre 1 marchandise de leur étal au coût de 3 fois sa valeur de base.
Habitants conseillés : Avocats + ?
Colporteur : Le Colporteur active cet effet et vend sa marchandise de plus grande valeur de base. En cas d'égalité, il vend sa marchandise à égalité la plus à droite et fait glisser les marchandises restantes vers la gauche.

NOUVELLES CARTES HABITANT



APPRENTIS

(Uniquement avec le module Festival des Clans.)



Avancez un seul assistant de 2 cases sur la piste indiquée, si possible.



Avancez un assistant de 1 case sur chaque piste indiquée, si possible.



MODÈLES

(Jetons Honneur requis.)



Gagnez 1 jeton Honneur.



Gagnez 2 jetons Honneur.



INITIÉS



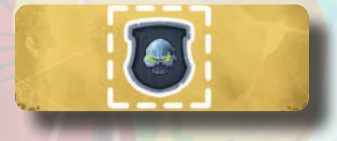
Déplacez un aventurier de la Salle de Clan indiquée sur un quai de votre choix.



Les Initiés gagnent immédiatement du mécénat, au lieu d'en gagner uniquement durant le décompte final.



AVOCATS



Coup monté 1. Défaussez 1 carte Corruption, tous les autres joueurs perdent immédiatement autant d'or que le nombre d'aventuriers dans le Repaire.



Coup monté 2. Défaussez 2 cartes Corruption, tous les autres joueurs perdent immédiatement autant d'or que le nombre d'aventuriers dans le Repaire, deux fois.

Création du jeu de base : Carl Van Ostrand, Jonny Pac et Drake Villareal
Création de l'extension : Drake Villareal et Carl Van Ostrand
Illustrations : Mihajlo Dimitrievski — The Mico
Illustrations supplémentaires : Marija Savikj
Développement : Drake Villareal et Boris Momic
Conception graphique : Naum Jamovski et Aleksandra Sofronieska
Production : Final Frontier Games, Maja Denkov, Toni Toshevski, Vojkan Krstevski et Ivana Krstevska

Matériel 3D : Ana Trajkovska
Mise en page des règles : Naum Jamovski et Aleksandra Sofronieska
Scénarios du mode solo : Drake Villareal
Livret de règles : Drake Villareal et Boris Momic
Inserts : Game Trayz

Traduction française : Ambre Poilvé
Relecture française : César Burini et Jean Dorthe

SUPER MEEPLE