



LA VALLÉE DES MARCHANDS

L'Ère des Maîtres du commerce

2 à 4 joueurs • Âgés de 10 ans et plus • De 20 à 40 minutes




Le monde est devenu un grand village. Les civilisations des différents continents ont établi des villes indépendantes de libre-échange pour faciliter le troc entre contrées éloignées. L'une de ces cités, Yengzuh, cherche un nouveau dirigeant – un nouveau Maître du commerce.

Toutefois, la sélection dudit individu n'est pas une mince affaire. Ce magistrat suprême est désigné tous les dix ans, à l'issue d'une compétition acharnée qui permet de révéler le meilleur des marchands.


Tous les participants sont des professionnels de renom, la compétition permet de tester leur capacité à négocier dans des conditions aussi exceptionnelles qu'inattendues. En effet, le vainqueur aura la lourde responsabilité de maintenir la stabilité des prix et l'équité des échanges, pour les années à venir.



Matériel

- 110 cartes
 - 6 paquets de peuplade, composés de 15 cartes chacun :
 - *Les Ornithorynques expérimentateurs*
 - *Les Paresseux à gorge claire méticuleux*
 - *Les Crocodiles nains intimidants*
 - *Les Fennecs amicaux*
 - *Les Putois marbrés téméraires*
 - *Les Harfangs des neiges observateurs*
 - 20 cartes Camelote
- Le plateau du marché
- Un dé Putois avec les faces suivantes : 1, 1, 2, 2, 3 et 3 

Compatibilité avec l'autre Vallée des Marchands



La Vallée des Marchands L'Ère des Maîtres du commerce. est totalement compatible avec le premier jeu *La Vallée des Marchands : La Guilde des commerçants extraordinaires*. Vous pouvez librement mélanger et combiner les peuplades entre ces deux jeux.

Quelques ajouts ou clarifications de règles sont intégrés à ce nouvel épisode. Ces sections sont marquées en vert et sont les seules nécessaires si vous avez déjà joué à *La Vallée des Marchands*.

A chaque fois que nous pensions qu'il n'y avait plus rien à ajouter, une simple idée a émergé et permis de créer un nouvel ensemble de cartes autour de ce nouveau concept. Bien entendu, il y a eu de longues phases d'équilibrage, de rationalisation et de remaniement avant que nous soyons pleinement satisfaits du résultat. En mélangeant les deux jeux, vous découvrirez un nombre important de combinaisons fascinantes. Nous espérons que vous apprécierez ces nouvelles peuplades autant que nous avons aimé les créer !

Snowdale Design

Création, développement, illustrations, mise en pages et règles : **Sami Laakso**

Assistant développement : **Seppo Kuukasjärvi**

Création de l'univers : **Talvikki Eskelinen et Jason Ahokas**

Testeurs : **Eero Kesälä, Sami Soisalo et Laura Kesälä**

Relecteurs : **Tuomas Tervonen, Topher Wong,**

Ville Reinikainen et Jared McComb

Bragelonne

Président : **Alain Névant**

Responsable marketing et commercial : **Gaëlle Buecheler**

Responsable d'édition : **Sébastien Célerin**

Responsable de fabrication : **Yoann Dolomieu**

Relation conventions & communauté ludique :

Emmanuel Beiramar

Traduction : **Étienne Auloy**

Mise en pages : **Sébastien Lhotel**

Titre original : *Dale of Merchants 2 - The Era of Trade Master*

© Snowdale Design 2016-2018

© Bragelonne Games 2020

Imprimé en Chine par Longpack Games.



Bragelonne Games

60-62, rue d'Hauteville - 75010 Paris

E-mail : contact@bragelonne.games

Site Internet : www.bragelonne.games

Vue d'ensemble

Les joueurs tiennent le rôle de marchands qui étudient de nouvelles techniques de vente, échantent des biens et gèrent leurs stocks de produits. Ils créent leurs incroyables étals en posant des piles de cartes devant eux.

Le premier à construire un étal de 8 piles de cartes dont la valeur totale de chaque pile est immédiatement supérieure à celle qui la précède (voir page 11) est déclaré vainqueur et nouveau Maître du commerce !

Il n'y a que douze cités de libre-échange à travers le monde. Yengzuh, à côté de Pandala, est l'une des plus anciennes. La Guilde des Commerçants extraordinaires de la Vallée a lancé les fondations de la cité lorsque les guerres commerciales orientales se sont étendues sur un trop vaste domaine. Dans le port de la ville se trouvent en permanence des dizaines de gigantesques navires, chargeant et déchargeant passagers et cargaisons.



Aperçu d'une carte



- 1 Valeur de la carte
- 2 Icône de la peuplade
- 3 Sur certaines cartes, une icône d'action bonus (+)
- 4 Nom de la carte
- 5 Type de la carte
- 6 Effet de la carte
- 7 Icône de l'Ère des Maîtres du commerce (🌀)

Il existe 3 types de cartes dans le jeu. Deux font partie des paquets **de peuplade** et le dernier correspond aux cartes **Camelote**.

Technique

Les cartes de type **Technique** peuvent être jouées pour **leurs effets de jeu**.

Une icône d'action bonus (+) sur la carte permet au joueur de bénéficier d'une action supplémentaire.

Passive

La plupart des cartes de type **Passive** ont un effet qui s'applique lorsqu'un joueur a la carte en main. Certaines de ces cartes ont un effet dans un autre cadre, tel que précisé dans le texte de la carte. Le joueur qui souhaite en bénéficier doit montrer la carte aux autres joueurs pour revendiquer l'application de son effet.

Rebut

Les joueurs commencent la partie avec plusieurs cartes **Camelote** de type **Rebut**. En général, ces cartes ne peuvent servir qu'à acheter de nouvelles cartes **de peuplades**.

Partir en expédition est toujours excitant ! Les Putois marbrés adorent sentir leur cœur battre la chamade et l'adrénaline couler dans leurs veines. Trouver une relique rare est un objectif secondaire lors d'une épopée sauvage et épique. Le plus souvent ils ne reviennent qu'avec de la camelote. Mais, au moins, ils ont une nouvelle histoire rafraîchissante à partager avec les Fenecs.



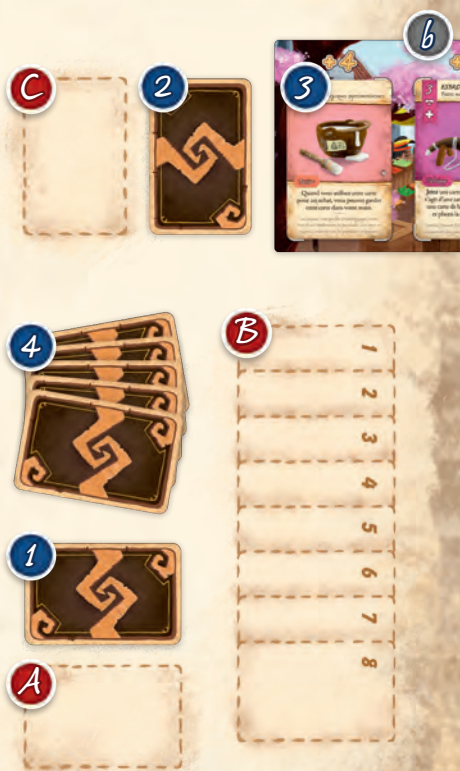
Mise en place

Choisissez un nombre de paquets de peuplades égal **au nombre de joueurs plus un**. Rangez les autres paquets dans la boîte. Vous pouvez opter pour une combinaison de peuplades qui apportera les sensations souhaitées par votre groupe de joueurs. Par exemple, les *Paresseux à gorge claire méticuleux* encouragent une planification tactique alors que les *Harfangs des neiges observateurs* vous permettent de garder un œil sur vos adversaires. Une liste détaillant les peuplades et leurs spécialités est proposée en dernière page de cette règle.

1 Construisez les paquets de départ en distribuant à chaque joueur **une carte de valeur 1** pour chaque peuplade **sélectionnée** pour la partie.

Puis chaque joueur complète son paquet avec des cartes Camelote jusqu'à obtenir **un total de 10 cartes par joueur**. Disposez les cartes Camelote restantes à côté de l'aire de jeu, dans la **réserve des cartes Camelote**.

2 Les cartes de peuplade de valeur 1 restantes sont remises dans la boîte. Toutes les autres cartes (de valeur 2 et plus) sont mélangées et forment **la pioche du marché**.



Exemple de mise en place pour 2 joueurs

Le joueur qui s'est levé le plus tôt ce matin commence la partie. Si vous jouez plusieurs parties consécutives, l'un des perdants sera le premier joueur de la partie suivante.

Les candidats officiels sont observés de près par des chouettes superviseuses plusieurs jours avant le début du concours. Un départ bille en tête pourrait être contre-productif si vous devez rester éveillé toute la nuit.



3 Placez le plateau du marché à côté de cette pioche. Tirez-en **5 cartes** et disposez-les sur le plateau pour former le **marché de départ**.

a La carte la plus à droite du marché coûte autant que sa valeur.

b Puis, en allant vers la gauche, des surcoûts (+1, +2, +3 et +4) s'appliquent aux valeurs des cartes tel qu'indiqué au-dessus des emplacements du plateau.

4 Chaque joueur pioche **5 cartes** de son propre paquet pour former **sa main de départ**.

A Défausse du joueur

B Étal du joueur

C Défausse du marché



Aperçu d'un tour

I. Phase d'action – Faites **une seule** des actions suivantes.

- a) Action du marché : Acheter une carte du marché
- b) Action technique : Jouer une carte de type Technique
- c) Action étal : Construire une pile dans votre étal
- d) Action d'inventaire : Se défausser de n'importe quel nombre de cartes de votre main

2. Phase de rangement

- 1) Piochez afin de compléter votre main (minimum : 5 cartes en main)
- 2) Remplir les emplacements vides du marché

1. Phase d'action – Réaliser une action

Chaque joueur démarre son tour en choisissant **une seule** des 4 actions possibles. Il ne peut pas réaliser les autres actions durant ce tour, à moins d'obtenir une action bonus.

ATTENTION ! Quand une carte demande de **jeter** quelque chose, le joueur ne place rien dans sa défausse. Au lieu de cela, les cartes Camelote sont rangées dans la réserve qui leur est dédiée et les cartes de peuplades vont dans **la défausse du marché**.

Note : *Les cartes sont toujours disposées face visible dans les défausses. Les joueurs peuvent les consulter à tout moment (qu'il s'agisse de la défausse du marché ou de celle de n'importe quel joueur), mais ils ne peuvent pas les trier.*

a) Action du marché

Le joueur actif peut acheter une carte du marché en se défaussant de cartes de sa main. La somme des valeurs des cartes défaussées doit être au moins égale à celle de la carte convoitée, augmentée du surcoût associé à sa position sur le marché. Les cartes utilisées lors des achats vont **dans la défausse du joueur**, la carte achetée va **dans la main** de son acquéreur.

Note : *Il est permis (et parfois inévitable) de payer plus cher que nécessaire pour une carte. Mais il est interdit d'ajouter des cartes à un paiement si le montant est déjà atteint. Par exemple, un joueur peut acheter une carte de valeur 5 avec 2 cartes de valeur 4 (même s'il a une carte de valeur 5 en main), mais, en achetant cette même carte avec un 5 ou encore avec un 2 et un 3, il ne lui est pas permis d'ajouter d'autres cartes de sa main.*

b) Action technique

Pour jouer une carte de type Technique et utiliser son effet, il faut montrer la carte aux autres joueurs puis réaliser l'action décrite. Les effets s'appliquent toujours dans l'ordre précisé sur la carte.

Les cartes Technique sont jouées devant le joueur pendant la durée de leur effet. Ces cartes sont dans sa « planification ». Elles ne sont pas affectées par d'autres effets jusqu'à ce qu'elles soient entièrement résolues. Dans le cas de plusieurs cartes à résoudre au même moment, le joueur choisit l'ordre de résolution.



Une fois que son effet a été résolu, celle-ci est ensuite placée dans la défausse du joueur (à moins qu'une carte ne précise de faire autrement).

Certaines peuplades savent prendre leur temps. Par exemple, les Paresseux sont réputés être extrêmement précis dans chacune de leurs actions. Leurs méthodes requièrent toujours une certaine forme de lenteur. En plus d'économiser de l'énergie, il est possible de tourner cela à son avantage grâce à une planification irréprochable.



Note : *Si un joueur ne peut pas piocher, prendre ou échanger le nombre de cartes spécifié dans l'effet d'une carte, il réalise l'action avec le maximum de cartes possible.*

Chercher dans un paquet ne comprenant aucune carte revient à ne rien faire.



Si la carte jouée possède une icône d'action bonus (+), le joueur peut effectuer une action supplémentaire après avoir appliqué tous les effets **immédiats** de la carte. L'action bonus est obtenue pour le tour en cours, même si la carte reste dans la « planification » avec un effet retardé. L'action supplémentaire peut être n'importe laquelle des 4 actions de base. Si une action technique est jouée de nouveau, en utilisant une fois encore une carte bénéficiant d'une action bonus, le joueur obtient une autre action supplémentaire (et ainsi de suite tant qu'il le peut).



Note : *Un joueur ne bénéficie d'une action supplémentaire que si l'action Technique de la carte a été jouée, pas si elle a été utilisée pour acheter une autre carte ou pour rejoindre un étal.*



Il est important de trouver le bon équilibre entre harceler vos adversaires et progresser dans votre propre travail. Récupérer des informations est bénéfique mais vous ne gagnerez pas sans construire votre étal !

Si un joueur doit se défausser de plusieurs cartes ou les jeter au même moment, il choisit l'ordre dans lequel placer ces cartes sur la défausse correspondante.

Pour mémoire, la carte Technique jouée rejoint sa défausse après que son effet a été résolu.

c) Action étal

L'étal de tout joueur doit être constitué de 8 piles de cartes. Chacune de ces piles doit avoir une valeur immédiatement supérieure à la précédente. La valeur totale de votre première pile doit être exactement de 1, la suivante exactement de 2, et ainsi de suite. Les piles doivent être construites par ordre croissant. Les cartes ainsi disposées ne peuvent plus être sollicitées pour leurs effets durant le reste de la partie.

Pour construire une pile, un joueur doit choisir n'importe quel nombre de cartes **d'une même peuplade** (même icône, même couleur) de sa main, puis les placer devant lui sur son étal avec toutes les valeurs visibles. Un joueur ne peut pas commencer une pile puis la terminer plus tard.



Exemple de l'étal d'un joueur contenant 6 piles (valeurs de 1 à 6)

Dans certains cas, des effets de cartes peuvent affecter la valeur d'une pile. Lors de la construction de la pile suivante, celle-ci doit toujours avoir une valeur totale qui correspond à sa place dans la séquence de l'étal (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). Une fois construite, la valeur d'une pile (la somme des valeurs des cartes visibles) ne sera plus reconsidérée. Une pile valide au moment de sa pose le reste tout au long de la partie.

d) Action d'inventaire

Un joueur peut placer **autant de cartes qu'il le souhaite** de sa main dans sa défausse.

Si vos projets ne se passent pas vraiment comme vous l'aviez imaginé, il peut être intéressant ou plus facile de simplement recommencer à partir d'une ardoise vierge.




2. Phase de rangement

Le rangement a lieu après qu'un joueur a réalisé une action et ses potentielles actions bonus.

1) Piochez afin de compléter votre main

Le joueur actif pioche des cartes de son paquet jusqu'à en avoir 5 en main. Il n'y a pas de maximum de cartes à avoir en main ; si un joueur en a déjà 5 ou plus, il ne pioche pas (sauf cas spéciaux). Seul le joueur actif pioche ; si d'autres joueurs ont moins de 5 cartes en main, ils doivent attendre la phase de rangement de leur prochain tour pour piocher.

Si à tout moment un paquet est vide et qu'un joueur **doit y piocher une carte**, la défausse associée est mélangée puis retournée pour créer un paquet prêt à l'emploi. En plus de « **piocher** », « **prendre** » ou « **défausser** » une carte peut entraîner un mélange et la création d'un nouveau paquet. Ce n'est pas le cas quand un joueur va « **chercher** » dans un paquet. 

Si un paquet et sa défausse sont vides **au même moment** et qu'un joueur doit piocher une carte, il tire **des cartes Camelote de la réserve à la place**. Dans les rares cas où la réserve de cartes Camelote serait également vide, les joueurs piochent dans la boîte des cartes qui n'ont pas été utilisées pour la partie en remplacement (elles sont alors considérées comme des cartes Camelote). Les cartes Camelote sont les seules à être considérées comme illimitées.

Vous êtes-vous déjà demandé où toutes ces camelotes finissent par arriver ? Elles sont finalement loin d'être inutiles.

C'est surtout une question de perspective.

Les gens désirent ce qu'ils n'ont pas et négligent la valeur de ce qu'ils ont en abondance.



2) Remplir les emplacements vides du marché

S'il y a des emplacements vides sur le plateau du marché, toutes les cartes seront déplacées vers la droite si c'est possible (pour combler les trous). Puis de nouvelles cartes du marché seront piochées pour remplir les emplacements restants, de la droite vers la gauche jusqu'à ce que le marché comporte bien 5 cartes.



Il est parfois possible d'obtenir un échantillon de certains marchands. C'est même plutôt courant. Mais vous devez garder à l'esprit qu'ils ne font pas ça par pure générosité.

Si la pioche du marché finit par être vide, **et qu'un joueur doit piocher de nouvelles cartes**, la défausse du marché est mélangée pour créer une nouvelle pioche. Si la pioche du marché et la défausse du marché sont vides au même moment, le marché reste incomplet.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur termine sa **8^e pile**, il remporte immédiatement la partie.

Une courte période de transition a lieu, pendant laquelle le précédent Maître du commerce contrôle les actions de son successeur. Le vainqueur de la compétition est finalement laissé seul pour diriger la cité après ce court moment d'adaptation. Les premières années sont particulièrement intenses et stressantes !



Jeu en équipes à 4 joueurs

Dans une partie à 4 joueurs, les marchands peuvent joindre leurs forces pour jouer en équipes. Cela diminue le temps d'attente de chacun et peut augmenter l'intérêt du jeu. Après quelques parties classiques, utiles pour apprendre les mécaniques centrales du jeu, nous recommandons le jeu en équipes.

Modification des règles normales

Le jeu se joue entre 2 équipes de 2 joueurs. Les joueurs d'une même équipe seront face à face, et dans l'ordre de placement on alternera donc un joueur de chaque équipe. Chaque joueur doit ainsi avoir **un joueur de l'équipe adverse à sa droite et à sa gauche**.

Pour préparer la partie, choisissez **4 paquets de peuplades** au lieu de 5.

Note : *Le jeu comprend 20 cartes Camelote. Pour le jeu en équipes, il en faut 4 de plus. Utilisez les 4 cartes de valeur 1 d'une autre publication La Vallée des marchands en remplacement (leurs effets ne pourront pas être utilisés).*



Les Maîtres du commerce ont besoin d'un bras droit de confiance pour gérer la pléthore de tâches qui leur incombent. Parfois, ils choisissent eux-mêmes leur Premier Secrétaire. D'autres fois les deux rôles sont choisis lors d'une même compétition. Derrière ce duo, un Conseil du commerce prend en charge les lourdes démarches administratives.

Chaque équipe partage un même étal. La première équipe à construire une **10^e pile** remporte immédiatement la partie.

Lorsqu'un joueur construit une pile, son coéquipier peut l'aider en ajoutant une ou plusieurs cartes à cette pile. Rappel : on ne remplit sa main (au minimum 5 cartes) **qu'à la fin de son propre tour.**

Quand une carte affecte un adversaire, il n'est évidemment pas possible de choisir son coéquipier. Les cartes affectant les « autres joueurs » concernent uniquement les joueurs de l'équipe adverse. Les cartes évoquant « tous les joueurs » et « chaque joueur » se réfèrent toujours à l'ensemble des joueurs.

Toute communication est publique.

Exemples

- Il n'est donc pas possible d'échanger la carte *Gland* (Écureuils volants amasseurs de valeur 4) avec une carte de l'étal de son co-équipier. Elle est en effet considérée comme étant également la vôtre.
- Votre coéquipier ne peut pas...
 - Payer un supplément de 2 lorsque vous jouez la carte *Fusillade effrayante* (Crocodiles nains intimidants de valeur 2) ;
 - Se défaissez d'une carte lorsque vous jouez la carte *Nuisance* (Ratons nordiques chapardeurs de valeur 2).
- En jouant la carte *Les Yeux bandés* (Ocelots chanceux de valeur 5), un joueur ne peut donc pas solliciter son co-équipier.

Les discussions privées sont interdites, mais rien ne vous oblige à dire la vérité quand vous échangez avec votre coéquipier... En étant un peu sournois, vous pouvez user de fausses communications publiques à votre avantage.



Les peuplades



Ornithorynques expérimentateurs

Contrôle de cartes - Les Ornithorynques trouvent toujours la bonne carte au bon moment. Les joueurs expérimentés utiliseront les Ornithorynques pour accélérer leur jeu et essayer de nouvelles choses.



Paresseux à gorge claire méticuleux

Actions retardées - Les Paresseux se concentrent sur l'efficacité à long terme. Vous devrez planifier si vous voulez utiliser leurs actions différées efficacement. Utilisez-les dès vos premières parties, mais n'espérez pas maîtriser tout leur potentiel avant un certain temps !



Crocodiles nains intimidants

Menaces et harcèlement - Les Crocodiles tyrannisent les autres compétiteurs en volant leurs biens et en laissant planer une menace permanente. Invitez les Crocodiles à votre table si vous voulez de l'interaction et des conflits !



Fennecs amicaux

« **Entraide** » - Ces petits renards des sables aiment faire participer tout le monde. Les autres animaux se méfient de leurs attentions soi-disant amicales... mais ne peuvent résister à une aide si tentante des Fennecs. Jouer avec eux demande quelques compétences étant donné que le timing est primordial pour en obtenir le maximum sans trop favoriser vos adversaires.



Putois marbrés téméraires

Prise de risque - Aucune montagne n'est assez haute, aucun océan assez profond pour ces Putois ! Ces braves aventuriers aiment le danger, vivent pour le goût du risque. Vous sentez-vous chanceux ?



Harfangs des neiges observateurs

Réactions aux événements - Ces oiseaux attendent patiemment que leurs cibles révèlent leurs intentions pour agir. Ils ajoutent une touche d'interaction entre joueurs et les obligent à être attentif en permanence. Soyez bien sûrs de rester vigilants si vous jouez avec eux.

Note : L'effet d'une carte Harfangs peut être activé à chaque fois que la condition de déclenchement se présente. À l'exception de la carte de valeur 1, ces effets peuvent être activés plusieurs fois par tour.