

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN



Un jeu de société pour 2 à 15 joueurs sur 1 à 3 tables, par Friedemann Friese

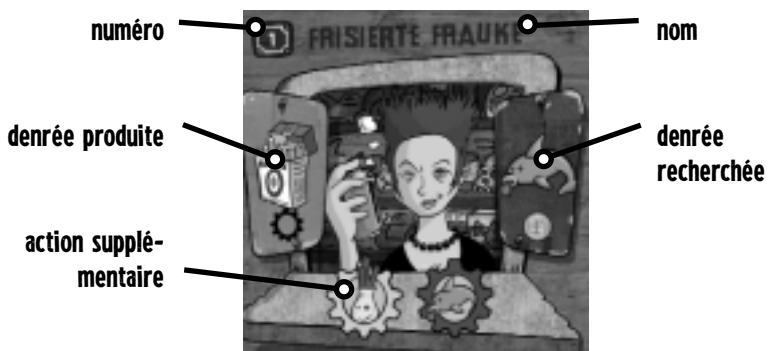
FABLE

Fatalitas Fatalitatis! Le féroce et frénétique Fieso, faisant fi de toute finesse, a enfermé la fascinante fée Fabula au fin-fond de sa fantomatique forteresse, au fond d'un fjord finlandais. Il ne rendra la fée au monde de féerie qu'en échange des fétiches favoris, que vous devez vous procurer dans une fantasmagorique forêt, ou errent de féroces plants de fenouils sauvages. Depuis toujours, vous fantasmez sur les faveurs de la fée, et vous voilà donc en quête des fabuleux fétiches.

MATÉRIEL

36 kiosques: ils sont de trois types différents:

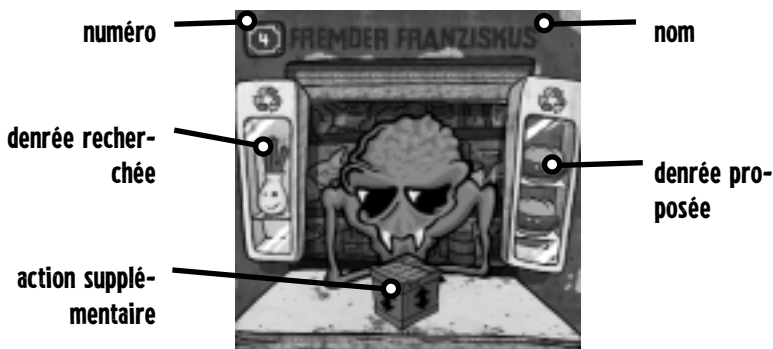
1. Marchands (gris-vert)



La denrée figurant sur le panneau de gauche est celle qui est produite dans le kiosque, et qui peut y être achetée. Par exemple, chez Frauke la Frisée, on peut acheter des cigarettes. La denrée figurant sur le panneau de droite est celle que le marchand est prêt à acheter.

Action supplémentaire : Chaque marchand a une action supplémentaire, indiquée sur le panneau du bas. Cette action doit obligatoirement être effectuée chaque fois que quelqu'un s'arrête à ce kiosque. Ainsi, lorsqu'un joueur termine son tour chez Frauke la Frisée, des fenouils et des poissons sont produits.

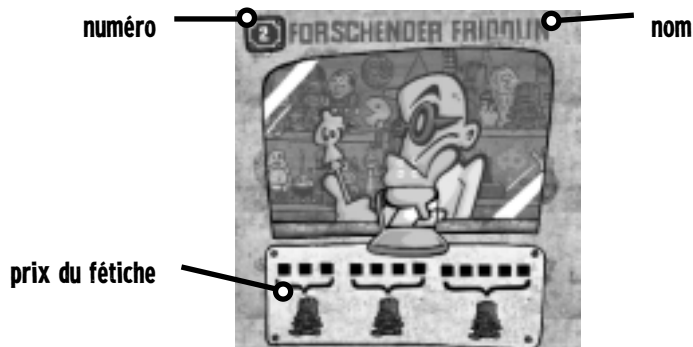
2. Changeurs (brun)



Chez un changeur, vous pouvez échanger une denrée contre une autre. Le changeur est à la recherche de la denrée figurant sur le panneau de gauche (Franziskus l'étranger cherche du fenouil), et offre en échange la denrée figurant sur le panneau de droite (Franziskus offre deux hamburgers). Si vous vous arrêtez chez Franziskus, vous pouvez obtenir deux hamburgers contre un fenouil.

Action supplémentaire : chaque changeur a aussi une action supplémentaire. Ainsi, en allant chez Franziskus l'étranger, vous pouvez augmenter ou diminuer le cours d'une denrée de votre choix.

3. féticheurs (jaune)



Chez un féticheur, vous pouvez vous procurer les fétiches qui vous permettront de gagner la partie. Chez Fridolin le bino-cieux, par exemple, vous devez payer 3 denrées identiques pour acquérir votre premier fétiche, 4 denrées identiques pour votre second fétiche et 5 denrées identiques pour votre troisième et dernier fétiche.

Les féticheurs n'ont pas d'action supplémentaire.

1 plateau de jeu

65 jetons denrées



fenouil



huile



poisson



hanburgers



5 jetons «cours des denrées»



11 jetons bonus (décrits à la fin des règles)

3x



2x



2x



2x



2x



15 jetons fétiches

5x



5x



5x



5 pions

6 bacs

2000 Florins

Jeu pour 2 à 5 joueurs

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les 6 bacs (carrés verts) sur les appontements où figure une ancre.



ancres

Placez les fétiches à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit 150 florins, choisit un pion et le place dans le port.

Chaque joueur pioche, secrètement, deux jetons bonus, en choisit un qu'il conserve et remet l'autre, face cachée, à côté du plateau de jeu. Tous les jetons bonus restants sont ensuite mélangés, faces cachées, à côté du plateau de jeu.

Les 36 kiosques sont rangés dans l'ordre numérique et placés en une pile, face cachée, sur la table. Chaque joueur à son tour «coupe» ensuite cette pile normalement, comme l'on coupe un jeu de cartes avant de le distribuer. Ainsi, les kiosques restent dans l'ordre numérique, mais la pile peut commencer par n'importe quel numéro.

Les 12 kiosques du dessus de la pile sont ensuite mélangés et placés, aléatoirement, sur les 12 emplacements du plateau de jeu. Les kiosques restants ne seront pas utilisés durant la partie.



port

On place dans chaque kiosque de marchand un jeton de la denrée produite par ce marchand, figurant sur le panneau de gauche du kiosque (mais on ne place pas de jeton sur les kiosques des changeurs et du féticheur). Les jetons denrée restant sont placés dans la réserve, à côté du plateau de jeu. Les jetons rayés indiquant le cours des denrées sont placés sur le tableau boursier, chaque denrée ayant au début de la partie un cours de 50 Florins.

On choisit un premier joueur.

Déroulement du jeu

Chacun joue à son tour. Le tour d'un joueur se décompose en déplacement et, parfois, commerce.

Déplacement

À votre tour, vous disposez de 3 points de déplacement. Vous pouvez utiliser de 0 à 3 points, avec les possibilités suivantes :

1. Déplacement à pied

1 point de déplacement permet de se déplacer d'une case. Routes, ponts et kiosques sont considérés comme des cases, mais pas les bacs (voir plus bas, mouvement par bac). Les cases occupées peuvent être sautées, ne comptant pas pour les déplacements, mais il est également possible de s'arrêter sur une case occupée par un autre joueur.

Important: Si vous vous trouvez dans un kiosque, vous devez dépenser au moins 1 point de déplacement pour le quitter, et ne pouvez pas revenir au même kiosque ce même tour.

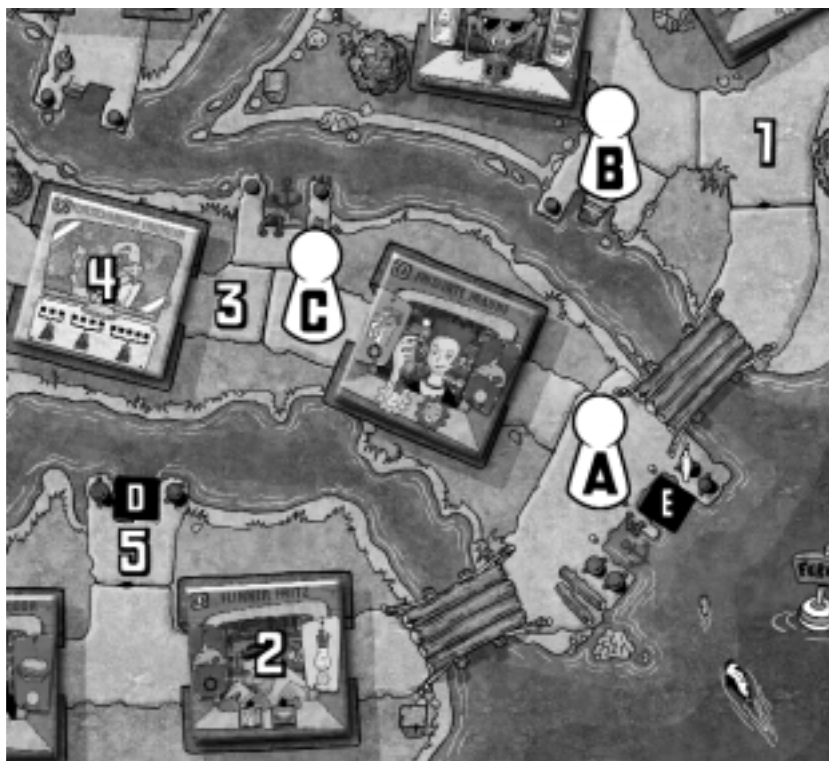
2. Déplacement en bac:

Si vous trouvez sur une case avec un appontement, et si un bac se trouve à quai, vous pouvez dépenser 1 point de déplacement pour prendre le bac. Vous vous déplacez alors, avec le bac, dans la direction de votre choix, jusqu'au prochain appontement libre, où vous devez descendre à terre (le pion d'un joueur ne reste jamais sur un bac). Cela coûte 1 point de déplacement. Vous pouvez utiliser un même bac plusieurs fois consécutives, en payant 1 point de mouvement à chaque fois (voir aussi exemple 3 ci-dessous).

Important: Il y a deux appontements dans le port. Tant que l'un d'entre eux, au moins, est inoccupé, le port compte comme un appontement libre pour le déplacement des bacs. Si les deux appontements du port sont libres, ils ne comptent quand même que pour 1 dans le déplacement des bacs - tout se passe comme si le port avait un appontement à deux places, et non deux appontements.

3. Appeler un bac

Pour 1 point de déplacement, et 10 Florins payés à la banque, vous pouvez déplacer un bac vide d'un appontement jusqu'au prochain appontement libre.



Exemples de déplacement

1. Avec 3 points de déplacement, le pion A peut se rendre sur la case 1 ou 2.
2. le pion A peut également se rendre sur la case 3, car la case occupée par C ne compte pas.
3. Le pion A peut même aller sur la case 4 en utilisant le bac E. En effet, le déplacement jusqu'à l'appontement de la case où se trouve le pion B coûte normalement 1 point, mais cette case, occupée, ne compte pas dans le déplacement, ce qui permet d'atteindre l'appontement suivant pour seulement 1 point de déplacement.
4. Le pion B peut aller sur la case 5. Il faut d'abord dépenser 1 point de déplacement et 10 florins pour appeler le bac D et l'envoyer au port. Ensuite, pour encore 1 point de déplacement et 10 florins, il faut appeler le bac D ou E pour l'amener à l'appontement devant le pion . Il reste alors 1 point de déplacement pour se rendre sur la case 5, ce qui n'aurait pas été possible si le pion A ne s'était pas trouvé au port, puisqu'il aurait alors fallu s'arrêter au port avec le dernier point de déplacement.

Le premier tour

Afin que le premier joueur ne soit pas avantagé, le premier tour se déroule selon des règles particulières. Le premier joueur dispose de 3 points de déplacement, le deuxième de 4 points, le troisième de 5, etc... À partir du deuxième tour, chaque joueur a seulement 3 points de déplacement par tour.

Commerce

Si, à l'issue de votre déplacement, votre pion se trouve dans un kiosque, vous pouvez soit commercer avec le tenancier du kiosque, soit passer. Ensuite, que vous ayez ou non commercé, vous devez effectuer la ou les actions supplémentaires du kiosque, figurant sur le panneau du bas. Vous ne pouvez jamais effectuer la ou les actions supplémentaires avant de commercer avec le tenancier du kiosque.

Important: Vous ne devez JAMAIS transporter plus de 7 jetons de denrées.

1. Marchand

Chez un marchand, vous pouvez acheter les denrées qu'il a en stock et vendre les denrées qu'il recherche. Vous pouvez faire cela dans n'importe quel ordre.

a) Achat

Regardez le cours indiqué sur le tableau. Le prix unitaire d'achat des denrées chez un marchand est égal au cours indiqué par le tableau, diminué d'un cran vers le bas pour chaque jeton de cette denrée en stock chez ce marchand.

$$\text{Prix d'un jeton denrée} = \text{cours du tableau} - \text{nombre de jetons en stock (crans vers le bas)}$$

Exemples:

1. Au début de la partie, toutes les denrées ont un cours de 50 florins et chaque marchand a une denrée en stock. Le prix d'achat d'une denrée chez un marchand est donc de 40 florins (1 cran en dessous).

2. Un marchand a 3 poissons à vendre. Le cours du poisson sur le tableau est de 100 florins. Vous pouvez donc acheter chez ce marchand les poissons pour 50 florins par jeton (3 crans en dessous).

Vous pouvez acheter, à ce prix unitaire, tout ou partie des jetons denrée en stock chez le marchand.

Exemple:

Vous décidez d'acheter 2 des 3 poissons en vente, et payez 100 Florins à la banque.

Important : Le prix minimum est de 10 florins par jeton denrée, même si le marchand en a un très grand nombre en stock

b) Vente

Chaque marchand recherche une denrée différente. Vous pouvez vendre au marchand autant de vos propres jetons de cette denrée que vous le souhaitez, au cours indiqué sur le tableau. Les jetons ainsi vendus retournent dans la réserve, à côté du plateau de jeu. Quel que soit le nombre de jetons vendus, le cours de la denrée vendue baisse en conséquence, d'autant de crans qu'indiqué sur la colonne de droite du tableau.

Exemple:

Après que vous avez vendu pour 50 Florins, le cours descend de 2 crans, à 30 Florins



Important: Le cours d'une denrée sur le tableau ne baisse que lorsque vous vendez. Il ne bouge pas lorsque vous achetez des denrées.

2. Changeur

Chez un changeur, vous pouvez échanger 1 ou 2 jetons d'une denrée donnée pour recevoir 2 ou 4 jetons d'une autre denrée, pris dans la réserve. S'il n'y a plus suffisamment d'un type de jetons dans la réserve, vous ne pouvez pas échanger. Certains changeurs, décrits en annexe à la fin des règles, obéissent à des règles particulières.

3. Féticheur

Un seul des 12 marchands en jeu est un féticheur - il y a 3 féticheurs différents dans la boîte de jeu, décrits en annexe. Chez un féticheur, vous pouvez échanger des denrées pour obtenir un fétiche. Le premier fétiche vous coûtera 3 jetons, le second 4, le troisième 5. Chaque fois, vous devez choisir un fétiche différent.

Si vous êtes chez un féticheur, et disposez des denrées nécessaires, vous pouvez immédiatement les échanger contre un fétiche. À chaque tour, vous ne pouvez obtenir ainsi qu'un seul fétiche, même si vous avez déjà les denrées nécessaires pour en acheter un second. Lorsque vous échangez des denrées contre un fétiche, le cours de ces denrées sur le tableau baisse conformément à la colonne de droite. En outre, vous piochez deux jetons bonus et en choisissez un, avant de reposer l'autre avec les autres jetons bonus, qui sont remélangés.

Action supplémentaire des kiosques

Lorsque vous terminez votre tour dans un kiosque, que vous ayez ou non fait du commerce avec son tenancier, vous devez «activer» l'action supplémentaire du kiosque. Seuls les féticheurs n'ont pas d'action supplémentaire.

Actions supplémentaires simples

Production:



Lorsque vous «activez» l'une de ces actions, un jeton de la denrée correspondante est placé dans le kiosque de chacun des marchands produisant cette denrée (panneau de gauche du kiosque du marchand).

Important: Si, lors de la production, les jetons de la denrée produite viennent à manquer, le cours de cette denrée sur le tableau augmente comme indiqué à droite du tableau.

Augmentation des cours:



Lorsque vous «activez» cette action, le cours de la denrée correspondante augmente comme indiqué à droite du tableau. Si, par exemple, le cours du fenouil est de 60 florins, vous regardez à droite du tableau et constatez que l'augmentation doit être de deux crans, faisant passer le cours du fenouil à 100 florins.

Important: Si le cours d'une denrée devrait augmenter au delà de 150 florins, il n'augmente pas mais la denrée en question est produite comme indiqué plus haut (production).

Les autres actions supplémentaires sont décrites en annexe, à la fin des règles.

Après l'action supplémentaire du kiosque, le tour du joueur est terminé et on passe au joueur suivant.

Les Bonus

Un joueur peut, durant son tour, jouer autant de jetons bonus qu'il le souhaite. Vous pouvez donc, par exemple, utiliser deux de vos points de déplacement, jouer un bonus, puis utiliser votre troisième point de déplacement. Lorsqu'un bonus est joué, il est placé avec ceux en réserve, qui sont remélangés. Un joueur doit toujours garder secrets les jetons bonus en sa possession. Les effets des différents jetons sont décrits en annexe, à la fin des règles.

Fin du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur acquiert son troisième fétiche, et libère la fabuleuse fée prisonnière dans la forteresse fantastique de Fieso.

Toute première partie

Pour votre première partie, utilisez les marchands numéros 1 à 12, qui sont les plus adaptés à une découverte du jeu.

Les kiosques

Marchands (kiosques numéros: 1,3,5,6,9,10,11,13,15,18,20,21,23,24,27,29,30,32,33,35)

Vous pouvez y acheter toutes les denrées que le marchand a en stock. Un marchand ne reçoit normalement de nouvelles denrées que lorsque l'action spéciale d'un autre kiosque entraîne une production de denrées. Vous pouvez y vendre les denrées que le marchand recherche (panneau de droite). Voir l'exemple en première page des règles.

Changeurs (kiosques numéros: 4,7,12,17,19,22,28,31,34,36)

Contre un jeton de la denrée figurant sur le panneau de gauche, vous recevez 2 jetons de la denrée figurant sur le panneau de droite. Vous pouvez changer deux fois par tour, et donc donner au maximum 2 jetons pour en recevoir 4. Même si vous avez trois jetons ou plus de la denrée recherchée, vous ne pouvez en échanger que deux. Voir l'exemple en première page des règles.

Kiosques spéciaux

Fischiger Freddy (No. 8)

Vous pouvez y échanger 1 jeton denrée contre 2 jetons d'autres denrées - les deux jetons reçus peuvent être ou non de la même denrée, selon votre choix. C'est le seul changeur chez qui l'on ne puisse changer qu'une seule fois par tour.

Feilschender Franz (Nr. 16)

Vous pouvez acheter un jeton denrée de votre choix au cours indiqué sur le tableau. Vous prenez le jeton dans la réserve. Vous ne pouvez acheter ainsi qu'un seul jeton par tour.

Fahle Felicitas (Nr. 25)

Vous pouvez échanger un jeton denrée contre un autre jeton denrée de cours plus élevé sur le tableau. Vous pouvez faire cela à deux reprises, avec des jetons identiques ou différents, selon votre choix.

Féticheurs (2, 14, 26):

Chez un féticheur, vous pouvez échanger vos denrées contre les fabuleux et fantastiques fétiches. Le premier fétiche coûte 3 jetons denrées, le second 4 jetons et le dernier 5. Selon le féticheur en jeu, vous aurez besoin de combinaisons différentes. Forschender Fridolin (2) veut des denrées identiques, Friedemann Friese (14) des denrées toutes différentes et Fröhlicher Frank (26) des denrées de deux types différents, d'abord 2 et 1, puis 2 et 2, puis 3 et 2.

►Merci aux fabuleux et fantastiques testeurs

Angela, Sören Bendig, Steffi Faase, Thomas Gänder, Lutz E. Hahn, Andreas Joks, Tale Jo König, Henning Kröpke, Aaron Liebling, Myrliä Liebling, Bob Mathies, Jago Mattiz, Maura, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Boy Pols, Tobias Pflaum, Maren Rache, Reinhold, Steffi, Volker Tietze, Ulrich Walter, Martin Wehnert, Tagungshaus Drüberholz, et tous les joueurs de Helmarshausen. Et j'en ai encore oublié!

1992 – 2002: 10 ans de jeux de Friedemann Friese

1992: fondation de Spiel-Bau-Stelle, Bremen; Wucherer, Dimension, Raus aus dem Schneckenhaus

1993: Wucherer

1994: SBS rebaptisée 2F-Spiele; Falsche Fuffziger

1995: Foppen

1997: Frischfisch

1998: Friesematenten

1999: Frischfleisch

2000: Flickwerk

2001: Funkenschlag

2002: Fische Fluppen Frikadellen, Fundstücke

Graphisme et illustrations: Maura

et aussi un peu: Peka



contact: shooting@elvis.com

Imprimé en Russka & Lenka. vous pouvez trouver ces polices sur: www.neufontland.de

(bon, dans la trad française, j'ai tout mis en Lenka)

Traduction française de Bruno Faidutti



2F-Spiele

Sielwall 50 | 28203 Bremen

fon: 0421-79 40 616

fax: 0421-24 14 903

friedemann@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de

Le jeu pour 6 à 15 joueurs à 2 ou 3 tables

La principale originalité de Fische, Fluppen, Frikadellen est qu'il peut se jouer à plus de 5 joueurs, si vous disposez de plusieurs boîtes de jeu. 6 à 10 joueurs peuvent jouer sur 2 tables, 11 à 15 joueurs sur 3 tables.

Les règles sont les mêmes que dans le jeu pour 2 à 5 joueurs, avec les modifications suivantes :

Mise en place

Préparez une partie sur chaque table, en répartissant les joueurs de la manière la plus équitable possible entre les tables. Il se peut qu'une table ait un joueur de plus ou de moins que les autres, mais ce n'est ni un avantage, ni un inconvénient pour les joueurs concernés.

6 à 10 joueurs:

Placez tous les fétiches d'un type donné sur chacune des deux tables, et divisez les fétiches du troisième type, en parts égales, entre les deux tables. On peut se procurer les fétiches de ce troisième type indifféremment à l'une ou l'autre table, et s'il en manque à une table on peut se servir dans la réserve de l'autre table.

Pour gagner la partie, un joueur devra donc avoir joué sur les deux tables afin d'avoir un fétiche de chaque type. Un joueur qui s'est procuré un fétiche doit obligatoirement changer de table au moins une fois avant de s'en procurer un autre. Un joueur qui se procure un fétiche chez un féticheur le place devant lui face cachée, et le retourne face visible lorsqu'il change de table. Un joueur ne peut pas acquérir de fétiche chez un féticheur s'il a encore devant lui un fétiche face cachée.

11 à 15 joueurs:

Placez à chaque table tous les fétiches d'un même type. Pour gagner, un joueur devra donc avoir joué sur les trois tables.

Déroulement du jeu

Nouveau et intéressant : on peut changer de table durant la partie. Voici comment

Déplacement

Il y a une quatrième manière d'utiliser ses 3 points de déplacement :

4. Changer de table

Si votre pion se trouve au port, et s'il vous reste au moins un point de déplacement à dépenser, vous pouvez changer de table. Vous prenez votre pion et toutes vos possessions (denrées, fétiches, bonus et florins) et allez vous asseoir à une autre table de jeu. Vous vous y asseyez à la droite du joueur qui est en train de jouer, et serez donc le dernier joueur à jouer à cette table. Au début de votre tour, vous posez votre pion dans le port et jouez normalement vos 3 points de déplacement.



>Important: Durant la partie, vous ne devez pas regarder ce qui se passe aux autres tables. Lorsque vous changez de table, vous vous levez, prenez vos possessions et vous asseyez à l'autre table, et ce n'est qu'alors que vous avez un aperçu de la situation à cette table, que vous ne pouvez pas quitter avant votre prochain tour.

>Important: Il peut arriver qu'une denrée ou qu'un type de bonus soit épuisé à une table. Tant pis! Le seul moyen de s'en procurer est alors d'aller à une autre table. Seul l'argent doit être disponible de manière équivalente à toutes les tables, et on peut donc faire la monnaie à une autre table si nécessaire.

>Important: Un joueur qui se retrouve seul à une table peut continuer à jouer, et doit toujours effectuer intégralement toutes les phases de son tour de jeu (déplacement, commerce, modification des cours, etc...)

Fin du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur acquiert son troisième fétiche, et libère la fabuleuse fée Fabula prisonnière dans la forteresse fantastique de Fieso. On peut jouer pour la deuxième et la troisième place, mais les vainqueurs devront se passer de la compagnie de la fée et se contenter du féroce Fieso.

Actions supplémentaires



2 marchands produisent:

Choisissez deux marchands. Chacun d'entre eux produit un jeton de la denrée correspondante, qui est placé dans le kiosque.



Tous les cours augmentent:

Le cours de chacune des denrées augmente conformément à la colonne de droite du tableau.



Déplacez un pion:

Déplacez un pion adverse d'un point de déplacement, conformément aux règles normales de déplacement. Si ce pion arrive dans un kiosque, les actions supplémentaires ne sont pas activées.



Déplacez un bac:

Déplacez un bac d'un appontement jusqu'à un autre appontement libre de votre choix.



Rejouez:

Vous rejouez immédiatement, avec trois points de déplacement.



Échangez des stocks:

Échangez toutes les denrées en stock chez un marchand contre toutes les denrées en stock chez un autre. Vous pouvez échanger avec un marchand qui n'a rien en stock!



Échangez des kiosques:

Échangez les places de deux kiosques - exceptés celui-ci et le féticheur.



Double production:

Choisissez une denrée. Placez deux jetons de cette denrée sur chaque kiosque de marchand la produisant.



Production d'une denrée:

Choisissez une denrée. Placez un jeton de cette denrée sur chaque kiosque de marchand la produisant.



Évolution des cours:

Choisissez une denrée, et faites baisser ou monter son cours conformément à la colonne de droite du tableau.



Baisse des cours:

Choisissez une denrée, et faites baisser son cours conformément à la colonne de droite du tableau.



Vente spéciale:

Vous pouvez vendre un jeton d'une denrée de votre choix au cours du tableau. Le cours de cette denrée augmente ensuite conformément à la colonne de droite du tableau.



Tout à 50 Florins:

Vous pouvez acheter un jeton d'une denrée de votre choix pour 50 florins. Le jeton est pris dans la réserve.



Cadeau:

Vous prenez dans la réserve un jeton de la denrée la moins chère. En cas d'égalité de cours entre deux denrées, vous ne prenez rien.

Les bonus



+2 points de déplacement:

En jouant ce jeton, vous bénéficiez de 2 points de déplacement supplémentaires ce tour-ci.



Évolution des cours:

Choisissez une denrée, et faites baisser ou monter son cours conformément à la colonne de droite du tableau.



Échange de marchandises:

Échangez l'un de vos jetons denrée contre un autre jeton denrée de votre choix, pris dans la réserve.



Kiosque fermé:

Placez ce jeton sur un kiosque de votre choix (excepté le féticheur). Ce kiosque est fermé pour un tour complet. On ne peut pas s'y arrêter, et il ne compte pas pour une case lors des déplacements. Après un tour de jeu complet, le jeton est retiré et remis dans la réserve.



Achat de denrée à un adversaire:

Vous pouvez acheter un jeton denrée à un autre joueur. Vous ne pouvez jouer ce jeton bonus que si, durant vos déplacements, vous êtes sur la même case que cet autre joueur. Vous devez payer à ce joueur le cours du tableau pour la denrée que vous lui achetez.

FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN

Préparation de la partie

- Disposer les 6 bacs sur les emplacements marqués d'une ancre.
- Distribuer 150 Florins à chaque joueur.
- Prendre secrètement 2 jetons « Bonus », en défausser 1
- Couper le paquet de boutiques (face cachée). Les 12 premières sont disposées sur le plateau de jeu.

Déroulement d'un tour de jeu

Déplacements

- 3 points de déplacement par tour
mais au 1^{er} : 4 pts pour le 2^e, 5 pts pour le 3^e, 6 pts pour le 4^e, 7 pts pour le 5^e.
- une case occupée par un pion adverse ne compte pas
- déplacement en bac d'un ponton à un ponton libre = 1 point de déplacement
- appeler un bac jusqu'au prochain ponton libre coûte 1 point + 10 florins

Commerce

Une fois la phase de commerce achevée, l'action supplémentaire inscrite en bas de la carte doit être effectuée. Un joueur qui commence son tour de jeu dans un boutique doit obligatoirement la quitter. Un joueur n'est jamais obligé d'acheter et peut « passer ».

- **Achat / Vente (vert gris)**
 - Achat au cours actuel moins 10 par jeton présent dans la boutique
le cours n'est pas modifié
 - Vente au cours actuel
le cours baisse de la valeur indiquée sur le plateau
- **Changeur (rouge brun)**
 - Échanger 1 ou 2 jetons contre 2 ou 4, comme indiqué sur la boutique.
- **Féticheur (jaune)**
 - Le 1^{er} fétiche coûte 3 jetons, le 2^e, 4 jetons et le 3^e, 5 jetons.
 - Vous ne pouvez acheter qu'un seul fétiche par tour.
 - Avec l'achat d'un fétiche :
 - le cours de la marchandise échangée baisse.
 - le féticheur vous offre un Bonus : piochez en 2 et défausser en 1.

Actions supplémentaires simples

- **Roue dentée : production dans toutes les boutiques concernées**
Ajoutez un jeton chez tous les marchands qui en vendent.
S'il manque des jetons, augmenter la valeur de cette production selon le tableau.
- **Augmentation des cours**
Augmenter selon la valeur indiquée sur le tableau.

Bonus

- Un joueur peut utiliser autant de Bonus qu'il le souhaite pendant son tour de jeu.