

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Les Marchands de Gênes

Die Händler von Genua est un jeu de Rüdiger Dorn, édité par Alea. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org

e-mail: info@geniedelalampe.org

Une partie dure de 7 à 12 tours selon le nombre de joueurs. Chaque joueur joue une fois par tour. Il peut alors déplacer le pion qui matérialise le groupe jusqu'à un maximum de cinq cases. Dans chaque bâtiment où le pion s'arrête il est possible d'effectuer une action. Comme le joueur en phase ne peut en général effectuer qu'une des cinq actions au maximum, il tente de vendre les autres actions le plus cher possible aux autres joueurs. S'il réclame un montant trop important, il reste coincé avec son action. Si le prix est trop bas, les autres joueurs se frottent les mains. En négociant ces actions, les joueurs tentent de les remplir et de s'enrichir. Au terme de la partie, le joueur le plus riche gagne.

1) Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table

Sur les six bâtiments de la bordure (sans nom), on place (selon la figure):

5x 8 marchandises, 7 cartes spéciales 1:1 et les marqueurs de propriété des joueurs (chacun en a 7)

Les 60 cartes sont séparées par type et placées sur les 4 angles

Les cartes spéciales restantes sont séparées par type et placées en bordure de plateau.

Chaque joueur reçoit:

4 cartes (une de chaque type) qu'il prend en main et peut conserver cachée de la vue des autres joueurs

130 ducats (2x5, 2x10, 2x50), l'argent est tenu secret.

Le reste de l'argent constitue la banque

Le premier joueur est tiré au sort. Il reçoit:

- le pion du groupe (en fait les cinq pions circulaires empilés les uns sur les autres quel que soit le nombre de joueurs qui sont mis les uns sur les autres).
- les 2 dés
- le marqueur de tours
- la carte de 1er joueur qu'il garde devant lui jusqu'au terme de la partie. Il place l'indicateur de tour sur la case avec la flèche à gauche du plateau.

2) Déroulement

Le 1er joueur débute, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui joue à son tour est appelé joueur en phase. Lorsque chaque joueur a joué, le tour est terminé. Le 1er joueur, qui ne change pas de toute la partie, déplace le marqueur de tour d'une case. La partie se termine au terme du tour qui indique le nombre total de joueur. On fait les comptes et on détermine le vainqueur.

Chaque tour se déroule selon le même ordre:

- Placement du pion du groupe
- Déplacement du pion (4 cases au maximum). Avant le mouvement, les joueurs peuvent discuter de l'endroit où il faut se déplacer.
- Placement des marqueurs de propriété
- Avance du marqueur de tour et nouveau tour

3) Placement du pion

Le joueur en phase lance les deux dés. Le dé bleu correspond à l'axe bleu et le rouge à l'axe rouge sur les coordonnées du plateau. Le pion est placé à l'intersection indiquée par les dés.

4) Déplacement du pion

Chaque bâtiment compte pour une case quelle que soit sa grandeur, la place du marché constitue également une seule case. Le parc et le port (Hafen) comptent comme bâtiment.

Le joueur en phase peut, depuis la case de départ, déplacer le pion sur une case adjacente (pas en diagonale). Avant d'entrer dans une case, il laisse un élément du pion sur la case de départ. Il peut donc visiter de cette manière un maximum de 5 cases. Il est cependant interdit de traverser une case déjà empruntée. Le joueur peut aussi déplacer le pion s'il n'a plus d'action à effectuer ou qu'aucun joueur n'a d'action.

4.1) Actions

Les actions ne peuvent être réalisées que dans les 18 bâtiments qui portent un nom. Le symbole sur chaque bâtiment indique quel type d'action peut être effectué (voir plus loin).

Par tour de jeu, chaque joueur peut effectuer une action (pas uniquement le joueur en phase), à condition que le joueur en phase rende cela possible (**exception:** la carte **1 weitere Aktion**). Si un joueur n'effectue pas son action, elle tombe et ne peut pas être "transportée" au prochain tour.

L'action permise dans un bâtiment ne peut être effectuée que par un seul joueur, qui utilise ainsi son action.

Exécuter une action n'est pas lié à l'ordre du tour.

4.2) Loi commerciale

Le règlement suivant est à respecter pour les négociations et l'exécution des actions:

4.2.1) *Bâtiment actuel*

D'abord le joueur en phase demande si un joueur veut effectuer l'action correspondante au bâtiment où se trouve le pion. Ceci est aussi valable pour la case de départ.

Si un joueur au moins le désire, l'action est exécutée. Le joueur en phase a cependant la priorité d'effectuer lui-même l'action. S'il ne veut ou ne peut pas, il doit laisser effectuer l'action à un joueur qui lui a fait une offre pour celle-ci. Ensuite seulement il peut déplacer le pion ou terminer son tour.

Si personne ne veut effectuer d'action, elle tombe tout simplement et le joueur déplace le pion plus loin ou termine son tour.

4.2.2) *Bâtiment adjacent*

Avant le déplacement du pion, les joueurs font des offres au joueur en phase afin que celui-ci dirige le pion vers un endroit précis où ils peuvent exécuter une action. Si le joueur en phase accepte une offre, le marché est considéré comme conclu. Le joueur qui a fait l'offre paie son dû au joueur en phase qui déplace le pion sur le bâtiment désiré où l'action est effectuée. Ensuite, le joueur en phase pourra à nouveau déplacer le marchand (en respectant la règle du bâtiment voisin).

Le joueur en phase peut toujours déplacer le pion sur un bâtiment voisin sans prendre en considération les offres des autres joueurs. Il se peut aussi qu'aucune offre ne soit formulée.

4.2.3) *Bâtiment non adjacent*

Les joueurs peuvent toujours discuter avec le joueur en phase du déplacement du pion vers un bâtiment non adjacent. Les offres proposées ne sont alors pas payées et peuvent encore être modifiées. C'est seulement lorsque le pion se trouve sur une case voisine d'un bâtiment que les offres définitives seront faites. Dès ce moment, c'est la règle 4.2.2 qui entre en vigueur.

4.2.4) Autres règles

Aucun accord ne peut être conclu entre joueurs sans la participation directe du joueur en phase.

Dans un premier temps, toute offre ne représente qu'une déclaration d'intention.

Une offre ne devient ferme et doit être payée que lorsque le joueur en phase a effectué le déplacement voulu.

Une offre d'un joueur implique obligatoirement que ce dernier effectue l'action lorsque le pion arrive dans le bâtiment voulu.

L'offre se fait en espèce (argent) ou en nature (marchandise, cartes, cartes spéciales, marqueurs de propriété) ou un mélange des deux. Il est interdit de n'offrir que des promesses (tu fais ceci et au prochain tour je fais cela). Elles peuvent cependant faire partie du marché en plus de l'argent et / ou de biens.

Il est autorisé d'inclure dans son offre des biens que l'on obtiendra qu'une fois l'action effectuée.

L'offre peut aussi avoir une forme d'échange (le joueur en phase donne de l'argent et/ou des marchandises).

Le joueur en phase est libre d'accepter n'importe quelle offre

Il est aussi possible de faire une offre pour déplacer le pion sur une case de rue.

5) Les bâtiments

Exécuter une action dans un bâtiment implique que le joueur qui l'effectue reçoit les biens indiqués sur le bâtiment. Par bien on entend les cartes, cartes spéciales, marqueurs de propriété et marchandises (en fait tout ce que l'on peut obtenir dans les bâtiments).

NOTE: *si le bien n'est plus en réserve, le joueur ne prend rien mais l'action est considérée comme effectuée.*

Les biens sont les suivants:

Gildenhalle: le joueur pioche une carte du paquet **Großer Auftrag**. La carte indique 4 maisons et 3 marchandises que le joueur doit y livrer.

Rathaus: le joueur pioche deux cartes du paquet **Kleiner Auftrag**. Les cartes indiquent 1 bâtiment et 1 marchandise que le joueur doit y livrer.

Poststation: le joueur pioche 2 cartes du paquet **Botschaft**. Les cartes indiquent 2 bâtiments où le joueur doit acheminer un courrier.

Kathedrale: le joueur prend deux marqueurs de propriété de sa couleur et les met devant lui dans sa propre réserve.

Palazzo, Park, Kutscherei, Hafen, Taverna, Trattoria: le joueur prend une carte spéciale indiquée par le bâtiment.

Entrepôts: le joueur prend les marchandises indiquées.

- **Getreidelager :** 1 blé (jaune) et 1 riz (beige)

- Metallager : 1 argent (gris) et 1 cuivre (brun)
- Tuchlager : 1 soie (turquoise) et 1 lin (rose)
- Gewürzlager : 1 sel (blanc) et 1 poivre (noir)

Il doit prendre exactement ce qui est indiqué sur le bâtiment.

NOTE: *Il est interdit de prendre deux marchandises de même type même si un des deux types indiqué est épuisé.*

Villas (Colini, Monetti, Ricci, Zasteri): dans chacune de ces villas, le joueur peut effectuer une des deux actions suivantes:

remplir un grand contrat (Großer Auftrag) correspondant

OU

piocher une carte Privileg

Rue: Il n'y a pas d'action à exécuter sur une case de rue. Si le pion s'y retrouve il ne se passe rien de spécial. Toutefois, les cases de rue traversées peuvent avoir une importance au terme du tour (voir marqueurs de propriété).

Place du marché: Aucune action ne peut y être exécutée. Si le pion y est déplacé, il ne se passe rien de spécial.

Toutefois si le pion débute son mouvement sur la place du marché (dés: 4/4, 4/5 ou 5/5), le marqueur de tour est avancé d'une case (voir aussi cartes spéciales et fin de partie).

Ndt : ce dernier paragraphe est donné dans les règles originales, cependant il contredit en partie la règle qui précise qu'au terme de la partie chaque joueur aura joué un nombre égal de tour. Il semble préférable de ne pas faire usage de ce point de règle et de déplacer le marqueur de tour à l'issue effective de chaque tour.

6) Les cartes

6.1) Großer Auftrag (gros contrat)

Si un joueur veut remplir un gros contrat, il doit le faire comme action dans une des villas indiquées: le joueur remet à la réserve les trois marchandises du contrat et replace la carte face visible sous le paquet. Il reçoit 100 ducats **ET** une carte spéciale de son choix.

NOTE: *dès que le premier gros contrat apparaît face visible dans la pioche, celle-ci est mélangée et remplacée face cachée (ceci est valable pour les trois autres paquets de cartes).*

- il y a 4 gros contrat pour chacune des 4 villas qui sont ainsi placées qu'il n'y a pas de marchandise correspondante dans le dépôt adjacent.
- il est interdit de remplir plusieurs gros contrats concernant la même villa durant le même tour de jeu puisqu'un joueur ne peut effectuer qu'une seule action dans un bâtiment.

6.2) Kleiner Auftrag (petit contrat)

Seul le joueur qui vient d'effectuer une action dans un bâtiment peut, immédiatement, remplir un petit contrat correspondant au bâtiment. Il replace dans la réserve la marchandise correspondante et reçoit 40 ducats. Remplir un petit contrat n'est pas une action. La carte est remise face visible sous la pioche.

NOTE: *Il n'y a pas de petit contrat pour les villas, les dépôts et l'hôtel de ville (Rathaus), il y a 1 petit contrat pour la Trattoria et la Taverna et 2 pour les autres bâtiments.*

- remplir un petit contrat n'est pas une action (contrairement au gros contrat), toutefois pour le remplir, le joueur doit avoir effectué l'action lié au bâtiment. Il est cependant interdit de remplir deux petits contrats durant le même tour.
- un joueur peut effectuer une action dans un bâtiment où les marchandises sont épuisées uniquement afin de remplir un petit contrat.

6.3) Botschaft (ambassade)

Une ambassade est considérée comme réalisée si le pion s'arrête dans les deux bâtiments mentionnés durant un même tour. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur effectue les actions liées à ces bâtiments. Un joueur dont l'ambassade est réalisée gagne 30 ducats et remet la carte face visible sous la pile.

- l'ordre dans lequel sont visités les deux bâtiments indiqués sur la carte n'a pas d'importance.
- un joueur peut remplir plusieurs ambassades durant le même tour, même si elles visent les mêmes bâtiments.

6.4) Privileg (privilèges)

Dans une villa il est possible, au lieu de remplir un gros contrat, de tirer une carte Privileg. Si le joueur se décide pour cette action, il tire une la première carte de la pile correspondante.

La carte Privileg indique le nom d'un des 14 bâtiments situés à la périphérie. Ces cartes prennent de la valeur en fin de partie. Plus il y a de bâtiments adjacents sur les cartes d'un joueur, plus il gagne de l'argent selon l'échelle indiquée sur la carte.

Exemple: *Max possède 6 cartes Privilège: Metallager, Park, Kutscherei, Villa Ricci, Hafen, Villa Zasteri.*

Il a ainsi des privilèges pour trois bâtiment qui ne sont pas adjacents: Metallager, Hafen, Villa Zasteri) et reçoit $3 \times 10 = 30$ ducats. Il a aussi des privilèges pour trois bâtiment adjacents: Park, Kutscherei, Villa Ricci et reçoit encore $1 \times 60 = 60$ ducats.

6.5) Les cartes spéciales

Le nombre de cartes spéciales en main n'est pas limité. Un joueur peut en utiliser autant qu'il le désire, en nombre et en combinaison. Les cartes jouées (à son tour) reviennent sur leur pioche.

6.5.1) *Beliebiges Startfeld*

Un joueur qui exécute une action à la **Kutscherei** reçoit cette carte. Lorsqu'il est en phase, il peut utiliser cette carte au lieu de jeter les dés au début du tour. Il place alors le pion sur la case de son choix. Si la case choisie est sur la place du marché, le marqueur de tour est avancé.

6.5.2) *1 weitere Aktion*

Cette carte est obtenue en réalisant l'action du **Park**. Elle permet, lorsqu'elle est jouée, d'effectuer une action supplémentaire. Un joueur peut aussi jouer plusieurs de ces cartes durant un même tour. Il peut les jouer quand il le désire, même durant le tour en cours.

cette ne carte ne permet pas d'effectuer plusieurs fois l'action d'un même bâtiment.

6.5.3) *1 beliebige Ware*

Cette carte s'obtient en effectuant l'action du **Hafen**. Lorsqu'il le joue, le joueur prend une marchandise supplémentaire de son choix. La carte doit être jouée au début ou au terme de sa propre action (y compris à la fin de l'action qui a permis de prendre la carte).

En clair: lorsque le joueur a obtenu du joueur en phase le droit d'effectuer l'action, ou lorsqu'en tant que joueur en phase il effectue lui même l'action, il peut jouer cette carte avant même d'effectuer l'action liée au bâtiment. Il peut aussi l'utiliser durant l'action ou au terme de celle-ci. Mais une fois qu'il a dit avoir terminé son action, il ne pourra plus utiliser cette carte jusqu'à la prochaine action qu'il pourra effectuer.

6.5.4) *1:1 Tausch*

Cette carte s'obtient à la **Trattoria** ou à la **Taverna**. Lorsqu'elle est jouée, elle permet d'échanger un bien (marchandise ou autre) de sa réserve contre un bien du plateau de son choix. Le moment de son utilisation suit les mêmes règles que la carte **1 beliebige Ware**.

6.5.5) *1 Gebäudeaktion*

Cette carte s'obtient au **Palazzo**. Lorsqu'elle est jouée, le joueur peut effectuer une action liée à un bâtiment sur lequel se trouve un de ses marqueurs de propriété. Le moment de son utilisation suit les mêmes règles que la carte **1 beliebige Ware**.

- jouer cette carte n'est pas considéré comme action à proprement parler, le joueur utilise sa carte mais de fait pas d'action.
- la position du pion n'a pas d'importance, ni d'ailleurs le fait d'avoir ou non réalisé l'action liée au bâtiment sur lequel se trouve le pion.
- cette carte n'autorise pas à remplir un petit contrat sur le bâtiment désigné.
- il est possible de jouer plusieurs de ces cartes pour à chaque fois effectuer une action liée au même bâtiment sur lequel se trouve l'un de ses marqueurs.

7) Marqueurs de propriété

La propriété d'un bâtiment permet l'usage de la carte 1 **Gebäudeaktion** mais rapporte aussi de l'argent.

Durant la partie: chaque fois qu'un joueur effectue une action dans un bâtiment sur lequel se trouve le marqueur d'un autre joueur, le propriétaire du marqueur reçoit 10 ducats de la banque. Il ne reçoit pas l'argent si l'action n'est pas effectuée ou s'il l'exécute lui-même.

Au terme de la partie: chaque joueur reçoit de la banque 10 ducats par bâtiment sur lequel il a un marqueur de propriété.

7.1) Placement des marqueurs

Après que le joueur en phase a annoncé avoir terminé son tour, des marqueurs de propriété peuvent être placés sur les bâtiments adjacents (pas en diagonale) aux cases de rue traversées par le pion durant le tour.

Le joueur en phase débute, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Il y a un seul tour de table. A son tour, le joueur peut soit renoncer, soit placer des marqueurs. Il se décide pour une des cases de rue traversée et peut placer un ou plusieurs marqueurs de sa réserve sur un ou plusieurs bâtiment adjacent à la case de rue indiquée. Il retire ensuite le pion de la case de rue. Les autres joueurs ne peuvent plus placer de pion depuis cette case pour ce tour.

Si un marqueur adverse est déjà présent sur le bâtiment, le joueur peut y placer un des siens à condition d'un sacrifier un. Il remet à la réserve générale le marqueur adverse, prend dans sa réserve deux marqueurs, en place un sur le bâtiment et l'autre à la réserve générale.

Il est aussi possible de se contenter d'enlever un marqueur adverse. Le joueur doit alors sacrifier un des marqueurs de sa réserve et le mettre à la réserve générale avec le marqueur adverse. Le bâtiment est alors momentanément sans propriétaire.

Dans tous les cas de figure, le pion de bois est retiré de la case de rue.

8) Fin de partie

Selon le nombre de joueurs, le nombre de tour varie entre 7 et 12. **Le dernier tour est toujours entièrement effectué.**

Lorsque c'est fait, chaque joueur dévoile ses cartes **Privileg** et encaisse les revenus correspondants. Chaque joueur reçoit ensuite de la banque 10 ducats par bâtiment où se trouve un de ses marqueurs de propriété. Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de biens dans sa réserve l'emporte parmi les ex-aequo.