

Cornish Smuggler

p1:

Échappez à la douane, soyez plus malin que vos rivaux et mettez votre fortune à l'abri.

p2:

Aperçu du jeu :

Dans Cornish Smuggler, vous endossez le rôle d'un trafiquant qui essaye d'acheter et de vendre des marchandises illégales dans le but de remporter la partie.

Les parties sont jouées en différents tours.

Chaque tour est divisé en un certain nombre d'action que les joueurs réalisent une à la fois.

Chaque action coûte soit de l'Or, de l'Influence ou de la Réputation pour pouvoir être réalisée.

Pour remporter la partie, les joueurs doivent acquérir de l'or et de la réputation. La réputation c'est ce qui va générer de l'influence au début de chaque tour et l'influence c'est ce dont vous avez besoin pour faire du trafic.

Comme le trafic est rarement réalisé par des personnes seules, les joueurs devront employer d'autres personnages.

Cela permettra au joueur de se construire un réseau de trafiquants, pour gagner en réputation et pour être plus efficace pour pouvoir échapper aux douaniers ... et aux autres trafiquants.

Objectif du jeu :

A la fin de la partie, le trafiquant qui aura le score le PLUS ELEVE (Or + Réputation) l'emportera.

Les joueurs gagnent de l'or en vendant des marchandises illégales. Pour ce faire ils auront besoin d'employer un cortège de personnages hautement qualifiés pour aider au transport des marchandises sans se faire prendre par la douane.

On gagne de la réputation en construisant son réseau de personnages et en vendant des marchandises.

Fin de la Partie :

La fin de la partie est déclenchée par un des deux événements suivants :

- 1) Le pion de la douane a atteint la fin de la piste de la douane.
- 2) La dernière forme de marchandise a été achetée.

Lorsqu'un de ces événements se produit, les joueurs ont jusqu'à la FIN de ce TOUR pour dépenser leurs ressources restantes (c'est-à-dire l'or, l'influence ou la réputation), après quoi la partie se termine.

p3:

Comment Jouer

Une partie de Cornish Smuggler se divise en plusieurs tours pendant lesquels les joueurs peuvent réaliser plusieurs « actions ».

Le nombre d'actions qu'un joueur peut réaliser à chaque tour dépend du nombre de ressources (or, influence ou réputation) que ce joueur souhaite dépenser.

Actions

Elles sont listées aux pages 10 et 11 et dans le guide de démarrage rapide sur la quatrième de couverture. Les actions ont un certain type de coût, généralement de l'or, de l'influence ou de la réputation.

Certaines actions autorisent le choix du type de paiement (par exemple Déplacer un Bateau d'une case coûte soit 1 influence (<I>) ou 3 ors (<G>)).

D'autres actions peuvent avoir un coût multiple (par exemple vendre des pièces de marchandises), ou certains n'ont aucun coût (par exemple Passage).

Début de chaque Tour

Révéler de nouvelles cartes Personnages

Défaussez les personnages faces visibles qui n'ont pas été engagés et révélez-en de nouveaux.

Recevoir de l'Influence

Chaque joueur gagne de l'influence (<I>) égal au total de la réputation (<R>) qu'ils ont. A ce moment du jeu, certains personnages donnent de l'influence (<I>) supplémentaire.

Re-Motiver toutes les cartes

Toutes les cartes qui ont été tournées faces cachées (Motivées) pendant le tour précédent doivent être à nouveau retournées faces visibles.

Tours de jeu

En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur réalise UNE action seulement.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient PASSE.

A ce moment, le marqueur de premier joueur est passé au joueur suivant (dans le sens horaire) et on commence un nouveau tour de jeu.

p4:

Éléments du jeu

L'Or (<O>)

La monnaie du jeu.

L'or est gagné en vendant des marchandises et il peut être utilisé pour engager des Personnages, pour verser des pots de vin à la douane, pour acheter des marchandises et de la réputation, entre autres choses...

L'or est aussi essentiel pour la victoire.

La Réputation (<R>)

Le statut de chaque joueur dans la communauté.

Au début de chaque tour, les joueurs vont gagner de l'influence égale au total de leur réputation.

La réputation est gagnée en engageant des personnages et elle est ajoutée au score des joueurs à la fin de la partie.

Un joueur peut aussi acheter de la réputation avec de l'or, s'il sent qu'il n'a pas le respect qui lui est dû.

L'Influence (<I>)

L'influence est utilisée pour faire à peu près tout dans le jeu.

A chaque tour, les joueurs reçoivent une (<I>) pour chaque (<R>) qu'ils ont.

Les joueurs peuvent gagner plus d'(<I>) grâce à certains personnages et à certaines cartes Secrets.

Les Pions de Réseau

Chaque joueur choisit une couleur différente.

Les pions de réseau sont utilisés pour indiquer le réseau de trafiquants du joueur, ainsi que la contrebande qui est transportée.

Chaque joueur place un pion de réseau à chaque fois qu'il emploie un nouveau personnage.

Les nouveaux pions de réseau doivent être placés de manière adjacente aux pions de réseau existants.

Les Officiers des Douanes

Les douanes sont représentées par des pions noirs.

Les officiers des douanes suivent l'évolution de la roue de l'or ainsi que la piste des douanes. Tout au long de la partie des officiers des douanes vont apparaître.

A chaque fois que des marchandises seront vendues ou qu'elles arriveront au port, des douaniers essaieront de les intercepter.

Les douaniers ne se déplaceront pas uniquement lorsque que des marchandises arriveront au port ou seront vendus, ils auront aussi la possibilité de se déplacer à cause des manipulations des autres joueurs.

Les Formes de Marchandises

Les marchandises illicites dont les joueurs font le trafic et le transport en utilisant leurs bateaux.

Ce sont de volumineux produits de contrebande que les joueurs transporteront en utilisant leurs bateaux.

Ces marchandises sont représentées par des pièces aux formes différentes.

p5:

Les Pions de Bateaux

Chaque joueur a un pion de bateau de sa couleur.

Les bateaux sont représentés par des pions de bateaux.

Les bateaux voyagent entre les marchands, les ports et les criques pour transporter les marchandises.

Les Cartes des Bateaux

Chaque joueur choisit un bateau au début de la partie.

La cale de chaque bateau est indiquée sur les cartes des bateaux. Une fois achetées, les formes représentant les marchandises sont placées dans la cale du bateau jusqu'à leur arrivée au port.

Chaque cale de bateau est unique. Tous les bateaux voyagent à la même vitesse.*

Les Cartes Personnages

Les personnages forment des réseaux et ils peuvent posséder des capacités spéciales.

Traditionnellement, la contrebande était assurée par des réseaux de personnes et parfois même par des communautés entières.

Ces personnages forment le réseau qui va permettre à chaque joueur de faire rentrer dans le port, de déplacer, de cacher et de vendre ses marchandises.

Ces personnages seront essentiels pour la réussite de toutes opérations de contrebande.

***peuvent être modifiées en utilisant les personnages ou les cartes secrets.**

Les Cartes Entrepôt

L'endroit où sont cachées les marchandises.

Les cartes entrepôt représentent les endroits secrets où les marchandises de contrebande sont mises en sécurité, parfois juste sous le nez des douaniers : dans les caves des pubs, dans la crypte de l'église ou peut-être dans le petit salon du maire.

Chaque joueur commence avec un entrepôt ; d'autres pourront être achetés plus tard.

Les Cartes Secrets

Les astuces du trafic de contrebande.

Les cartes secrets représentent les informations cachées que le trafiquant peut utiliser pour tromper les douaniers. Ces cartes sont souvent utilisées pour ralentir les autres joueurs...

A chaque fois qu'un joueur vend une forme de marchandise, les autres joueurs piochent une carte secrets.

p6:

Plateau de Jeu

La Roue Dorée

Permet de garder la trace de l'or que les joueurs gagnent et permet d'avancer sur la piste des douanes.

Le pion d'or des douanes se déplace d'une case dans le sens horaire pour chaque « un Or » gagné lors d'une vente. A chaque fois que le marqueur atterrit sur « START », déplacez le marqueur des douanes d'une case.

Les Cases Marchands

Les joueurs qui déplacent leur bateau sur une case Marchand sont alors capables d'acheter des Formes de Marchandises qu'ils placent sur leur bateau.

Il y a trois lieux fixes pour les bateaux marchands sur le plateau.

On peut trouver les différentes formes de marchandises sur les cases bateaux marchands. Les joueurs doivent ensuite acheter et placer ces marchandises sur le bateau qu'ils ont choisi.

Les Cases Marchands et Marchandises

On y place les formes de marchandises au début de la partie.

Les Cases Mer

Les pions des bateaux peuvent se déplacer dessus.

La Pioche des cartes Secrets

A chaque fois qu'un joueur vend une forme de marchandise, tous les autres joueurs piochent une carte secrets. Les joueurs peuvent aussi acheter les cartes secrets en utilisant une action.

Criques Secrètes

L'accès à une crique secrète est noté par une ligne pointillée. Ces criques sont identiques au Port mais elles ne comportent pas de numéro. Les bateaux peuvent seulement y débarquer des formes de marchandises si le joueur possède la carte adéquate.

p7:

Entrepôt des Douanes

Les formes de marchandises saisies par les douanes y sont placées.

Ports

Tous les bateaux peuvent débarquer des formes de marchandises sur les ports. Le nombre inscrit dans le port correspond au risque ajouté pour débarquer des marchandises dans ce lieu. Les marchandises ne peuvent être débarquée que sur des ports ou des criques qui contiennent un marqueur de réseau appartenant au joueur actif.

Niveau de Découverte des Douanes

Utilisée pour calculer le risque de débarquer des marchandises.

Cartes Personnage

On y place les cartes Personnage au début de la partie.

Piste des Douanes

Augmente au fur et à mesure que les joueurs vendent des marchandises.

Coût des Pots-de-vin pour les Douanes

Indique aux joueurs le montant des Pots-de-vin à verser pour soudoyer les Officiers des Douanes .

Terrains

Les pions de réseau y sont placés, et c'est entre eux que les formes de marchandises sont déplacées.

Lieux de Vente

Ce sont les endroits où les joueurs peuvent vendre leurs marchandises. Plus le nombre est élevé plus cela signifie que le prix de vente sera meilleur.

Villes à l'intérieur des terres, Villages & « Vers le Nord »

Il y a aussi des lieux à l'intérieur des terres où les marchandises peuvent être vendues.

Les villes qui ont une population assez nombreuse permettent aux joueurs de vendre leurs formes de marchandises. Elles sont indiquées par un cercle contenant un nombre en noir.

Les villages n'ont pas de nombre.

Parfois, les marchandises illicites réussiront à se faufiler plus haut dans le pays, « vers le Nord ».

p8:

Schéma d'Installation

Préparez le plateau de jeu de la manière suivante :

- 1) Mélangez les cartes secrets et placez-les faces cachées sur la case prévue.
- 2) Placez un officier des douanes au DEBUT de la roue dorée.
- 3) Placez des officiers des douanes sur les cases prévues de la piste des douanes.
- 4) Triez et mélangez les cartes personnage pour former des piles qui leur correspondent (Religieux, Commerce, Non-Qualifié et Officiels). Ces piles doivent être placées sur les cases prévues.
- 5) Placez un officier des douanes à Penzance et un autre à St Ives.
- 6) Placez les formes de marchandises aux endroits appropriés sur les cases marchands. Remarquez que les marchandises doivent toujours être placées faces visibles pour que le nombre de carrés sur les marchandises soient visibles.

Chaque joueur reçoit :

- 7) 13 x Or
 - 8) 10 x Influence
 - 9) Une série de pion de réseau, un bateau et des marqueurs de pots-de-vin (de n'importe quelle couleur sauf noir).
 - 10) Le premier joueur est la dernière personne à avoir introduit des produits de contrebande à un endroit où cela ne le devait pas, idéalement dans le noir. Donnez-lui le marqueur de premier joueur.
 - 11) Donnez au premier joueur les 10 cartes bateau.
- Il en choisit une et passent les cartes restantes, dans le sens horaire, pour que chaque joueur puisse en choisir une.
- 12) Donnez toutes les cartes entrepôt marquées 'START' au dernier joueur (le joueur à droite du premier joueur).

Il en choisit une et passe les cartes restantes dans le sens antihoraire, pour que les joueurs puissent en choisir une. Défaussez les cartes restantes.

13) En commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche deux cartes personnage faces cachées (elles peuvent être prises dans différentes piles), choisissez en une que vous gardez et placez l'autre face cachée sous la pile personnage correspondante.

Les joueurs ne doivent pas payer d'(<O>) pour ce personnage de début, mais ils ne reçoivent pas les (<I>) supplémentaires au début du premier tour.

Conseil : les personnages avec une grande (<R>) produisent plus de (<I>), ce qui permet plus facilement de réaliser des actions (c'est-à-dire faire de la contrebande !).

14) Chaque joueur reçoit des marqueurs de (<R>) égaux au nombre inscrit sur la carte personnage choisie.

15) En commençant par le premier joueur, chaque joueur place un pion de réseau sur n'importe quel terrain, y compris les îles de Scilly.

Une même case peut-être occupée par plusieurs pions, y compris par des officiers des douanes.

Conseil : les joueurs ne pourront débarquer des formes de marchandises que sur les ports (ou crique) où ils auront un pion de réseau.

16) En commençant par le premier joueur, chaque joueur place un pion bateau sur une case de mer ou sur une case marchand.

Retournez, face visible, la première carte de chaque pile de cartes personnage, vous êtes maintenant prêt pour commencer.

p9:

1. Cartes Secrets
2. Roue Dorée
3. Piste des Douanes
4. Piles des cartes Personnage
5. Officiers des Douanes
6. Formes de Marchandises
7. Or
8. Influence
9. Pions de Réseau
10. Marqueur de premier joueur
11. Carte Bateau
12. Carte Entrepôt
13. Cartes Personnage

- 14. Réputation
- 15. Pions Réseaux (exemple de lieu de départ)
- 16. Pions Bateau (exemple de lieu de départ)

p10:

Actions & Coûts

Déplacer un bateau d'une case de mer :

Coût : 1 (<I>) ou 3 (<O>)

Cette action permet au joueur de déplacer un pion de bateau d'une case de mer. Cela inclut les cases port, crique et marchand.

Plusieurs bateaux peuvent occuper la même case.

Déplacer des marchandises ou un pion de réseau d'une case. :

Coût : 1 (<I>) or 2 (<O>)

Cette action permet à un joueur de : déplacer une forme de marchandise (à l'intérieur d'un réseau existant) d'une case.

ou

de déplacer un pion de réseau d'une case.

Plusieurs pions de réseau peuvent occuper la même case. On PEUT déplacer les pions de réseau en dehors d'un réseau.

Déplacer des Marchandises et un pion de réseau d'une case :

Coût : 3 (<I>) or 5 (<O>)

Permet de déplacer, à la fois un une forme de marchandise et un pion de réseau présents dans le même lieu, d'une case.

Déplacer un Officier des Douanes d'une case :

Coût : 4 (<I>) or 6 (<O>)

Cette action permet au joueur de déplacer un officier des douanes (même s'il a été soudoyé) d'une case. Cela inclus de le déplacer sur des cases qui contiennent d'autres pions (par exemple des pions réseaux, ou d'autres officiers des douanes).

Acheter de la Réputation:

Coût : 4 (<O>) (recevez 1 (<R>))

Les joueurs qui pensent qu'ils n'ont pas le respect qui leur est dû, peuvent l'acheter ! Gagnez 1 (<R>) en dépensant 4 (<O>)

Débarquer des Marchandises :

Coût : 1 (<I>)

Cette action permet aux joueurs qui ont un pion bateau et un pion réseau dans un port ou dans une crique de décharger autant de formes de marchandises qu'ils le veulent, parfois directement dans un entrepôt (reportez-vous p21).

Cela peut attirer l'attention des officiers de la douane...

Engager un Personnage :

Coût : 1 (<I>) or 2 (<R>) (+ coût sur la carte)

Cette action permet aux joueurs d'engager une carte personnage face visible de n'importe quelle pile. Le joueur doit payer le coût indiqué sur la carte ainsi que 1 (<I>) ou 1 (<R>).

ACTIONS

Déplacer un bateau d'1 case
Déplacer 1 forme de marchandises ou 1 pion réseau d'1 case
Déplacer 1 forme de marchandises et 1 pion réseau d'1 case
Déplacer un officier des douanes d'une case
Travail honnête
Débarquer des marchandises
Acheter 1 forme de Marchandises
Vendre 1 forme de Marchandises
Acheter de la Réputation
Découvrir un Secret
Engager un Personnage
Soudoyer un officier des Douanes
Faire une descente sur le bureau des douanes
Passer

p.11:

Acheter une forme de marchandises :

Coût : 1 (<I>) + (<O>) Coût

Pour acheter une forme de marchandises les joueurs doivent dépenser 1 (<I>) plus 1 (<O>) pour chaque carré sur la forme de marchandises en train d'être achetée. Les joueurs doivent avoir leur bateau dans une des trois cases marchand où l'achat est fait.

COÛT

Recevez 11 (<O>) moins le en cours ((<R>) + (<O>))

Variable – Reportez-vous à la liste des prix des marchandises.

1 (<I>) ou 2 (<R>) (+ coût sur la carte)

1 (<I>) + Coût des Pots-de-Vin en cours
(+1 (<O>) si déjà soudoyé)

1 (<I>) et défaussez 1 personnage Mob (<X>)

(carte, pion et (<R>)) pour chaque marchandise volée

Aucun Coût !

(Gardez les (<I>) restants, mais vous ne pourrez pas réaliser d'actions supplémentaires pendant ce tour).

Soudoyer la Douane :

Coût: 1 (<I>) + SPECIAL

En payant le coût du Pot-de-vin en cours sur la piste des Douanes + 1 (<I>), les joueurs peuvent soudoyer un officier des douanes qui partage une case avec un de leur propre pion réseau.

L'officier des douanes ne saisira pas les marchandises de ce joueur tant que le pot-de-vin restera en place.

Vendre des Marchandises :

Coût: SPECIAL

Les joueurs qui ont des marchandises en ville peuvent les vendre.

Chaque fois qu'un joueur vend une forme de marchandise, il a le choix parmi trois prix disponibles (voir p.16).

Dépenser plus de (<I>) ou de (<R>) permet au joueur de vendre des marchandises à des prix plus élevés. Cependant vendre des marchandises à un prix inférieur permet généralement de gagner plus de (<R>).

Travail Honnête :

Coût: Aucun Coût

Modifié par rapport au livret de règles originales

Pour réaliser un travail honnête, un contrebandier doit suivre les étapes suivantes :

(i) Défaussez toutes les formes de marchandises

(ii) Réduisez la réputation de moitié, en arrondissant à l'inférieur et en défaussant ce qui est en trop.

(iii) Réalisez le Travail Honnête : Recevez une somme d'Or égale à 11 moins le REP restant et moins l'Or en cours.

(iv) Le travail honnête ne peut être réalisé, par chaque joueur, qu'une seule fois par tour.

EXEMPLE :

Honest Pete a désespérément besoin d'Or pour financer ses futures entreprises de contrebande, il choisit donc de réaliser un travail honnête.

Il a actuellement 1 forme de marchandises, 11 de Réputation et seulement 1 Or.

(i) Tout d'abord, il défusse sa forme de marchandises

(ii) Ensuite il réduit sa Réputation de moitié, ce qui le laisse avec 5 de Réputation ($11/2 = 5,5$, arrondi à l'inférieur = 5).

(iii) Enfin, il reçoit ses 5 Or durement gagnés ($11-5-1 = 5$) ce qui le laisse avec 6 Or au total.

Découvrir un Secret :

Coût : 2 (<I>) ou 2 (<O>)

Lorsqu'il choisit cette action, un joueur pioche une nouvelle carte Secrets.

Faire une Descente dans le Bureau des Douanes

Coût : SPECIAL

Les formes de marchandises saisies par les douanes sont gardées dans l'entrepôt des douanes situé à Penzance

Les joueurs qui ont au moins un pion de réseau à Penzance et qui ont employé une ou deux cartes personnage « mob » marquées du symbole (<X>) peuvent payer 1 (<I>) et défusser une carte personnage « mob » pour récupérer une forme de marchandises.

Passer:

Coût: Aucun Coût

Dès qu'un joueur passe, il ne peut plus réaliser d'actions pendant ce tour, mais il peut toujours jouer des cartes appropriées en dehors du tour (par exemple certaines cartes secrets). Les joueurs gardent les (<I>) restant pour les utiliser au prochain tour.

p.12:

Les Personnages

Pour déplacer des marchandises, les joueurs auront besoin de personnages. Chaque fois qu'un joueur engage un nouveau personnage, il ajoute un nouveau pion réseau sur le plateau.

Les joueurs doivent placer le nouveau pion réseau dans un lieu qui est connecté à leur réseau existant, à moins que la carte personnage ne mentionne autre chose ou qu'il soit placé sur l'île de Scilly (voir p21).

Les personnages ne permettent pas seulement de transporter des marchandises autour du plateau, ils ont aussi des capacités uniques (par exemple augmenter la réputation, utiliser plus de lieux et mal informer les douanes, etc...).

Engager des Personnages

Au début de chaque tour, chaque joueur obtient 1 (<I>) pour chaque (<R>) qu'ils possèdent, donc posséder plus de personnages permet aux joueurs de faire plus de choses.

Engager un personnage coûte 1 (<I>) ou 1 (<R>) pour une action, ainsi que le coût en (<O>) pour ce personnage.

A chaque fois qu'un joueur engage un personnage, il ajoute immédiatement la réputation de ce personnage à sa propre réputation.

Les joueurs doivent placer un nouveau pion sur le plateau.

Toutes les cartes personnage sont placées faces visibles devant le joueur quand il les emploie.

A chaque fois qu'un personnage est engagé, retournez une nouvelle carte face visible. S'il ne reste plus de cartes dans la pile, alors plus aucun personnage de cette sorte ne pourra être engagé.

Les personnages Perdus

A moins que le contraire soit écrit, si un joueur perd une carte personnage pour n'importe quelle raison, ce joueur doit aussi défausser les pions de (<R>) correspondants (ainsi que les lieux d'entrepôt spécifiquement associés avec ce personnage).

Ils doivent aussi retirer un pion de leur pion réseau du plateau de jeu.

Exemple:

Engager un Personnage

Charlie aimerait engager Allen Cutler, le Maire de St Just.

Elle annonce qu'elle réalise l'action ENGAGER et elle paye 1 (<I>).

Ensuite en payant le coût en Or (2(<G>)) elle ajoute 3 (<R>) à son total, ce qui signifie qu'elle obtient 3 (<I>) supplémentaires pour le prochain tour et elle place un pion de réseau sur le plateau.

Présentation d'une Carte Personnage

1. Nom & Métier
2. Coût en Or

3. Réputation

4. Capacité Spéciale

CARTES À ENCOURAGER

Certains personnages ont des capacités spéciales que les joueurs peuvent utiliser pendant les tours. Pour le faire, payez le coût et retournez la carte personnage face cachée pour montrer qu'elle a été encouragée. Les cartes personnages peuvent être empilées.

p.13:

Placer des pions de réseau

Les nouveau pions de réseau DOIVENT être placés en se connectant au réseau du joueur, déjà existant (à moins que la carte personnage ne dise autre chose) ou sur l'île de Scilly.

Exemple:

Chris (JAUNE) engage un personnage et il doit donc placer un nouveau pion de réseau. Ses choix de placement sont soit Perranuthnoe ou Breage.

Alice (ROUGE) engage aussi un personnage, elle doit donc placer son nouveau pion de réseau sur Marazion, Leedstown, Breage ou Goldolphin.

Déplacer des pions de réseau

Les pions de réseau peuvent être déplacés pour 1 (<I>) ou 2 (<O>), pour une action.

Bien que tous les NOUVEAUX pions de réseau doivent rejoindre le réseau existant du joueur, les pions de réseau déjà EXISTANT sont libres de se déplacer en dehors du réseau.

Déplacement sur la mer

Les bateaux (qui voyagent à vide, ou qui transportent des marchandises) peuvent être déplacés pour 1 INF et comme une action. Les bateaux se déplacent à la même vitesse, qu'ils transportent ou pas des marchandises. Cependant certains personnages permettent un déplacement de bateau supplémentaire.

Plusieurs bateaux peuvent occuper la même case.

Les cases crique, port et marchand sont considérées comme des cases de mer.

Marchandises

Acheter

Les joueurs qui ont un pion bateau sur une case marchand peuvent payer 1 (<I>) pour acheter une forme de marchandises comme une action de ce marchand. (Elles peuvent être de n'importe quelle

forme et de n'importe quelle taille tant qu'elles rentrent dans le bateau et tant que les joueurs peuvent les payer).

On doit payer 1(<O>) pour chaque forme de marchandises.

Une fois chargées les formes de marchandises ne peuvent pas être stockées sur des cases non valables, même si elles peuvent être repositionnées à n'importe quel moment sur le bateau.

EXEMPLE:

Cette forme de marchandises = 4 (<O>)

Exemple:

Placer des marchandises sur le bateau

Chaque bateau est composé de cases "vides" où les formes de marchandises peuvent être rangées...

EXEMPLE:

Des marchandises qui sont parfaitement ajustées.

... et des non cases non valables où les marchandises NE peuvent PAS être stockées.

EXEMPLE:

Des marchandises qui ne vont pas.

p.14:

Débarquer des Marchandises

Les marchandises NE peuvent être débarquées QUE dans des ports ou des criques qui contiennent des pions réseau appartenant au joueur actif.

A chaque fois qu'un joueur débarque des marchandises, il peut décharger autant de marchandises qu'il le souhaite de son bateau sur la plage, mais si un officier des douanes arrive sur la même case que la contrebande, alors ces marchandises seront immédiatement saisies et placées dans l'entrepôt des douanes (voir p.18).

Risque de débarquement

A chaque fois qu'un joueur débarque des marchandises, il aura besoin de calculer le risque de débarquement.

C'est le risque que les douanes vous remarquent en train de décharger des marchandises illégales.

Ajoutez le nombre inscrit dans le port au total de carrés qui se trouvent sur toutes les formes de marchandises qui sont déchargées pour déterminer le risque de débarquement de ce lieu.

Les Ports et les Criques secrètes.

Les nombres inscrits dans les ports sont ajoutés au risque de débarquement. Remarquez que les criques secrètes n'apportent pas de risques supplémentaires.

Exemple:

Niveau Découverte

Exemple:

Risque de débarquement

Le risque de débarquement de marchandises à Porthleven est de +3.

La crique Prussia n'a pas de risque supplémentaire, mais les joueurs auront besoin d'une carte spéciale pour pouvoir y accéder – c'est indiqué par la ligne pointillée.

Conseil : *Les criques n'ont pas de nombre donc le débarquement de marchandises sera plus facile.*

Déplacement des Douanes

Si le risque de débarquement est plus grand que le niveau de découverte, alors l'officier des douanes le plus proche se déplacera d'une case vers ce lieu et ce pour chaque point qui dépassera le niveau de découverte. Les officiers des douanes se déplaçant de cette manière, se déplaceront toujours vers le lieu du débarquement en prenant le chemin le plus court.

S'il y a déjà un officier des douanes (par exemple déjà soudoyé) dans le port/la crique où le débarquement a eu lieu, c'est alors à un autre officier le plus proche d'être déplacé vers ce lieu.

Dès qu'un officier des douanes atteint le lieu de débarquement, s'il reste des déplacements à faire aux douanes, alors c'est ensuite à l'officier le plus proche suivant de se déplacer vers le lieu de débarquement, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de points de déplacement.

De cette manière, un certain nombre d'officiers des douanes peut se retrouver sur le même lieu.

Ces officiers sont déplacés par le joueur qui a le moins d'Or (cela peut être le joueur en cours – pour les égalités voir p.21).

Le niveau de découverte en cours est inscrit sur le plateau de jeu.

p.15

Réduire le risque de débarquement

Les joueurs peuvent choisir de réduire le risque de débarquement en dépensant des (<I>) supplémentaires.

Pour chaque 1 (<I>) payé, le risque de débarquement est réduit de un.

Exemple:

Alice (ROUGE) a dépensé 1 (<I>) (une Action) pour débarquer une forme de marchandise à St Ives. Cette forme de marchandises est constituée de deux carrés.

Le risque de débarquement ajouté à St Ives est de 5 donc le total du risque de débarquement est de $5 + 2 = 7$.

Le niveau de découverte en cours pour les douanes est de 7, donc les officiers des douanes ne remarquent pas Alice en train de décharger ses marchandises et par conséquent ils ne se déplacent pas. Enfin, Alice place ses formes de marchandises à St Ives pour montrer les marchandises débarquées.

Déplacement au dessus des terres.

Pour une action, un joueur peut dépenser 1 (<I>) ou 2 (<O>) pour déplacer une forme de marchandise d'un de ses pions de réseau vers un autre pion de réseau qui lui appartient. Sinon les joueurs peuvent aussi choisir de déplacer à la fois le pion de réseau et la forme de marchandises, bien que cela coûte plus cher 3(<I>) ou 5(<O>).

Les pions de réseau peuvent être déplacés en dehors d'un réseau existant et plusieurs pions de réseau peuvent être sur la même case.

Si des formes de marchandises sont laissées sans pion de réseau (c'est-à-dire abandonnées), alors n'importe quel joueur peut déplacer un pion réseau sur cette case et il peut la réclamer (voir Marchandises Abandonnées p19).

& le Risque de débarquement

Exemple:

Bob (BLEU) dépense 1 (<I>) (une action) pour débarquer trois formes de marchandises à Gwithian ce qui fait un total de 9 carrés.

Comme Gwithian est une crique secrète, le risque de débarquement de marchandises est ici de 0 donc le total du risque de débarquement est de : $9 + 0 = 9$.

Comme c'est au-dessus du niveau de découverte en cours, les douanes remarquent Bob en train de décharger ses marchandises donc l'officier des douanes le plus proche (à Lelant) se déplace de deux cases vers Gwithian et il saisit ses marchandises !

Bob choisit alors de dépenser 1 (<I>) supplémentaire pour se cacher des douanes donc l'officier le plus proche ne se déplace que d'une case vers Gwithian et les marchandises de Bob sont en sécurité pour le moment.

Lorsqu'ils débarquent des marchandises, les joueurs enlèvent la/les forme(s) de marchandises de leur bateau et ils les placent sur le lieu de débarquement.

Vendre des marchandises

Les joueurs peuvent vendre des marchandises dans les ports et dans quelques villes dans les terres pour une action.

Les marchandises ne peuvent être vendues que dans des villes qui sont assez grandes (les villes qui affichent un nombre).

Les lieux qui n'ont pas de nombre sont des villages ou des hameaux. Aucune marchandise ne peut y être vendue.

Exemple:

Où vous pouvez vendre des marchandises

Dans cette partie du plateau, un joueur ne peut vendre des formes de marchandises que dans St Ives, Madron, Penzance et Marazion.

Nombre maximum de marchandises vendues

On ne peut vendre qu'une seule forme de marchandise pour une action.

N'importe quelle taille de marchandises peut être vendue, mais la taille de la ville limite le prix disponible.

Lorsque vous vendez des formes de marchandises qui sont plus grandes que la ville, utilisez la colonne pour la taille de la ville, plutôt que celle pour la taille des marchandises.

Exemple:

Vendre une forme de marchandises de taille 5 dans une ville de taille 3, signifie que le joueur ne pourra choisir que dans des prix de taille 3.

1) Choisir un Prix

Lorsqu'un joueur vend une forme de marchandises, il reçoit (<O>) et/ou (<R>) selon la taille de la ville et le prix choisi.

La liste des prix des marchandises indique les trois différents prix auxquels les peuvent vendre leur forme de marchandises pour les différentes tailles des villes.

(voir p. 28)

2) Payer le Coût

Les joueurs choisissent un de ces prix pour chaque forme de marchandises qu'ils vendent, payant des (<I>) ou des (<R>) pour gagner l'accès au différents prix de chaque rangée.

COÛT D'ACTION

RANGEE DU HAUT = GRATUIT

RANGEE DU MILIEU = 1 (<L>) ou 1 (<R>)

RANGEE DU BAS = 2 (<L>) ou 2 (<R>)

Exemple:

Roue Dorée

Action 1:

Addie reçoit 4 (<O>) pour avoir vendu des marchandises, donc le pion doré des douanes est déplacé de 4 cases dans le sens horaire.

DEBUT

FIN

p.17

3) Déplacer les Douanes

L'officier des douanes le plus proche sera déplacé d'une case vers ce lieu de vente.

Action 2:

Ensuite, Ben reçoit 6(<O>) pour sa vente de marchandises, donc le pion doré des douanes est déplacé de six cases dans le sens horaire, avançant la piste des douanes d'une case.

Lorsque START est atteint, la piste des douanes est avancée d'une case.

DEBUT Action 2

FIN

4) Placer de nouveau Officiers des Douanes

Pour chaque 1 (<O>) récupéré par un joueur grâce à la vente de marchandises, le pion doré des douanes est avancé d'une case autour de la roue dorée.

Lorsque le pion doré des douanes atteint ou passe sur 'START', avancez le pion des douanes d'une case sur la piste des douanes.

S'il atterrit sur un nombre où un nouvel officier des douanes doit apparaître, alors le **joueur qui le moins de (<O>)** doit placer un nouvel officier des douanes dans un village ou une ville vide (c'est-à-dire qui n'a pas déjà d'officier des douanes ou de pion de réseau dessus).

5) Recevoir des Cartes Secrets

A tous moments où un joueur vend une forme de marchandises, tous les autres joueurs piochent une carte Secrets.

Action 3:

Charlie reçoit 16 (<O>) grâce à la vente de marchandises ! Le pion doré des douanes se déplace donc de 16 cases dans le sens horaire, faisant avancer la piste des douanes de deux cases et causant l'apparition d'un nouvel officier des douanes à placer sur le plateau.

La roue dorée à atteint Start deux fois donc la piste des douanes est avancée de deux cases.

FIN

DEBUT Action 3

Le joueur qui a le moins d'or place un nouvel officier des douanes sur un lieu vide du plateau de jeu.

p.18

Les Douanes

Les officiers des douanes sont représentés par des pions noirs.

A chaque fois que des marchandises sont débarquées, transportées ou vendues, les officiers des douanes vont essayer de les saisir.

Les officiers des douanes ne se déplacent pas uniquement lorsque des marchandises sont débarquées ou vendues, mais ils peuvent aussi être déplacés par les manipulations des autres joueurs.

Soudoyer les Douanes

Les joueurs peuvent soudoyer les douaniers en payant le coût en cours indiqué sur la piste des douanes.

Les joueurs doivent alors avoir un pion de réseau dans la même case que le douanier et ils doivent dépenser 1(<I>) pour une action pour engager le pot-de-vin, plus payer le coût du pot-de-vin en (<O>).

Le coût du pot-de-vin se trouve à côté du niveau de découverte.

Lorsqu'un joueur sudoie un douanier, cet officier restera son homme pour le reste de la partie et il ne saisira pas ses marchandises, bien qu'il se déplace comme d'habitude... à moins bien sûr que quelqu'un d'autre ne le sudoie. Ensuite, il appartiendra au nouveau joueur et il ne saisira pas les marchandises de ce nouveau joueur.

Si un douanier a déjà été soudoyé par un autre joueur, alors le coût du pot-de-vin sera augmenté de 1 (<O>) par rapport au prix affiché.

Pions de Pot-de-Vins

Lorsque vous soudoyez un douanier, placez un pion de pot-de-vin sur le douanier correspondant. Si vous soudoyez un douanier qui a déjà été soudoyé, les joueurs remplacent le pion de pot-de-vin déjà placé par le leur.

Saisir des Marchandises

Si un joueur est malchanceux, un douanier peut arriver sur la case où sont ses marchandises (pour être transportées ou posées négligemment sans protection dans une case ville ou village). Si cela se produit, toutes les formes de marchandises de ce lieu sont confisquées et instantanément envoyées dans l'entrepôt des douanes.

Les douaniers qui n'ont pas été soudoyés par ce joueur saisissent TOUTES les formes de marchandises quand elles partagent la même case (peu importe si c'était brièvement).

Lorsque les marchandises sont saisies par les douanes, placez-les immédiatement dans la zone des marchandises saisies au-dessus de la piste des douanes.

Placer de nouveaux Douaniers

Pour chaque 1(<O>) récupéré par un joueur lors de la vente de marchandises, le pion doré des douanes est avancé d'une case sur la roue dorée.

Placez un nouveau douanier sur le plateau lorsque les nombres surlignés sont passés.

Lorsque le pion doré des douanes atteint le 'START', avancez le pion de la piste des douanes d'une case.

Lorsque le pion des douanes passe un nombre où un nouveau douanier doit apparaître, alors le joueur qui a le moins d'or doit placer ce nouveau douanier sur une case de terrain vide du plateau (c'est-à-dire une case qui ne contient pas déjà de douanier ou de pion de réseau).

Douaniers soudoyés par le joueur jaune.

p.19

Exemple:

Déplacement des douanes après la vente de marchandises

Eve (VERT) a des marchandises de débarquées à Penzance. Elle décide de les vendre au prix le plus élevé, choisissant de payer 2 (<I>). Le douanier le plus proche se déplace d'1 case vers ce lieu de vente (Penzance).

Comme il y a trois douaniers qui sont tous à 1 case de Penzance, le joueur qui a le moins d' (<O>) (voir les égalités p.21) choisit quel douanier se déplace à Penzance.

Marchandises Abandonnées

Toutes les marchandises qui sont laissées sans surveillance (c'est-à-dire sans pion de réseau) sont considérées comme des cibles légitimes et elles peuvent être prises par n'importe quel autre pion (douanes ou réseau) de ce lieu.

Déplacer les Douanes

Il y a trois moyens de pouvoir déplacer les douaniers.

1) Vendre des marchandises

Le douanier le plus proche se déplacera d'une case vers le lieu de vente, pour chaque forme de marchandises vendues en ce lieu. (voir p.17).

2) Débarquer des marchandises

Le douanier le plus proche se déplacera d'une case vers les marchandises qui sont en train d'être débarquées pour chaque point de risque de débarquement au-dessus du niveau de découverte (voir p.14).

3) Actions des autres joueurs

Certaines cartes Secrets permettent de déplacer les douaniers ; autrement un joueur peut payer 4(<I>) ou 6(<O>) pour déplacer un douanier d'une case (voir p.10).

Remarquez qu'il est très probable que plusieurs douaniers occupent la même case.

Faire une descente sur l'entrepôt des douanes

Les joueurs qui ont deux personnages ou plus avec la caractéristique 'Foule' (<X>) et un pion de réseau à Penzance peuvent essayer de prendre d'assaut l'entrepôt des douanes et libérer les formes de marchandises qui y sont stockées.

Cela compte comme une action et cela coûte 1(<I>) et le joueur doit défausser une carte personnage foule et un pion de réseau pour les formes de marchandises récupérées.

Cette action est inutile si des douaniers non-soudoyés sont dans Penzance lorsque les marchandises sont libérées, étant donné que cette forme de marchandise sera immédiatement saisie.

p.20

Cartes Secrets

Dans le but d'échapper aux douaniers et de les empêcher de saisir des marchandises, les joueurs auront besoin de découvrir des secrets.

Les secrets restent cachés jusqu'à ce qu'ils soient joués

Les cartes secrets défaussées sont retirées du jeu.

Piocher des secrets lorsque les joueurs vendent des marchandises

Quand un joueur vend une forme de marchandises, tous les autres joueurs piochent une carte secrets. Le joueur qui a vendu des marchandises NE prend PAS de carte.

Découvrir un secret

Les secrets peuvent être recherchés pour une action en payant soit 2(<O>) ou 2 (<I>).

Les cartes Secrets peuvent aussi être récupérées (sans aucun coût) par le biais de certains personnages.

Nombre de cartes en main

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes secrets que les joueurs peuvent avoir en main.

Lieux des Entrepôts

Les entrepôts sont des planques secrètes qui sont liées aux différents lieux et/ou personnages. Dans ces entrepôts, les joueurs peuvent garder leurs marchandises de contrebande et en général les douanes ne peuvent pas les trouver.

Les formes de marchandises doivent pouvoir s'ajuster à l'entrepôt.

Exemple:

Marchandises et Entrepôts

Cette forme ne pourra pas s'ajuster à cet entrepôt.

Entrepôts Supplémentaires

Chaque joueur commencera la partie avec un Entrepôt (voir préparation p.6). Des entrepôts supplémentaires peuvent être fournis en engageant des personnages.

p.21

Sortir ou Rentrer des marchandises d'un entrepôt

Lorsque vous rentrez des marchandises dans un entrepôt, retirez les formes de marchandises du plateau et placez-les dans l'entrepôt. De même, lorsque vous sortez des marchandises d'un entrepôt, déplacez les marchandises de l'entrepôt vers le plateau.

Faire rentrer ou sortir des formes de marchandises d'un entrepôt est gratuit, cela n'utilise pas d'action, et cela peut être fait à n'importe quel moment pendant le tour d'un joueur.

Les Douanes

Si un douanier est dans le même lieu que des marchandises cachées, ces formes de marchandises sont en sécurité (du moins tant que le joueur n'essaye pas de les déplacer ou de les vendre).

Stocker des marchandises débarquées

Les formes de marchandises peuvent être instantanément déplacées dans un entrepôt dès qu'elles sont débarquées, tant qu'un douanier, qui n'a pas été soudoyé par ce joueur, n'est pas déjà dans ce lieu.

Les douanes se déplaceront toujours vers les marchandises débarquées de la manière habituelle, mais les marchandises sont considérées comme cachées avant que les douanes n'arrivent.

Exemple:

Entrepôt supplémentaire

Les îles de Scilly

Grâce à leur situation unique, les îles de Scilly échappent généralement à l'attention des douaniers, et c'est donc une place plus sûre pour débarquer des marchandises.

En engageant des personnages, les joueurs peuvent choisir de placer un pion de réseau sur les îles de Scilly, à moins qu'autre chose ne soit inscrit sur la carte du personnage.

Si elles sont choisies comme lieu de départ, alors les joueurs peuvent choisir l'endroit où ils veulent placer leur prochain pion de réseau, mais ils doivent cependant respecter les règles normales de placement des pions de réseau.

Il faut aussi savoir que lorsque les marchandises sont débarquées ou vendues sur les îles de Scilly, les douanes ne se déplacent pas.

Égalités

S'il y a une égalité (c'est-à-dire quel douanier déplacer s'ils sont tous les deux à deux cases du lieu de vente) alors la personne qui a le moins d'(<O>) choisira.

Si plusieurs joueurs ont le même niveau d'(<O>), alors le joueur qui a la plus petite (<R>) choisit. S'il y a toujours égalité alors le joueur qui a le moins de personnages choisit et enfin s'il y a encore égalité alors le premier joueur choisit.

En conséquence, cela peut être un avantage d'avoir le moins d'(<O>), surtout au début de la partie.

p.22

Cornish Smugglers doit entièrement son existence aux personnes suivantes :

Créateur Principal :

Co-créateurs :

Illustration de la couverture :

Illustrations des Cartes :

Illustration du plateau :

Conception Graphique:

(Livret de règles, cartes, Gamebox & le logo Cornish Smuggler) :

(logo Gamebox & Grublin):

Rédacteur Livret de Règles :

Correcteur Livret de Règles:

Sound Designer:

Direction Artistique :

Développement du Projet :

Éditeur :

Enfin, Grublin Games aimerait remercier tout particulièrement les personnes suivantes :

Les relecteurs – pour leur examen grammatical approfondi pour une date butoir très très serrée.

Les testeurs – pour leurs retours essentiels et rigoureux, pour nous avoir surpris et pour nous avoir régulièrement fait sourire =)

Tous nos soutiens Kickstarter – pour leur soutien, pour avoir cru en ce projet, pour les excellentes conversations et pour avoir pris un risque pour notre tout premier jeu.

p.24

La suite de nos soutiens Kickstarter ...

p.25

© 2013 Grublin Games Publishing Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduit sans autorisation spécifique. Grublin Games Publishing Ltd. peut être via P.O. Box 134, Penzance, Cornwall, TR18 2YW, UK et est accessible par email à : info@grublin.com. Gardez cette information dans vos archives. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois à cause de petites parties pouvant être ingérées ou inhalées. Les composants actuels peuvent être légèrement différents de ceux montrés. Fabriqué en Chine, Conçu, Développé et Publié à Cornwall. Recommandé pour des joueurs âgés de 13 ans et plus. Tous les personnages apparaissant dans ce jeu sont fictifs. Toutes ressemblances avec des personnes existantes ou ayant existées, ne seraient que pures coïncidence, même s'ils nous ont aidé en faisant don d'argent pour ce privilège.

p.26

Règles Fréquemment Négligées :

Ajouter à un réseau existant

Lorsqu'ils emploient une nouvelle carte personnage, les joueurs doivent prendre un pion de réseau pour le placer dans une ville sur le plateau. Ce pion DOIT être attaché au réseau existant du joueur. (voir p.13).

Déplacement d'un Pion de réseau

Les pions de réseau peuvent être déplacés en dehors d'un réseau. (voir p.13).

Avancer la Roue Dorée

Pour chaque 1(<O>) gagné en vendant des marchandises, le pion doré des douanes DOIT avancer d'une case sur la roue dorée. (voir p.16-17)

Débarquer des Marchandises

Les marchandises ne peuvent être débarquées QUE sur des lieux qui contiennent un pion de réseau de la couleur de ce joueur. (voir p.14)

Empêcher le déplacement des douanes

Lorsque les joueurs débarquent des marchandises, les joueurs peuvent annuler un déplacement des douanes pour chaque 1(<I>) que les joueurs décident de dépenser. (voir p.14)

Stocker des marchandises débarquées directement dans des entrepôts

Les formes de marchandises peuvent être instantanément déplacées dans un entrepôt lorsqu'elles sont débarquées, tant qu'un douanier, qui n'est pas détenu par ce joueur, n'est pas déjà sur ce lieu. (voir p.21)

Déplacements des Douanes

Lors du déplacement des douanes ; si un douanier est déjà présent (c'est ça dire soudoyé), ou si un douanier a un déplacement qui lui reste après être arrivé sur un lieu où allaient les douanes, alors le douanier suivant le plus proche se déplacera et ainsi de suite, jusqu'à ce que le déplacement des douanes soit épuisé. (voir p.19)

Saisie des Marchandises par les Douanes

Les douaniers qui n'ont pas été soudoyés par ce joueur saisissent TOUTES les formes de marchandises quand ils sont sur la même case (que ce soit brièvement ou pas). (voir p.18)

Soudoyer des officiers des Douanes

Les joueurs ne peuvent soudoyer des douaniers QUE s'ils ont un pion de réseau sur le même lieu que le douanier qu'ils veulent soudoyer. (voir p.18)

Personnages Perdus

A moins que le contraire ne soit mentionné, si un joueur perd une carte personnage pour n'importe quelle raison, ce joueur doit retirer un de ses pions de réseau du plateau de jeu ainsi que les pions (<R>) correspondants. (voir p.12)

Coût de l'achat des marchandises

Le coût de l'achat des marchandises est de 1(<I>) plus 1(<O>) pour chaque carré sur la forme de marchandises. (voir p.13)

Cartes Secrets

Quand un joueur vend des marchandises, tous les autres joueurs piochent une carte secrets. (voir p.17, 20)

Nombre maximum de marchandises vendues

Les joueurs ne peuvent vendre leurs marchandises que comme une action, bien que le prix des marchandises dépende de la taille de la ville. (voir p.16)

p.27

Index

Marchandises Abandonnées :

Actions:

Acheter des marchandises :

Cartes Personnage :

Engager :

Motiver :

Officiers des Douanes :

Soudoyer :

Coût des Pots-de-vin :

Pion de Pots-de-vin : Encourager :

Déplacement :

[mouvement restant] :

[perdre] :

[placement] :

(les Îles de Scilly) :

Pion de l'or des douanes :

Piste des douanes :

Entrepôt des douanes :

[Faire une descente] :

Cartes défaussées :

Niveau de découverte :

Fin du jeu :

Premier Joueur :

Or : (<O>)

Roue Dorée :

Marchandises :

[ajuster] :

[déplacement] :

[saisies] :

Nombre de cartes en main :

Travail Honnête :

Influence (<I>):

Îles de Scilly:

Débarquer des marchandises :

Risque de débarquement :

Lieux :

[Débarquer]: voir Ports & Criques Secrètes

[vendre]:

Personnages perdus :

Cases Marchands :

Foules / mobs :

Encourager des Cartes : voir Cartes Personnages

Plusieurs pions :

Pions réseau :

[Déplacer]:

[placer]:

Passer :

Ports:

Liste des Prix:

Faire une descente sur l'entrepôt des douanes : (<X>)

Réputation (<R>):

[Acheter]:

Criques Secrètes :

Cartes Secrètes :

[gagner]:

Marchandises saisies :

Vendre des Marchandises :

Préparation :

Cartes Bateau :

Pions Bateau :

[déplacer]:

Empiler des Cartes :

Entrepôts :

[débarquer des marchandises] :

Égalités :

Villes :

Taille :

Début du Tour :

Villages :

Vers le Nord :

p.28

Guide de Références Rapides

Tours

En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire autour de la table, chaque joueur réalise une action seulement.

Le jeu se déroule jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

A ce moment, le marqueur de premier joueur est passé dans le sens horaire au joueur suivant et un nouveau tour commence.

Vendre des marchandises

1. Choisir le prix
2. Payer le coût
3. Déplacer les douanes
4. Ajouter de nouveaux douaniers (si nécessaire)
5. Recevoir des cartes Secrètes

Liste des prix de vente

~choisissez un prix de vente~

Taille des Marchandises

Taille de la Ville