

## Floating Market

**2 à 5 joueurs, 30 à 45 minutes, à partir de 10 ans et plus.**

### L'histoire

Ama (Grand-mère) est fatiguée. Ce fut une longue journée où elle a dû courir après ses petits-enfants, et là, elle a besoin de faire une pause. Ama est là depuis longtemps, et elle a plus d'un tour dans sa manche. Grâce à la promesse de sa fabuleuse salade de fruits, Ama a envoyé ses petits enfants au marché flottant de Damnoen Saduak pour récupérer des fruits... et pour enfin ne plus les avoir dans les jambes ! Récupérer des fruits différents n'est pas une tâche facile, car les bateaux de fruits (remplis de mangues, de bananes, de papayes, d'ananas, de pamplemousses, de ramboutan et de célèbres caramboles) sont constamment en train de se déplacer sur le canal Khlong Damnoen Saduak.

**Les joueurs jouent les rôles des petits enfants d'Ama, qui ont hâte de récupérer cinq sortes différentes de fruits pour Ama... ET ils ont hâte d'être les premiers à recevoir un bol de salade de fruits !**

### Aperçu du jeu

Dans Floating Market, les joueurs rivalisent pour être le premier à récupérer CINQ morceaux de fruits différents, dans le célèbre marché flottant Damnoen Saduak. Chaque joueur contrôle les clients (les petits-enfants d'Ama), qu'ils vont assigner aux bateaux de fruits (pour récupérer des fruits) et aux bâtiments (pour recevoir des bonus spéciaux). Chaque joueur aura aussi à ajouter un dé à la réserve de dé à chaque manche, pour tenter d'influencer un jet de dés qui va déterminer quel bateau de fruits va distribuer des fruits.

## P2

### Mise en Place

**Donnez à chaque joueur** : la série correspondante de cinq dés, trois jetons de clients et deux cartes de pièce.

- Placez le plateau de jeu, qui représente le marché flottant, au centre de la zone de jeu.
- Placez les cartes de fruits et les cartes de pièces dans des piles séparées, face visible, à côté du plateau de jeu.
- Placez au hasard une tuile de bateau face visible, sur chaque case de tuile de bateau, sur le plateau de jeu.
- Placez les tuiles fixes, le plateau des dés, et la tuile du stand des fruits sur le plateau comme indiqué.
- Le joueur qui a mangé le plus récemment une salade de fruits, reçoit le jeton de premier joueur.

*Comme aujourd'hui il n'y a pas assez de petits enfants, Ama a envoyé de l'aide pour être sûre que vous rapportiez les bons fruits.*

2/3 joueurs : Placez les clients d'une couleur inutilisée sur les cases de bateaux « 20-23 » et « 9-13 ». Elles sont bloquées pour la première manche.

3 joueurs : Placez un dé 6 faces d'Ama dans la réserve de dé. Il reviendra dans la réserve de dés après chaque lancer.

2 joueurs : Placez les deux dés 6 faces d'Ama dans la réserve. Ils reviendront dans la réserve après chaque lancer.

Retournez la tuile de bateau en « 29-35 » face cachée. Cette case et ces fruits ne seront pas utilisés dans cette partie.

Remettez les cartes de fruits correspondantes dans la boîte.

Placez le (icon) sur le (icon) sur le stand de l'ébéniste.

*Remarque : La Hutte de l'artiste et une des deux cases du Marché ne sont pas disponibles dans les parties à 2 joueurs.*

Plateau de dé x2 Stand de l'ébéniste tuile icône 2 joueurs seulement Tuiles fixes x2

Plateau de jeu Tuile du Stand de fruits

Dé 6 négatif D 12

Cartes de fruits

35 X 5 de chaque

Carte de pièces x 30

Cases pour les tuiles de Bateau

Tuiles de Bateau x7

Dés des joueurs x25

4 de chaque en gris, noir, bleu, vert et Rouge

D12, D10, D4, D6

5 D6 négatifs (blanc)

Jetons de Clients x15

3 de chaque en gris, noir, bleu, vert et Rouge

Zone du joueur

Dé d'Ama x2

(A 2/3 joueurs seulement !)

## **Tour de Jeu**

### **Séquence de jeu**

Floating Market est joué sous forme de manches.

Chaque manche est constituée de 3 phases :

- 1. Assigner des clients**
- 2. Récupérer des fruits**
- 3. Fin de la manche**

### **P3**

#### **Assigner des clients**

En commençant par le premier joueur, et dans le sens horaire ensuite, chaque joueur DOIT placer un client sur un bâtiment, un quai ou un bateau inoccupé et doit ajouter un de ses dés à la réserve de dés. *Les dés permettront de savoir qui obtiendra des fruits pendant la phase de collecte des fruits !*

Les joueurs n'ajouteront qu'un seul dé à la réserve de dés lorsqu'ils placent leur PREMIER client, à chaque manche. *Les bâtiments pourront permettre aux joueurs d'ajouter des dés supplémentaires lorsqu'ils placeront leur 2<sup>ème</sup> et/ou leur 3<sup>ème</sup> client.*

Le jeu se poursuit dans l'ordre du tour de jeu, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs deux clients restants (un à la fois).

UN seul client peut être placé sur la tuile de bateau, sur le quai ou sur un bâtiment (à moins qu'autre chose ne soit indiqué).

Lorsqu'un client est assigné à un bâtiment, le bâtiment est activé soit immédiatement, soit pendant la récupération des fruits. *Reportez vous à la partie Bâtiments.*

Si au début d'une manche, un joueur n'a pas de dés, il DOIT placer son premier client sur « Récupérer un dé », et il récupère tous ses dés de joueur qui sont hors jeu, enfin, il doit ajouter un dé à la réserve de dés.

D4      D6      D8      D12      D6 négatif

### **Récupérer des fruits**

Le premier joueur récupère tous les dés dans la réserve de dés, et il les lance en une seule fois !

La somme des dés lancés est faite, cela permet de déterminer quel bateau est activé. *Remarque : Les dés négatifs sont soustraits du total !*

La liste des valeurs d'activation, indiquant quels bateaux sont activés, est imprimée sur le plateau de jeu, au dessus des cases des tuiles de bateau.

Le client, sur le bateau ainsi activé, reçoit la carte de fruit qui correspond à ce bateau. Par exemple, si le total du jet de dé est « 14 », le bateau qui se trouve sur la case 14-16 est activé et le client qui est sur ce bateau reçoit UN fruit qui correspond à ce bateau.

Un client sur un bateau adjacent (dans n'importe quelle direction) au bateau activé reçoit DEUX pièces. C'est-à-dire que le bateau sur la case 14-16 est activé, alors les clients qui sont sur les bateaux des cases 9-13 ou 17-19, reçoivent deux pièces.

Un joueur, dont le client est le bateau activé, peut aussi avoir un client sur un bateau adjacent, et il reçoit aussi des pièces en même temps que le fruit. Un joueur peut avoir deux clients adjacents au bateau activé, dans ce cas il recevra quatre pièces !

Un client qui est sur le quai (Est ou Ouest), c'est-à-dire sur le même bord de la rivière que le bateau activé, reçoit UNE pièce.

Les joueurs vérifient les bâtiments, et lorsque c'est possible, ils reçoivent un fruit et/ou des pièces. *Reportez vous à la partie Bâtiments.*

Dès que tous les joueurs ont récupéré des fruits et/ou des pièces, la phase de récupération des fruits est terminée.

Un joueur ne peut JAMAIS avoir plus de six pièces. Un joueur ne peut JAMAIS prendre un fruit qu'il a déjà.

A 2 ou 3 joueurs : les clients d'Ama ne récupèrent JAMAIS de fruits ou de pièces.

Valeurs d'activation		
Pièces	Fruit	Pièces

### **Fin de la Manche**

Tous les dés lancés sont mis hors jeu. Le plateau des dés et les tuiles sont remis sur le plateau de jeu.

Tous les clients sont retirés du plateau de jeu.

Le premier joueur choisit deux bateaux, et il intervertit leurs positions sur le plateau de jeu.

à la fin de la manche, Passez le jeton de premier joueur à gauche.

A 2 ou 3 joueurs : Pivotez les deux clients d'Ama sur les bateaux/cases dans le sens horaire et échangez la position de deux bateaux. Les bateaux avec les clients d'Ama dessus PEUVENT être déplacés. Remettez les dés d'Ama dans la réserve de dés.

### **P4**

#### **Fin de la partie**

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré CINQ sortes différentes de fruits. Ce joueur est le vainqueur !

**Plus de salade de fruits** : Pour une partie plus longue, le premier joueur qui récupère SEPT sortes différentes de fruits, est le vainqueur !

La fin de la partie peut se produire soit pendant la phase d'assignation des clients ou pendant la phase de récupération des fruits. La partie se termine IMMEDIATEMENT lorsqu'un joueur a récupéré son dernier fruit nécessaire.

Si plusieurs joueurs récupèrent leur dernier fruit simultanément (cela peut se produire pendant la phase de récupération des fruits), le joueur qui a le plus de pièces est le vainqueur ! Si les joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent la bonne salade de fruits.

### **Bâtiments**

**Le stand de l'ébéniste** : Ajouter D12 / Bloquer D12. Choisissez une des deux actions. Si ajouter D12 a été choisie, le D12 du marché flottant est ajouté à la réserve de dés. Si Bloquer D12 est choisie, le D12 du marché flottant ne peut pas être ajouté à la réserve de dés.

2 joueurs : Le stand de l'ébéniste : Ajoutez le -D6 OU le D12 à la réserve de dés.

**La hutte de l'artiste** : Ajouter -D6 à la réserve / +1 dé de joueur. Si ajouter -D6 est choisie, le -D6 du marché flottant est ajouté à la réserve de dés. Si +1 dé de joueur est choisie, choisissez un de vos dés que vous ajoutez à la réserve de dés. Si le joueur n'a plus de dés, il n'ajoute pas de dés à la réserve. Pas disponible à 2 joueurs !

*Stand de fruits* : (Récupérer des fruits). Dépensez une pièce pour y placer un client. Placez ensuite la tuile du stand de fruits sous un autre de vos clients qui est déjà sur un bateau. Pendant la phase de récupération des fruits, ce client récupère aussi un fruit s'il est sur un bateau adjacent à celui qui a été activé. Cependant il ne reçoit pas de pièces pour être adjacent au bateau activé. Remarque : Le client reçoit un fruit du bateau qui a été activé, pas du bateau sur lequel il a été placé !

*Marchand du nord* : Bâtiment sens horaire (récupérer un fruit). Pendant la phase de récupération des fruits, un client qui se trouve sur un bateau a une ou deux cases (dans le sens horaire) du bateau activé est considéré comme étant adjacent et il reçoit donc DEUX pièces.

*Marchand du sud* : Bâtiment en sens antihoraire (récupérer un fruit). Pendant la phase de récupération des fruits, un client qui se trouve sur un bateau à une ou deux cases (dans le sens antihoraire) du bateau activé, est considéré comme étant adjacent, et il reçoit donc DEUX pièces.

*Le Tailleur* : +2 dés. Dépensez une pièce pour y placer un client. Ajoutez immédiatement DEUX de vos dés à la réserve de dés. Si vous n'avez plus de dés, vous n'ajoutez pas de dés à la réserve.

*Le Bureau* : Assignez-les tous : Dépensez une pièce pour y placer un client. Assignez immédiatement tous vos clients restants à des bâtiments ou des bateaux.

*Le Poissonnier* : Bateaux occupés. Assignez immédiatement un de vos clients restants sur un bateau déjà occupé.

*Le Temple* : Tuiles fixes. Choisissez une des deux actions.

Si vous avez choisi d'ajouter +4, la tuile fixe +4 est ajoutée à la réserve de dés.

Si vous avez choisi d'ajouter -2, la tuile fixe -2 est ajoutée à la réserve de dés.

*Le Passeur* : Récupérer des dés. Récupérez immédiatement TOUS vos dés qui sont hors jeu. Ce bâtiment peut être utilisé par n'importe quel nombre de joueur pendant la même manche.

***Le Marché*** : Acheter un fruit. Dépensez 4 pièces pour y placer un client. Prenez immédiatement un fruit que vous n'avez pas déjà. Une seule case est disponible dans une partie à 2 joueurs.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant