

# Handelsfürsten

## Herren der Meere

### CONTENU DU JEU

- 60 cartes Marchandise (en 6 couleurs différentes : blanc, bleu, rouge, vert, jaune, brun)
- 20 cartes spéciales (14 cartes Navire, 2 cartes Comptoir, 2 cartes Accord Commercial, 2 cartes Docker)
- 30 cubes Marchandises (dans 6 couleurs différentes)
- 60 pièces d'or

### IDÉE DU JEU

Le 16ème siècle marque le commencement d'une nouvelle ère. L'Amérique a été découverte, la route des épices offre un lien d'échange permanent avec l'Inde, et l'échange de marchandises avec l'Europe n'a jamais été aussi facile. De larges navires naviguent sur les mers.

Chaque joueur contrôle l'une des plus puissantes familles de commerçant: Fugger, Welser, Vöhlín et Höchstetter. Chaque joueur tente de réaliser le plus de profit en échangeant judicieusement ses marchandises et en jouant les bonnes cartes Marchandise.

### PRÉPARATION DU JEU

Les cartes Marchandise sont mélangées. Chaque joueur en reçoit trois et les met dans sa main. Les 6 cartes Marchandises suivantes sont placées face visible les unes à côté des autres au centre de la table; elles représentent la demande actuelle. Les cartes Marchandise restantes forment une pioche face cachée. A présent chaque joueur prend 2 cartes Navire qu'il place devant lui. Les cartes spéciales, les cubes Marchandise et les pièces d'or restants sont prêts à être utilisés.

### CHARGEMENT DES NAVIRES

Le joueur, qui en dernier a été sur un navire, commence. Dans le sens horaire, tous les joueurs déposent un cube Marchandise au choix sur un de leur navire. Pour finir, tous les joueurs, dans le sens horaire, déposent un cube Marchandise de leur choix sur leur second navire. Finalement chaque joueur a deux navires chargés devant lui.

Chaque navire ne peut transporter qu'une seule marchandise.

### DÉROULEMENT DU JEU

#### COMMERCE

Le premier joueur commence à commercer. Ensuite c'est aux joueurs suivants dans le sens horaire. Un tour est composé de deux phases durant lesquelles le joueur choisit une action parmi les actions disponibles :

##### Phase 1 (1 action au choix) :

- Echanger un cube Marchandise
- Acheter une carte spéciale
- Passer (ne rien faire)

##### Phase 2 (1 action au choix) :

- Jouer des cartes Marchandise et déclencher un décompte
- Tirer 2 nouvelles cartes Marchandise

#### Echanger un cube Marchandise

Le joueur peut échanger un cube Marchandise de l'un de ses navires contre un cube de couleur différente, si ce dernier est disponible.

#### Acheter une carte spéciale

Le joueur peut acheter une carte spéciale, si celle-ci est disponible, et la place devant lui. Le prix d'achat est indiqué sur la carte. Un joueur peut posséder plusieurs fois la même carte. On en cumule les effets.

*Exemple: Le propriétaire de deux cartes spéciales "Accords commerciaux" reçoit lors du décompte quatre pièces de monnaie au lieu de deux.*

Les différentes cartes spéciale sont décrites à la fin des règles.

#### Jouer des cartes Marchandise et déclencher un décompte

Le joueur peut placer autant de cartes Marchandise de même couleur de sa main sur le dessus des cartes Marchandise au centre de la table et changer ainsi la demande actuelle. Il recouvre arbitrairement les cartes visibles. Tous les joueurs, qui ont un cube Marchandise de cette couleur dans leurs navires reçoivent 1 or par cube Marchandise et par carte Marchandise visible de cette couleur. Seules les six cartes du dessus comptent.



*Exemple: Ici, deux cartes Marchandise bleues ont été ajoutées à la carte bleue déjà présente. Tous les joueurs reçoivent maintenant 3 or pour chaque cube Marchandise de cette couleur qui se trouve sur l'un de leurs navires. Les joueurs doivent garder leur pièces d'or secrètes.*

#### Tirer deux nouvelles cartes Marchandise

Le joueur peut tirer deux nouvelles cartes Marchandise qu'il ajoute à sa main.

## FIN DU JEU

---

Le jeu se termine immédiatement quand la pile des cartes Marchandise est vide. Le joueur avec le plus de pièces d'or gagne. Les cartes spéciales ne rapportent rien.

## LES CARTES SPÉCIALES

---



**NAVIRE**  
(10 OR)

Le joueur peut expédier un cube Marchandise de plus. Il se choisit un cube encore disponible et le place directement sur le navire après l'achat.



**COMPTOIR**  
(8 OR)

Le joueur peut, à la fin de sa phase 2, tirer une nouvelle carte Marchandise - peu importe l'action choisie en phase 2.



**DOCKER**  
(12 OR)

Le joueur peut, pendant la phase 1, échanger un cube Marchandise de plus. Il peut le faire pour la première fois directement après avoir acheté la carte.



**ACCORDS COMMERCIAUX**  
(11 OR)

Lors d'une évaluation, le propriétaire de l'accord commercial reçoit deux pièces d'or supplémentaires.

Traduction française



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>

Auteur: **Reiner Knizia**

Illustrations: Sascha Rost

Design: Manfred Escher ([www.manicor.de](http://www.manicor.de))

Copyright 2007 by Pegasus Spiele GmbH,  
Straßheimer Straße 2, 61169 Friedberg

[www.pegassus.de](http://www.pegassus.de)

[www.knizia.de](http://www.knizia.de)

Tous droits réservés



**Pegasus Spiele**