

# Marchands d'empire

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 14 ans

## Matériel

- ♦ 1 plateau de jeu
- ♦ 4 paravents de 4 couleurs différentes
- ♦ 4 pions "caravane" de 4 couleurs différentes
- ♦ 20 pions "église" de 4 couleurs différentes (5 par couleur)
- ♦ 20 cartes "placement"
- ♦ 80 pions "électeurs" de 4 couleurs différentes (20 par couleur)
- ♦ 60 pions ressources de 5 couleurs différentes (18 noires, 15 marrons, 12 grises, 9 vertes et 6 jaunes)
- ♦ 20 cartes "monopole"
- ♦ 38 cartes "contrats" (7 de valeur 2, 6 de 3, 5 de 4 et 4 de 5,6,7,8 et 9)
- ♦ 24 pions "action"
- ♦ 2 marqueurs "ressources et contrats"
- ♦ 1 sablier
- ♦ 1 marqueur "tour de jeu"
- ♦ le présent livret de règles

## Contexte du jeu

La légende raconte qu'il y a de cela des millénaires, le tout puissant Dieu Phaos aurait levé des eaux un vaste continent et l'aurait offert à ses plus fervents fidèles. Sur ces terres naquit l'imperium, royaume prospère dont l'influence ne cessa de croître au fil des siècles. Les richesses y abondent et de puissants marchands ont dès lors compris que la clé du pouvoir résidait dans le contrôle et le commerce de ces dernières.

## But du jeu

Chaque joueur incarne un riche marchand de l'empire et devra tenter d'étendre au maximum son influence religieuse, politique et économique sur le royaume. Aucun de ses trois aspects ne devra être négligé afin de remporter la partie et de s'attirer la grâce et les faveurs de l'empereur.





les marqueurs tour, ressource et contrat.



le paravent



les 4 caravanes



les églises ( 20 divisées en 4 couleurs )



les électeurs ( 20 par joueur )



un pion action ( recto-verso )



les 5 ressources : charbon, bronze, argent, gemmes et or



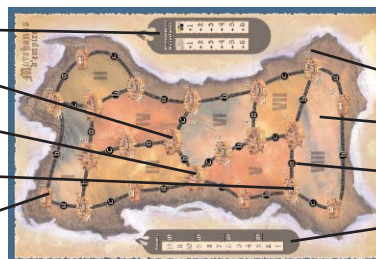
un contrat

## Le plateau

Le plateau de jeu montre la capitale et 20 autres villes (numérotées de 1 à 20), de niveaux différents. Sont aussi figurées 8 grandes régions d'importance équivalente, et des tronçons de routes reliant les villes ; des lettres sont présentes sur ces dernières (a,b,c ou d) permettant aux joueurs d'effectuer leurs déplacements. Enfin il faut noter la présence de 2 échelles : une de "tours" sur la gauche comportant 12 cases et une "de ravitaillement" sur la droite (avec une colonne ressource et une contrat).

Echelle de ravitaillement

Capitale  
Ville de niveau 3  
Ville de niveau 2  
Ville de niveau 1



Numéro de la ville  
Région  
Route et marqueur  
Echelle de tours

## Durée

Le jeu peut se jouer en 12 tours, 9 dans le cadre d'une partie courte. A titre indicatif une partie standard dure environ une heure, une partie courte 45 minutes.

## Préparation du jeu

- ♦ Placer le **marqueur tour** sous la case 1 de l'échelle de tours, celui **ressource** sur l'icône ressource et celui **contrat** sur l'icône contrat.
- ♦ Mélanger les **cartes contrats** et placer les dans leur sac.
- ♦ Mélanger les **pions ressources** et placer les dans leur sac .
- ♦ Chaque joueur choisit une des quatre couleurs puis prend les divers pions correspondant à sa couleur :
  - 1 **paravent** (à monter au préalable)
  - 1 **Caravane**
  - 5 **Eglises**
  - 20 **électeurs**
  - 6 **pions action**
- ♦ **Placement des ressources et des contrats** : on pioche 4 pions ressources que l'on place sur la capitale. Puis, à quatre reprises, on tire une carte "placement". Chaque chiffre indiquera sur quelle ville placer 4 autres pions ressources. On réitère ce processus encore 5 fois, afin cette fois ci de placer 5 contrats sur des villes. Pour placer des ressources ou un contrat dans une ville il faut impérativement que cette dernière soit vide (*sans ressources ni contrat*). Si la carte "placement" indique une ville déjà dotée, on se rabat sur la prochaine ville vide.  
*Ex : la carte "placement" indique 19 pour le placement d'un contrat. Or cette ville possède de déjà des ressources. La suivante (ville 20) contient elle un contrat. On va donc placer le contrat sur la ville suivante (ville 1), laquelle est libre.*  
À la fin, on aura donc 10 villes (*dont la capitale*) dotées soit de ressources, soit d'un contrat. Il est à noter que les cartes "placement" utilisées ne sont pas remises dans la pioche. Quand cette dernière est vide on en reforme une nouvelle avec les cartes qui avaient été mises de côté.
- ♦ **Placement des joueurs** : le joueur le plus jeune place sa caravanne en premier sur la ville de son choix (*qu'elle ait ou non des ressources ou un contrat sur elle*) excepté la capitale. Ensuite chaque autre joueur (*dans le sens des aiguilles d'une montre*) procède de la même façon. Deux joueurs n'ont cependant pas le droit de se placer sur la même ville.

## Déroulement d'un tour

Un tour de jeu se compose des actions suivantes :

- ♦ Phase I : avancement du marqueur de tour (*sauf pour le premier tour*)
- ♦ Phase II : choix des actions du tour.
- ♦ Phase III : résolution des actions.
- ♦ Phase IV : ravitaillement en ressources et en contrats.
- ♦ Phase V : résolution des monopoles à la fin des tours 3, 6, 9 et 12 .

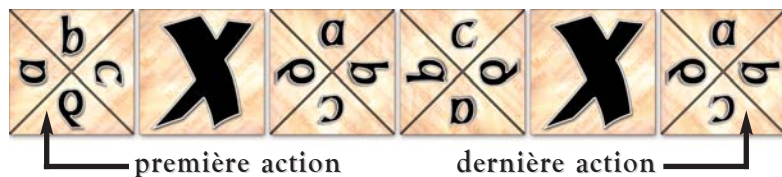
### Phase I : avancement du marqueur de tour

Au commencement de la partie, le marqueur doit être sur la première case de l'échelle des tours. A chaque tour, le marqueur est avancé d'une case sur l'échelle. Les phases de monopoles ont lieu à la fin des tour 3, 6, 9 et 12. Le jeu se termine à la fin du 12ème tour, ou à la fin du 9ème dans le cas d'une partie courte. Le joueur ayant joué en premier lors d'un tour jouera en dernier lors du tour suivant et c'est son voisin de gauche qui débutera le tour.

*N.B. : Le joueur qui a placé sa caravane le premier lors de la préparation jouera en dernier au premier tour, car la phase I fait passer le titre de "premier joueur" à sa gauche*

### Phase II : choix des actions du tour

Tous les joueurs vont simultanément et secrètement donner jusqu'à 6 ordres pour le tour à leur caravane respective. Ils utiliseront pour cela leurs pions action. Il vont les placer devant eux, de gauche à droite. Le pion le plus à gauche indique la première action de la caravane et celui le plus à droite la dernière (cf schéma ci-dessous)



Les pions action sont constitués de deux faces. Le recto du pion marqué d'un "X" sert à faire une transaction dans une ville, tandis que le verso marqué "a, b, c, d" sert à effectuer un déplacement (schéma 1). Les joueurs disposeront d'une minute pour organiser leurs actions dès lors que le joueur ayant débuté le tour aura retourné le sablier. Une fois ce temps écoulé personne ne pourra changer quoi que ce soit à ses actions.

### Les déplacements

Un joueur peut déplacer sa caravane en direction d'une ville adjacente reliée par une route. Sur chaque route figure une lettre (a, b, c ou d). Pour se déplacer un joueur indique avec son pion action la lettre de la route qu'il souhaite emprunter pour atteindre une autre ville (schéma 2). La lettre choisie sur le pion action est toujours celle du haut (sens de lecture du joueur).

### Les transactions

Un joueur peut faire une transaction ("X") lorsque sa caravane se trouve sur une ville possédant ressource(s) ou contrat.

#### ♦ Collecter une ressource

Il existe 5 ressources différentes (schéma 3) à savoir par ordre d'importance croissant : le charbon (1), le bronze (2), l'argent (3), les gemmes (4) et l'or (5). Un joueur ne peut prendre qu'une seule ressource par ville dans le tour et toujours la plus faible présente (schéma 4). Bien entendu un joueur peut cependant accumuler plusieurs ressources le même tour dans des villes différentes. Le joueur n'est pas obligé d'accomplir la transaction : il peut ne pas

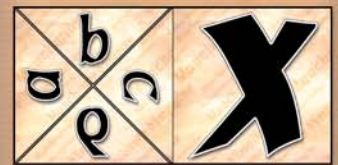


schéma 1  
le verso du pion à gauche indique un déplacement, le recto à droite une transaction.



schéma 2  
le joueur indique "a" sur son marqueur s'il désire aller dans la ville 8.



schéma 3

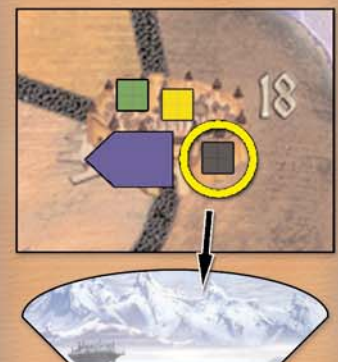


schéma 4  
le joueur réalisant une transaction dans cette ville se devra de prendre le charbon, la plus faible des ressources présentes.

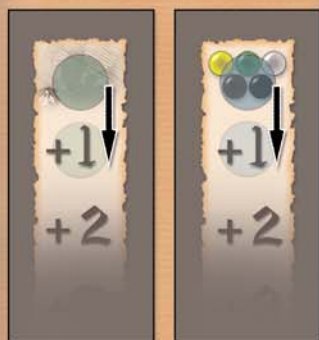


schéma 2 schéma 1  
A gauche l'échelle de contrats  
et à droite celle de ressources.

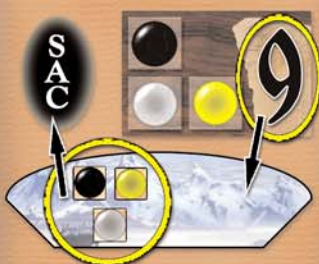


schéma 3  
Contrat d'une valeur de 9 écus



niveau 1 :  
1 électeur



niveau 2 :  
2 électeurs



niveau 3 :  
3 électeurs

schéma 4

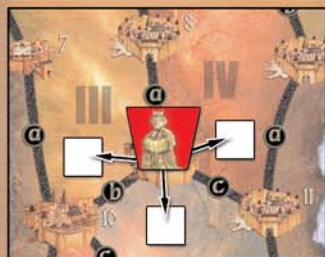


schéma 5

Un joueur décide de répartir  
équitablement ses 3 électeurs dans  
les 3 régions adjacentes à la ville  
où il a réalisé son contrat.

prendre de ressource son tour venu s'il le préfère."

#### ♦ Réaliser un contrat

Un joueur réalise un contrat quand il amène sur une ville les ressources nécessaires à la réalisation de ce dernier. Le joueur n'est pas obligé d'accomplir la transaction : il peut ne pas remplir le contrat son tour venu s'il le préfère.

### Phase III : résolution des actions

#### Ordre de résolution des actions

Une fois la minute écoulée, les joueurs révèlent leurs actions. Le premier joueur résout sa première action, puis c'est au tour du second, jusqu'au dernier joueur (*dans le sens des aiguilles d'une montre*). On recommence ainsi de suite avec les 5 autres actions des joueurs.

#### Les déplacements

Si l'on s'aperçoit lors de la résolution d'un déplacement que l'ordre d'un joueur n'est pas valide (*si par exemple un joueur demande à sa caravane d'emprunter la voie "d" alors que celle-ci n'est pas présente*) cet ordre est annulé et on continue normalement à résoudre ses actions suivantes.

#### Les transactions

Si l'on s'aperçoit lors de la résolution d'une transaction que l'ordre d'un joueur n'est pas valide (*si par exemple un joueur fait une transaction dans une ville vide*) cet ordre est annulé et on continue normalement à résoudre ses actions suivantes. A vous donc de mesurer le risque des ordres que vous donnez à votre caravane, selon la position des autres joueurs, lorsque vous planifiez toutes vos actions. Certaines seront forcément plus risquées que d'autres.

#### ♦ Collecter une ressource

Quand un joueur vient à collecter une ressource il la place immédiatement derrière son paravent. Si à tout moment un joueur enlève la dernière ressource présente sur une ville, avancer de un le pion sur l'échelle de ravitaillement (*schéma 1*).

#### ♦ Réaliser un contrat

Quand un joueur réalise un contrat il aura le droit de réaliser 2 de ces 3 actions : conserver le contrat, construire une église sur la ville, et placer des électeurs sur le plateau. Avancer de un le pion sur l'échelle de ravitaillement (*schéma 2*). Dans tous les cas, les ressources livrées à la ville sont retournées au sac de ressources.

#### Conserver le contrat

Un joueur peut quand il réalise un contrat gagner la somme en écus inscrite dessus (*chiffre indiqué sur le parchemin*). Dans ce cas il prend le contrat et le met derrière son paravent. Récolter des écus permet d'acquérir des points d'influence économique, une étape nécessaire à la victoire (*cf. décompte final*). Si cette action n'est pas accomplie (*e.g. le joueur décide de construire une église et de placer des électeurs*), le contrat retourne au sac des contrats."

#### Construire une église

Un joueur peut décider aussi de construire une église à la réalisation du contrat. A noter qu'il ne peut y avoir qu'une seule église (*toutes couleurs confondues*) sur une même ville. Ce bâtiment permet d'acquérir des points d'influence religieuse, une étape nécessaire à la victoire (*cf. décompte final*).

## Placer les électeurs

Dernière possibilité lorsqu'un joueur réalise un contrat, il peut placer des pions électeurs sur des régions. Le joueur a autant d'électeurs à placer que le niveau de la ville. (*schéma 4*). Le joueur place ses électeurs face cachée comme il le souhaite sur les régions adjacentes à la ville où le contrat a été réalisé (*schéma 5*). Ces points permettront d'acquérir des points d'influence politique, une étape nécessaire à la victoire (*cf. décompte final*).

## Phase IV : ravitaillement en ressources et en contrats

L'échelle de ravitaillement se scinde en 2 colonnes : une de ressources et une de contrats. Elle permet de savoir s'il faut piocher de nouvelles ressources ou contrats à la fin d'un tour.

### Les ressources

Pour chaque avancement de 1 dans la colonne ressources il va falloir replacer 4 ressources sur une ville et toujours en priorité sur la capitale si cette dernière est vide. Le placement de ces ressources se fait selon le même principe que le placement initial des ressources et des contrats (*cf. préparation du jeu*). Ramenez alors à 0 le marqueur "ressources"

### Les contrats

Pour chaque avancement de 1 dans la colonne contrats il va falloir replacer un contrat sur une ville. Le placement de ces contrats se fait selon le même principe que le placement initial des ressources et des contrats (*cf. préparation du jeu*). Ramenez alors à 0 le marqueur "contrats"

## Phase V : résolution des monopoles à la fin des tours 3, 6, 9 et 12

Le premier joueur annonce la quantité de charbon qu'il prétend avoir en stock, puis chaque autre joueur fait de même à tour de rôle. Chaque joueur peut annoncer la taille réelle de son stock, une quantité inférieure ou passer. Le joueur ayant annoncé le plus de charbon gagne une carte de monopole (*d'une valeur de 3 écus*) qu'il place derrière son paravent. En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne. On procède ensuite de la même façon pour les 4 ressources restantes. Un joueur remportant une carte de monopole doit montrer à ses adversaires les ressources qui lui ont permis de remporter cette carte. Récolter des écus permet d'acquérir des points d'influence économique, une étape nécessaire à la victoire (*cf. décompte final*).

## Décompte final

A la fin du tour 12 (*ou 9 pour une partie courte*) on procède au décompte final des points d'influence de chaque joueur dans les domaines religieux, politique et économique.

### Décompte de l'influence religieuse

Chaque joueur va faire le total de ses points d'influence en matière religieuse selon le principe suivant :

- ♦ Un église construite sur une ville de niveau 1 rapporte 1 point
- ♦ Un église construite sur une ville de niveau 2 rapporte 2 points
- ♦ Un église construite sur une ville de niveau 3 rapporte 3 points

### Décompte de l'influence politique

Ensuite on va déterminer l'influence politique de chaque joueur. Pour cela on va retourner région par région les électeurs. On regarde alors quel joueur est majoritaire



dans chaque région concerné. Ce joueur gagne la région et marque un point d'influence politique. Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de points d'influence politique dans une région, cette dernière n'appartient à personne.

### **Décompte de l'influence économique**

Chaque joueur additionne les écus présents sur les contrats acquis avec les cartes monopoles en leur possession. Le nombre total d'écus représente leur score en influence politique.

## **Gain de la partie**

### **A deux et trois joueurs**

Est déclaré vainqueur le joueur étant majoritaire dans deux des trois grand type d'influence. Si les deux joueurs n'arrivent pas à se départager, c'est le joueur ayant accumulé le plus de point d'influence économique qui gagne. S'il y a de nouveau égalité, on prend en compte l'influence politique puis celle religieuse.

### **A quatre joueurs**

- ◆ **Première phase (élimination d'un premier joueur)**  
Le joueur ayant le moins de points d'influence religieuse est éliminé. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le joueur ayant le moins de point d'influence politique parmi eux est éliminé. Si une nouvelle égalité se présente faites de même avec les points d'influence économiques
- ◆ **Deuxième phase (élimination d'un second joueur)**  
Le joueur ayant le moins de points d'influence politique est éliminé. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le joueur ayant le moins de point d'influence économique parmi eux est éliminé.
- ◆ **Dernière phase (désignation du vainqueur)**  
Remporte à ce stade parmi les deux joueurs restant celui qui a accumulé de plus de points d'influence économique.

