

DÉFIS SOLO

Le jeu solo pour *Mercado de Lisboa* consiste en une série de défis uniques joués comme une campagne. À la fin de chaque défi, vérifiez combien de points de prestige vous avez obtenus en fonction de votre total d'argent à la fin de la partie. Inscrivez les points de prestige obtenus pour chaque défi. À la fin de la campagne, vérifiez votre classement final en vous basant sur le tableau des points de prestige ci-dessous :

Prestige	Classement
28+	<i>Vous êtes (peut-être) le meilleur au monde !</i>
20 – 27	<i>Roi du marché !</i>
15 – 19	<i>Magnat du marché</i>
11 – 14	<i>Vous y arriverez. Continuez à essayer !</i>
6 – 10	<i>Vous prenez une bière au bar avec vos amis ?</i>
0 – 5	<i>Êtes-vous au moins capable de trouver le bar ?</i>

Mise en place

Installez le jeu normalement, en vous donnant 1 pièce et 8 Stands. Suivez les instructions de mise en place supplémentaires indiquées dans chaque défi. Le jeu se déroule normalement, sauf indication contraire dans chaque défi. Le défi se termine lorsque la fin normale de la partie est déclenchée ou jusqu'à ce que vous n'avez plus aucun coup autorisé. Certains défis ont également des conditions de fin uniques.

Règle d'or : vous n'avez jamais le droit de choisir l'action Prendre 1 Pièce !

Les défis

Réaliser le meilleur coup possible

Si, à tout moment de votre aventure en solo, vous gagnez 32 pièces en un seul coup, vous êtes récompensé par **2 points bonus de prestige**. Ces points bonus ne sont attribués qu'une seule fois au cours de la campagne.

1. Le Spécialiste

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 80/90/100 pièces.

Dans ce défi, **vous n'êtes autorisé à gagner de l'argent qu'à partir d'un seul type de stand**. Vous pouvez ouvrir des stands d'autres types, mais vous ne pouvez jamais récupérer de l'argent sur ces stands. Il n'y a pas de règles de mise en place spéciales pour ce défi. Vous gagnez toujours 1 pièce pour chaque restaurant que vous ouvrez, quel que soit son type.

2. Une longue partie

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 55/60/70 pièces.

Pendant ce défi, jouez normalement. Pour votre décompte final, vous ne pouvez compter que l'argent que vous avez gagné sur les tuiles Client avec 4 clients.

3. Traiteur pour deux

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 70/80/90 pièces.

Préparez le jeu normalement avec les changements suivants : défaussez les tuiles indiquant 3 et 4 clients. Pendant ce défi, vous pouvez construire **au maximum 2 stands sur une même ligne ou une colonne**.

4. La troisième roue

Marquez 1/2/3 des points de prestige pour avoir gagné 80/90/100 pièces.

Préparez le jeu normalement avec les changements suivants : défaussez les tuiles indiquant 1, 2 et 4 clients. Vous n'utiliserez que les tuiles avec 3 clients. Commencez la partie avec 4 pièces.

5. Dernier appel

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 35/45/50 pièces.

Préparez le jeu normalement avec les changements suivants : défaussez au hasard toutes les tuiles Client sauf 1 de chaque série de tuiles 1, 2 et 3 clients et 4 au hasard des tuiles 4 clients. **Ce sont les seules tuiles Client disponibles pour cette partie.**



Règle spéciale : pour marquer des points de prestige, vous devez placer au moins 3 des 4 tuiles Client.

6. Clients en file d'attente

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 30/40/50 pièces.

Préparez le jeu normalement avec les changements suivants : défaussez toutes les tuiles des clients sauf 1 de chaque série de tuiles 1, 2, 3 et 4 clients. **Ce sont les seules tuiles Client disponibles pour cette partie.** Commencez la partie avec 2 pièces.

Règle spéciale : Les tuiles Client ne peuvent être placées que si la ligne ou la colonne contient tous les éléments demandés.



Exemple : Maintenant que Violet a placé au moins un stand de poisson et un stand de viande, elle peut placer la tuile Client sur cette rangée. Violet gagne un total de 3 pièces pour ce tour.

7. Le marché bondé

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 55/70/80 pièces.

Préparez le jeu normalement avec l'étape supplémentaire suivante : remplissez un côté des entrées avec des tuiles à 1 client. En tournant dans le sens horaire, remplissez le côté suivant avec des tuiles à 2 clients, puis le côté suivant avec des tuiles à 3 clients, et le dernier côté avec des tuiles à 4 clients. Vous devriez avoir les tuiles à 1 client face aux tuiles à 3 clients.

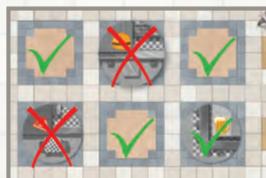


Vous gagnez de l'argent lorsque vous placez des stands comme dans le jeu standard, mais vous ne gagnez pas d'argent pour 2/3/4 tuiles Client tant que 2/3/4 stands ne sont pas dans cette ligne/colonne. Dans ce cas, la tuile Client vous rapporte de l'argent pour tous les stands de cette rangée/colonne et pour tous les nouveaux stands que vous placez dans cette rangée/colonne. Le jeu se termine après le tour au cours duquel vous avez placé votre huitième stand.

8. Tournée des bars

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 50/60/70 pièces.

Préparez le jeu normalement avec le changement suivant : après avoir placé tous les restaurants face cachée sur le plateau, placez le bar restant devant vous. Dans ce défi, vous n'êtes pas autorisé à placer des stands ou des bars sur les cases occupées par les restaurants, à l'exception du bar. Les autres restaurants vous empêchent de placer les stands et les bars.



Défi n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Bonus meilleur coup	Total
Score											
Score											
Score											
Score											

Utilisez les deux bars pour maximiser votre décompte. Il se fait tard au Marché !

9. Marquis de Lisboa

Marquez 1/2/3 points de prestige pour avoir gagné 75/90/110 pièces.

Préparez le jeu normalement avec les modifications suivantes : placez une tuile à 1 client au hasard sur la première, la troisième et la cinquième entrée d'un côté du plateau.



Les clients placés plus tard dans le jeu suivent les règles habituelles, à l'exception du fait que vous ne pouvez pas ajouter d'autres clients du même côté que les 3 tuiles Client de départ. Vous ne pouvez ouvrir des stands que sur ces 3 colonnes, et uniquement des types correspondant aux tuiles 1 client. (Cette règle est destinée à imiter la règle de Lisboa concernant les différents types de rues.) Vous êtes autorisé à placer des restaurants dans n'importe quelle colonne.

Crédits

Auteurs : Julián Pombo & Vital Lacerda

Illustrations : Pedro Soto

Concepteur graphique : Alex Colby

Développement : Matthew Mayes & Randal Lloyd

Correction : Ori Avtalion, Alex Colby, & Matthew Mayes

Principal testeur : Shelley Shaw

Vital tient à remercier tous les testeurs de sa chaîne Discord.

© 2020 FRED Distribution Inc. Tous droits réservés.

MERCADO de LISBOA

5 minutes pour apprendre à jouer : 30-45 minutes pour une partie, 2 à 4 joueurs

Introduction

Les marchés modernes offrent à leurs visiteurs divers stands, restaurants et services. Dans *Mercado de Lisboa*, les joueurs ouvrent des stands sur le marché, ouvrent de nouveaux restaurants, influencent le prix des marchandises vendues sur les stands et attirent des clients.

Mercado de Lisboa est un jeu de placement de tuiles basé sur le système de construction de la ville de Lisboa. *Mercado de Lisboa* est un jeu rapide, avec des règles faciles à apprendre, mais des choix tactiques profonds.

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie gagne.

Contenu

- A** 1 plateau de jeu
- B** 35 tuiles Stand (7 de chaque sorte : poisson, fleur, tomate, viande et raisin)
- C** 12 tuiles Restaurant (2 de chaque sorte : bar, bar à sushi, salon de thé, pizzeria, restaurant de hamburgers et bar à vin)
- D** 35 tuiles Client (10 avec 1 client, 10 avec 2 clients, 10 avec 3 clients et 5 avec 4 clients)
- E** 32 stands en bois (8 dans chaque couleur de joueur)
- F** 48 pièces (6 de 10, 21 de 5, 21 de 1)
- G** 1 sac
- H** 4 paravents pour l'argent (non illustrés)



Comment jouer

Au début de la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord s'ils veulent jouer avec l'argent visible ou caché. (L'auteur recommande de jouer avec l'argent caché.) Si vous jouez avec l'argent caché, donnez à chaque joueur son paravent pour qu'il puisse y placer ses pièces.

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire jusqu'à ce que quelqu'un déclenche les conditions de fin de partie (voir **Conditions de fin de partie**, page 4).

Actions du tour de jeu

À votre tour, vous devez réaliser une des 4 actions suivantes :

1. Ouvrir un stand
2. Attirer des clients
3. Ouvrir un restaurant
4. Prendre 1 pièce

1. Ouvrir un stand

Choisissez une des 3 tuiles Stand devant vous. Placez-la avec votre stand en bois sur n'importe quelle case du marché qui n'a pas de tuile Stand ni de tuile Restaurant face visible.

Le coût de placement de la tuile est de 1 pièce pour chaque stand de la rangée ou de la colonne, y compris le stand que vous êtes en train de placer. Vous devez toujours payer le prix le plus élevé.



Exemple : **Vert** ouvre un stand de tomates. Dans la même rangée, il y a 2 autres stands et dans la même colonne, il n'y a qu'un seul stand. La rangée comporte plus de stands. **Vert** paie 3 pièces, 1 pour le stand en cours de placement plus 2 pour les 2 stands de la même rangée.

Si vous placez la tuile Stand sur une case avec une tuile Restaurant grise (face cachée), prenez la tuile Restaurant, retournez-la face visible et placez-la devant vous pour que tout le monde puisse la voir.

Vérifiez si vous gagnez de l'argent (voir **Gagner de l'argent**, page 3). Enfin, prenez une des 3 tuiles Stand de l'offre et remplissez l'offre avec une tuile Stand au hasard piochée dans le sac.

Remarque : Après avoir appris comment gagner de l'argent, il existe un moyen détourné d'ouvrir un stand lorsque vous n'avez pas assez d'argent (voir **Vous pouvez placer puis payer**, page 4).

2. Attirer des clients

Prenez une des tuiles Client disponibles et placez-la sur une entrée de marché vide (située à la fin de chaque rangée et colonne) ; toutefois, pour attirer des clients sur le marché, vous devez remplir deux conditions :

- Vous ne pouvez placer des tuiles Client qu'à l'entrée d'une rangée ou d'une colonne dont le nombre de stands est égal ou supérieur au nombre de clients sur la tuile. Par exemple, une tuile Client montrant 3 clients ne peut être placée que sur une rangée ou une colonne avec 3 stands ou plus.
- Au moins un de vos propres stands dans la rangée ou la colonne doit correspondre à au moins un des types de stands représentés sur la tuile Client.

Vérifiez qui gagne de l'argent (voir **Gagner de l'argent**, page 3). Enfin, remplacez la tuile Client prise, si possible, de manière à ce qu'il y ait 3 tuiles Client de ce type disponibles.

3. Ouvrir un restaurant

Les restaurants s'améliorent en étant adjacents (pas en diagonale) à des tuiles du type correspondant. Les bars à sushi améliorent les stands de poissons, les pizzerias améliorent les stands de tomates, les restaurants de hamburgers améliorent les stands de viande, les bars à vin améliorent les stands de raisins et les bars améliorent tous les stands.

Si vous n'avez pas de tuile Restaurant devant vous, vous ne pouvez pas réaliser cette action.

Choisissez une de vos tuiles Restaurant. Placez-la face visible sur n'importe quelle case du marché qui n'a ni tuile Stand ni tuile Restaurant face visible. **Prenez 1 pièce pour l'ouverture d'un restaurant.**

Si vous placez la tuile Restaurant sur une case avec une tuile Restaurant grise (face cachée), prenez la tuile Restaurant grise et placez-la face visible devant vous où tout le monde peut la voir.

4. Prendre 1 pièce

Remarque : si tous les joueurs effectuent cette action successivement, la partie se termine immédiatement et vous passez au **décompte final**, page 4. Dans une partie à deux joueurs, la partie se termine si les deux joueurs doivent effectuer cette action deux fois de suite.

Cagner de l'argent

Les propriétaires de stands gagnent de l'argent :

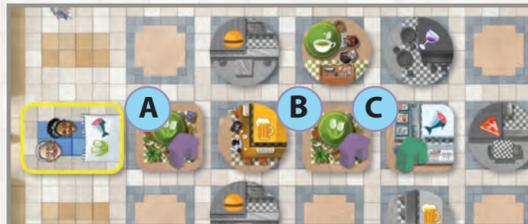
1. **Lorsqu'une tuile Client est placée et qu'elle correspond à leur(s) stand(s) dans cette rangée ou colonne ; OU**
2. **À la 1^{re} ouverture d'un stand répondant aux demandes de tuiles Client existantes.**

1. Lorsqu'une tuile Client est placée et qu'elle correspond à son (ses) stand(s)

Lorsque quelqu'un place une tuile Client, quel que soit son tour, chaque stand correspondant dans la rangée ou la colonne rapporte des pièces à son propriétaire. Pour calculer combien de pièces :

- Commencez par une pièce pour un stand qui correspond à la tuile Client.
- Ajoutez une pièce pour chaque restaurant adjacent orthogonalement qui correspond au stand (les restaurants adjacents en diagonale ne comptent pas). Les tuiles Bar correspondent aux stands de tous types.
- Enfin, multipliez la somme des pièces des deux points ci-dessus par le nombre de clients sur la tuile. C'est le nombre total de pièces que le propriétaire du stand reçoit.

Répétez pour chaque stand correspondant, quel que soit le joueur.



Exemple : **Violet** fait venir des clients à l'entrée gauche de cette rangée. La tuile a 2 clients qui cherchent des fleurs et des poissons. **Violet** a 2 stands de fleurs dans cette rangée. Le premier (A), se trouve à côté d'un bar, qui rapporte une pièce à **Violet** pour le stand plus une autre pièce pour le bar, multipliée par les clients de la tuile Client (2). **Violet** gagne 4 pièces pour ce stand.

L'autre stand de **Violet** (B) se trouve à côté d'un bar, mais aussi d'un salon de thé. **Violet** gagne 1 pièce pour le stand, plus une autre pièce pour le bar, plus 1 autre pièce pour le salon de thé (3 pièces !), multipliées par 2 pour le nombre de clients sur la tuile Client. **Violet** gagne au total 6 pièces pour ce stand.

Vert possède un stand de poissons (C) sans restaurant ouvert adjacent et gagne 2 pièces (1 pièce pour le stand multipliée par 2 clients).

2. À la première ouverture d'un stand

Lorsque vous placez pour la première fois une tuile Stand dans une rangée ou une colonne comportant des tuiles Client, les clients cherchant vos articles vous feront gagner de l'argent. Pour chaque tuile Client de la même rangée et/ou colonne qui correspond au type de tuile Stand que vous venez de placer, le stand rapporte des pièces à son propriétaire. Pour calculer combien de pièces :

- Débutez par 1 pièce pour un stand qui correspond à la tuile Client.
- Ajoutez une pièce pour chaque restaurant adjacent orthogonalement qui correspond au stand (les restaurants adjacents en diagonale ne comptent pas). Les tuiles Bar correspondent aux stands de toutes sortes.
- Enfin, multipliez la somme des pièces des deux points ci-dessus par le nombre de clients sur la tuile. C'est le nombre total de pièces que le propriétaire du stand gagne.

Veillez à vérifier la présence de tuiles Client aux quatre entrées : en haut et en bas de la colonne, et à gauche et à droite de la rangée.



Exemple : **Bleu** ouvre un stand de poissons, en payant 4 pièces. Il y a un bar à sushi adjacent correspondant, donc la valeur de base de ce stand est de 2 (1 + 1). Le client en première position de cette colonne cherche du poisson et rapporte 2 pièces à **Bleu** (2 x 1). Les 3 clients à gauche de la rangée cherchent également des poissons et rapportent 6 pièces à **Bleu** (2 x 3). Il n'y a pas de clients à droite ou en dessous du stand, donc **Bleu** gagne 8 pièces au total, soit un bénéfice de 4 pièces !

Cas particuliers

Au début de votre tour, si vous avez 3 tuiles identiques devant vous, vous pouvez piocher 3 nouvelles tuiles dans le sac, puis remettre vos 3 tuiles dans le sac.

S'il y a 3 tuiles identiques dans l'offre au moment où vous devez en prendre une, vous pouvez d'abord remplacer les tuiles de l'offre par 3 nouvelles tuiles du sac, puis remettre les 3 tuiles identiques dans le sac.

Vous pouvez placer puis payer

Si la pose de votre tuile Stand vous permet de gagner assez d'argent auprès des clients existants pour payer le stand, vous n'avez pas besoin d'avoir l'argent pour payer le stand avant de le placer ; cependant, si vous ne générez pas assez d'argent pour le payer, vous ne pouvez pas le placer.



Exemple : **Violet** place un stand de fleurs à côté d'un bar. Comme il y a déjà 3 stands dans la rangée et 3 stands dans la colonne, le coût est de 4 pièces (3 + 1 pour le nouveau stand). L'ouverture de ce stand rapporte à **Violet** un total de 16 pièces. Le stand ne coûte que 4 à placer, pour un bénéfice de 12 pièces. **Violet** aurait pu placer le stand, même s'il était complètement fauché au début du tour !

Conditions de fin de partie

La fin de la partie est déclenchée à la fin d'un tour lorsque l'une des situations suivantes se produit :

1. **Un joueur place un stand ou un restaurant, ne laissant que 4 cases disponibles sur le marché. Les cases avec des tuiles grises (face cachée) restaurant comptent comme disponibles.**
2. **Un joueur place une tuile Client, ne laissant que 4 entrées disponibles sur le marché.**

Ces icônes sur le plateau servent de rappel :



Ensuite, **tous les autres joueurs jouent encore un tour** et la partie se termine avec le joueur à la droite de celui qui a déclenché la fin de la partie.

Décompte final

Chaque tuile Restaurant non placée que vous avez encore vous coûte une pièce. Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie gagne. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de stands sur le marché gagne. S'il y a toujours égalité, réglez la question en jouant une revanche !

Crédits

Auteurs : Julián Pombo & Vital Lacerda

Artiste : Pedro Soto

Édition : Dylan D. Phillips

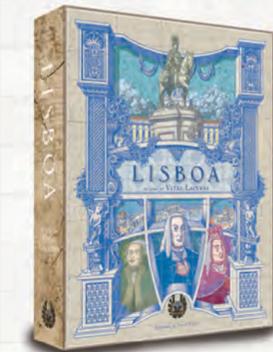
Conception graphique du modèle : Alex Colby

Développement : Rick Soued & Randal Lloyd

Testeurs : Alexandre Abreu, Andrés Belloq, Andrés da Silveira, Andy Christianson, Arturo Machado, Carlos Paiva, Catarina Lacerda, Christian Lappin, Danyal Ghanbari Barfeh, Emanuel Santos, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Jai Mani, Javier Bonnefon, Jeremy Ward, João Quintela Martins, João Tereso, Joaquin Pombo, Karim Farou, Krystian Bigosinski, Micha Flores, Mohamad Sobh, Nathan Morse, Nicholas Perry, Pablo Figoli, Pedro Silva, Rafael Antunes, Robert Addorisio, Rodrigo Ramos, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Scott Hill, Siddharth Manickasundaram, Sofia Passinhas, Stephen Dehring, Steve McCabe, Thijs Schipper, Tiago Duarte, Victor Amarillo, Victoria Pombo, William Aukes et Winston Spencer.

© 2020 FRED Distribution Inc. Tous droits réservés.
Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5
Leitchfield, KY 42754
www.eagle-gryphon.com

Également de Vital Lacerda



Lisboa est un jeu de gestion de ressources, thématique, sur la reconstruction de la grande capitale portugaise après une série de terribles catastrophes au XVIII^e siècle. Travaillez avec des constructeurs et des architectes pour reconstruire Lisbonne, tout en obtenant succès, influence, renommée et

Disponible sur www.Eagle-Gryphon.com

Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant, Runes Éditions.