La Baie des Marchands

Le Colporteur

Le Colporteur (mode solo)

Pour les commerçants traditionnels tentant de gagner leur vie dans la Baie des Marchands, rien n'est plus frustrant que de voir débarquer en ville un camelot véreux qui vient piller leur clientèle. Mais vous allez désormais devoir faire avec : charlatan itinérant fraîchement arrivé en ville, Nozama et ses marchandises de contrefaçon duperont facilement les clients les moins avertis.
Le Colporteur est une IA que vous affronterez lors de parties à 2 joueurs. Ce livre de règles présente son fonctionnement. Comme lors d'une partie classique le but du jeu reste d'avoir davantage d'Or que lui au bout de 3 manches.

VARIANTE

L'IA du Colporteur peut être utilisée lors d'une partie entre deux joueurs réels pour simuler un troisième joueur.

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 plateau Boutique de Colporteur
- 20 cartes Colporteur

MISE EN PLACE

1. Placez sur la table devant vous le plateau Boutique de Colporteur.
2. Choisissez votre niveau de difficulté (voir en dernière page), puis mélangez le paquet des 16 cartes de base Colporteur et posez-le sur l'emplacement approprié du plateau Boutique de Colporteur.
3. Attribuez au Colporteur une couleur de joueur inutilisée. Posez son marqueur Or sur et son Sablier au-dessus du vôtre sur l'Horloge.
4. Choisissez un Marchand inutilisé, et posez les Marchandises correspondantes à côté du plateau Boutique de Colporteur.
5. Veillez à ce que les jetons Doubles Aventuriers soient posés sur l'Horloge, respectivement à 9h30 et 11h30 (comme pour une partie à 2 joueurs).

PHASE D'ARRIVÉE

Après avoir effectué la phase d'Arrivée comme d'habitude, mettez en place le Colporteur comme ceci :

- Piochez la carte du dessus du paquet Colporteur et posez-la sur la seconde **case d'action** (celle de droite).
- Piochez 1 Client du sac Aventuriers et posez-le sur la case la plus à gauche de la **Réserve de Clients** du plateau présentant l'icône . Répétez cette action jusqu'à ce que toutes les cases soient occupées par un Client.
- Si les quatre cases sont déjà occupées par un Client, ne piochez ou ne défaussez aucun Client.

PHASE DE PRODUCTION

Lorsque le Colporteur devient le joueur actif, effectuez les étapes suivantes :

- Piochez la carte du dessus du paquet Colporteur et posez-la sur la première case d'action (celle de gauche). Puis résolvez la séquence d'action du Colporteur ainsi créée, formée par la combinaison des moitiés en regard des deux cartes posées.
- Résolvez entièrement les **actions** un nombre de fois égal au **multiplicateur d'actions**.
- Modifiez l'Horloge en fonction du **coût total des actions** en Heures, et piochez des cartes Corruption si nécessaire.
- Défaussez la carte dans la case d'action de droite, puis passez celle de la case de gauche dans cette case de droite désormais libre.

Les **icônes Lieu** sur les cartes sont utilisées de différentes manières pour déterminer ce que doit choisir le Colporteur lorsque plusieurs options se présentent. Les icônes **Gauche/Droite** indiquent quelle moitié du plateau principal doit être choisie, et les icônes **Intérieur / Extérieur** indiquent si vous devez choisir l'option la plus proche du centre ou d'un bord du plateau.

Exemple : *les icônes Lieu indiquent que le Colporteur doit recruter le quatrième Habitant de la Grand Place, Charger un Aventurier dans le Bateau en Mer le plus à l'extérieur de la moitié droite du plateau et Mettre à Quai n'importe quel Bateau sur le Quai disponible le plus à droite.*

LES ACTIONS DU COLPORTEUR

Recruter un Habitant & Piocher des Aventuriers

Le Colporteur recrute 1 carte Habitant et pioche 2 Aventuriers qu'il pose dans sa Réserve de Clients. Il n'y a pas de limite au nombre d'Habitants que le Colporteur peut recruter. Pour effectuer cette action, suivez ces étapes :

- Déterminez quelle carte Habitant de la Grand Place correspond aux icônes Lieu.
- Posez la carte Habitant recrutée face visible près du plateau Boutique de Colporteur ; les icônes de ces cartes Habitant augmenteront le score du Colporteur pendant le Décompte Final.
- Ignorez la capacité de tous les Habitants recrutés par le Colporteur.
- Le Colporteur pioche 2 Aventuriers du sac et les pose dans sa Réserve de Clients.
- S'il n'y a plus d'emplacement libre dans la Réserve de Clients, le Colporteur ne pioche pas.
- Pour chaque Aventurier qui n'est pas pioché pour cette raison, le Colporteur défausse 1 carte Corruption (si possible).
- Le Colporteur paye le coût de l'action indiqué sur les deux moitiés intérieures des cartes (et ignore donc le coût indiqué par la Grand Place).

Note : si cette action a un multiplicateur d'actions x2, remplissez la Grand Place de façon normale entre chacune des deux actions et utilisez les mêmes icônes Lieu les deux fois.

Obtenir des Marchandises

- Le Colporteur obtient immédiatement des Marchandises de la taille et de la couleur correspondantes.
- Les Marchandises sont ajoutées sur l'emplacement disponible le plus à gauche de l'Étal du Colporteur.
- Si une carte crée deux types de Marchandises différents, le Colporteur obtient d'abord celui indiqué à gauche.
- Chaque Marchandise occupe une case de l'Étal, quelle que soit sa taille.
- S'il n'y a pas d'emplacement libre pour une Marchandise, le Colporteur ne l'obtient pas.
- Pour chaque Marchandise qui n'est pas obtenue pour cette raison, le Colporteur pioche 1 Aventurier dans le sac et le pose dans sa Réserve de Clients.

Mécénat

Le Colporteur obtient immédiatement 2 Or pour chaque Client dans la Salle de Clan indiquée.

MODIFIER L'HORLOGE

Déterminez le coût des actions du Colporteur en faisant le total des icônes indiquées sur les moitiés intérieures des cartes. Avancez le Sablier du Colporteur d'une Heure pour chaque icône Sablier indiquée puis le Colporteur pioche 1 carte Corruption pour chaque icône Corruption indiquée.

- Le coût d'une action est payé une seule fois, sans compter le multiplicateur d'actions.
- Si l'Étal du Colporteur contient 3 Marchandises *ou moins*, le Colporteur passe par les cases des Aiguilles s'il en a l'opportunité, piochant les cartes Corruption de façon normale, et sans déclencher l'action **Charger les Bateaux**.
- Si l'Étal du Colporteur contient 4 Marchandises ou plus, le Colporteur ne passe pas par les cases des Aiguilles, et déclenche normalement l'action **Charger les Bateaux**.

CHARGER LES BATEAUX

Lorsque le Colporteur doit Charger les Bateaux, effectuez les étapes suivantes pour déterminer quel Aventurier sera placé :

- Vérifiez si la couleur de la Marchandise la plus à droite de l'Étal du Colporteur correspond à un Client de sa Réserve de Clients. Choisissez un de ces Clients qui correspond.
  - ► Si la Marchandise la plus à droite ne correspond à aucun Client, vérifiez avec la Marchandise la plus à droite suivante.
  - ► Si nécessaire, vérifiez chaque Marchandise sur l'Étal.
- Si la Réserve de Clients ne contient aucun Client correspondant à une Marchandise de l'Étal mais contient au moins un Voyou, choisissez un Voyou que le Colporteur doit placer dans un Bateau.
- Si la Réserve de Clients ne contient ni Client ni Voyou, piochez 1 Aventurier au hasard dans le sac que le Colporteur doit placer dans un Bateau.
- Déterminez dans quel Bateau doit être placé l'Aventurier, selon les icônes Lieu.
- S'il n'y a aucun Bateau correspondant aux indications Gauche / Droite des icônes Lieu, ignorez cette icône et placez l'Aventurier sur l'autre moitié du plateau, en respectant toujours l'indication Intérieur / Extérieur.

> **Note :** ne réarrangez pas les Bateaux après la phase d'Arrivée, ils doivent conserver leurs positions pour être différenciés les uns des autres avec les icônes Lieu.

Si cette action remplit un Bateau, il est Mis à Quai sur le Quai Intérieur / Extérieur indiqué par l'icône Lieu. Si le Quai concerné est déjà occupé, il est Mis à Quai sur l'autre Quai de la même moitié du plateau.

Si le Sablier du Colporteur dépasse l'icône Double Client, résolvez d'abord entièrement le placement du premier Aventurier avant de résoudre le second.

Enfin, faites glisser autant que possible vers la gauche tous les Aventuriers de la Réserve de Clients du Colporteur.

CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Il y a 20 cartes Colporteur : 16 cartes de base, et 4 avec cette icône .

Pour jouer en **mode normal**, utilisez les 16 cartes de base. Pour jouer en **mode difficile**, remplacez 4 cartes de base par leur équivalent avec l'icône .

PHASE DE MARCHÉ

Pendant la **phase de Marché**, le Colporteur va vendre autant de Marchandises de son Étal que possible, selon les règles suivantes :

- Résolvez les ventes de chaque Quai de la gauche vers la droite.
- Le Colporteur vend toujours une Marchandise dès qu'il en a l'opportunité, même si le Marché Noir permettrait un meilleur bénéfice.
- Le Colporteur pioche exactement 1 carte Corruption après avoir vendu n'importe quel nombre de Marchandises au Marché Noir.

Le Colporteur obtient un Mécénat de phase de Marché des Salles de Clan correspondantes à chaque Client restant dans sa Réserve de Clients. Il ne gagne ni ne perd d'Or pour les Voyous encore présents dans sa Réserve de Clients.

Exemple : *dans cet exemple le Colporteur devrait obtenir un total de 12 Or grâce au Mécénat de phase de Marché. 3 pour chaque Guerrier dans sa Réserve de Clients, 4 pour le Barde, 2 pour Noble et aucun pour le Voyou.*

PHASE DE NETTOYAGE

Mélangez toutes les cartes Colporteur (celles du paquet, les cartes actives et celles défaussées) en un nouveau paquet posé face cachée sur l'emplacement indiqué.

Lors du **Décompte Final**, le Colporteur gagne et perd de l'Or en fonction des icônes de Clan et des icônes Corruption sur ses cartes Habitant et Corruption, comme un joueur humain.

EFFETS DE CARTE VOYOU

Les règles suivantes s'appliquent aux interactions entre le Colporteur et les différentes cartes Voyou du jeu de base. Les cartes Voyou des extensions indiquent leurs effets spécifiques avec le Colporteur dans les livres de règles concernés.

1. Criminels — Aucun effet.
2. Cultistes — Le Colporteur vend toujours au Cultiste lorsque cela est possible, piochant des cartes Corruption normalement.
3. Voleurs — Le Colporteur n'active pas l'effet de placement.