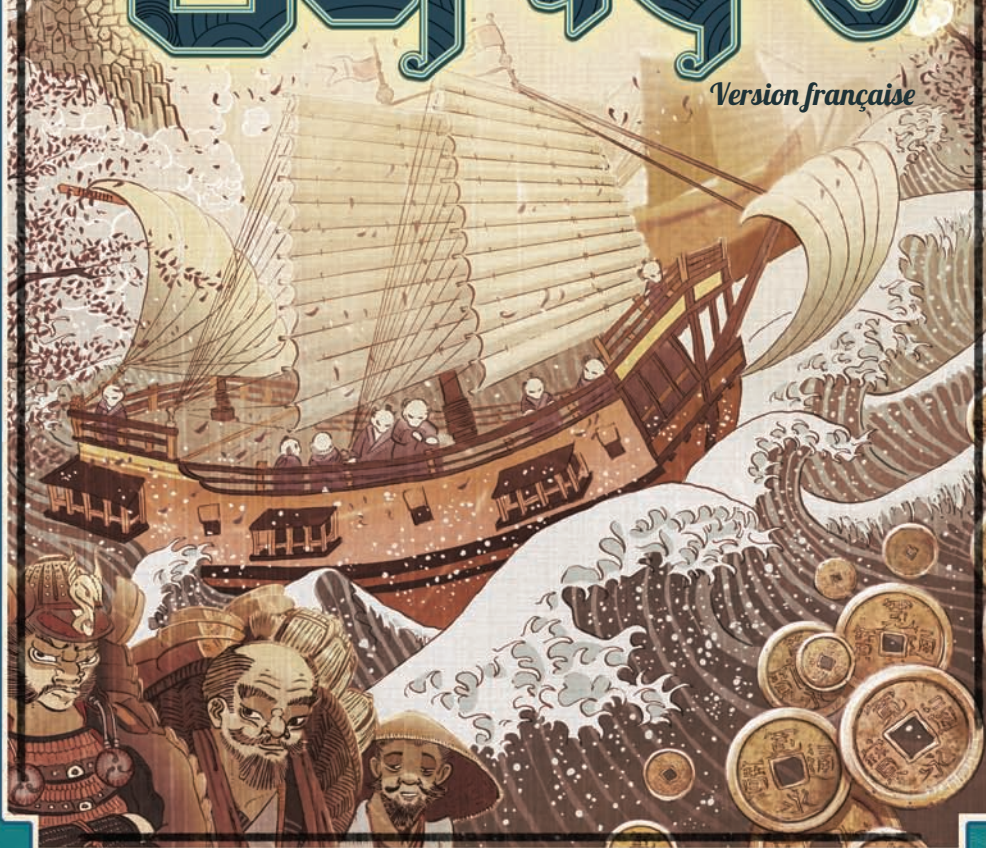




Susumu Kawasaki

TRADERS OF OSAKA

Version française



Pendant la période d'Edo, les *higaki kaisen*, ou « navires marchands », servaient au transport de marchandises en direction d'Edo (l'actuelle Tokyo), alors centre du pouvoir politique au Japon.

C'est là que les *Fudasashi* (ou « courtiers en riz ») attendaient les cargaisons de diverses marchandises venues d'Osaka, le cœur marchand du Japon.

Vous incarnez de fiers marchands, chargés d'amener à bon port les marchandises de prix destinées à faire du Japon le puissant pays qu'il est devenu aujourd'hui. Leurs navires partent d'Osaka pour un dangereux périple vers Edo.

Si votre navire est pris dans le *Kuroshio*, vous perdrez toutes vos marchandises. Les marchands avisés assureront leurs marchandises pour réduire leurs pertes...

Pour chaque marchandise livrée à Edo, vous serez payé en monnaie sonnante et trébuchante. Qui parmi vous tirera le meilleur profit de ce travail acharné ?

MATÉRIEL

1 plateau de jeu

108 cartes, 27 par couleurs (rouge, bleu, jaune et vert)
11 x "2" – 9 x "3" – 7 x "5" par couleur

48 jetons Livraison, 12 par couleur (rouge, bleu, jaune et vert)

4 navires (disponibles en rouge, bleu, jaune et vert)

4 pions Marchand (disponibles en blanc, rose, gris et ocre)

4 pions Réservation (disponibles en blanc, rose, gris et ocre)

MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Mélangez toutes les cartes et formez une **pioche**, face cachée.
- Triez les **jetons Livraison** par couleur et placez-les à côté du plateau pour former une **réserve**.
- Placez les 4 navires sur le plateau, à **Osaka**.
- Piochez 5 cartes de la pile et placez-les en ligne, face visible, à droite du **marché**. Piochez ensuite 3 autres cartes que vous disposez de la même manière, à droite de la **ferme**.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions **Réservation** et **Marchand** correspondants.



Chacun leur tour, chaque joueur dévoile, une à une, des cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il ait une main dont la somme est d'au moins 8. Ces cartes forment votre main de départ. Ne la montrez pas aux autres!

Le joueur qui a obtenu la plus petite somme est désigné **premier joueur**. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de cartes qui commence. Si l'égalité subsiste, choisissez le premier joueur au hasard entre les joueurs concernés.

En commençant par le premier joueur puis en sens horaire, chaque joueur prend un **jeton Livraison** de son choix.

Le premier joueur commence alors son tour.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Durant votre tour, vous pouvez choisir l'une des trois actions ci-dessous. Lorsque l'action est terminée, c'est au tour du joueur suivant en sens horaire.

- A. ACHETER DES MARCHANDISES
- B. PRENDRE DES PIÈCES
- C. RÉSERVER DES CARTES

A. ACHETER DES MARCHANDISES

Jouez des cartes de votre main et achetez **toutes les cartes** de marchandise du marché, sauf celles **réservées** par les autres joueurs. La somme de vos pièces (cartes) jouées doit être égale ou supérieure à la valeur de toutes les marchandises du marché (sans compter les cartes **réservées** par les autres joueurs).



Cette main vaut 12 pièces
(2+2+3+5).

Vous défaussez ces cartes
pour acheter des marchandises.

Les cartes ayant servi à acheter les marchandises sont placées dans la défausse, face visible.

Vous ne récupérez jamais de monnaie sur un achat.

Posez les marchandises achetées devant vous, face visible.

Triez-les par couleur pour en faciliter la lecture.

Ce sont vos marchandises et vous pouvez en avoir autant que vous voulez.

IMPORTANT : LORSQU'ON ACHÈTE DES MARCHANDISES, LES NAVIRES CORRESPONDANTS DOIVENT AVANCER VERS EDO.

AVANCER LES NAVIRES

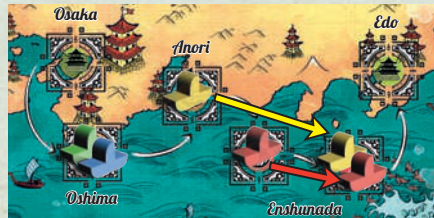
Lorsqu'un joueur achète des marchandises, les navires de chaque couleur achetée doivent avancer d'une ou deux cases. *Voir exemple ci-dessous.*

Si une seule marchandise a été achetée dans une couleur, le navire correspondant avance d'une case. Dans le cas où deux marchandises ou plus ont été achetées, le navire avance de deux cases.

Si un ou plusieurs navires atteignent Edo, on déclenche alors un *Jour de paie* pour la ou les marchandises correspondantes.



Cartes achetées



2 marchandises jaunes : Le navire jaune avance de 2 cases.
1 marchandise rouge : Le navire rouge avance d'1 case.



Cartes achetées



3 marchandises bleues : Le navire bleu avance de 2 cases.
1 marchandise verte : Le navire vert avance d'1 case.
Le navire vert atteint Edo : Déclenchez un Jour de paie pour les marchandises vertes.

B. PRENDRE DES PIÈCES

Prenez une carte du marché (excepté celles réservées par les autres joueurs) et placez-la dans votre main. Cette carte sert désormais de monnaie que vous pourrez dépenser pour acheter des marchandises. La main d'un joueur n'est pas limitée.

C. RÉSERVER DES CARTES

Si votre pion **Réservation** se trouve devant vous, vous pouvez le placer sur une carte du marché ou de la ferme pour la réserver.

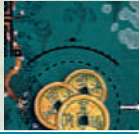
Il est interdit de réserver une carte qui est déjà réservée. Vous ne pouvez pas réserver de carte si votre pion ne se trouve pas devant vous (c'est-à-dire s'il se trouve déjà sur une carte). Si vous achetez votre marchandise réservée ou que vous prenez votre pièce réservée, vous récupérez votre pion **Réservation**. C'est l'unique moyen de le récupérer.

EFFETS DES RÉSERVATIONS

Une carte réservée peut uniquement être achetée ou prise par le joueur qui l'a réservée. Un joueur ne peut acheter ou prendre une carte réservée par un de ses adversaires.

LORSQUE VOUS ACHETEZ DES MARCHANDISES

Vous devez acheter toutes les cartes **libres** du marché, ainsi que votre carte réservée. Les réservations des autres joueurs restent sur le marché.



Si le joueur rose décide d'acheter des marchandises, il doit prendre ces trois cartes.



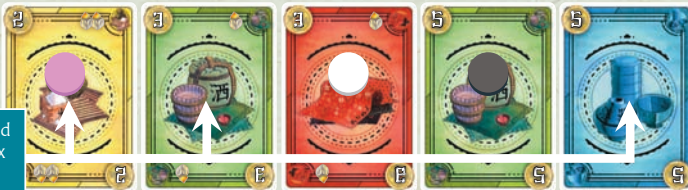
Après l'achat, les seules marchandises restant sur le marché sont celles réservées par d'autres joueurs.

LORSQUE VOUS PRENEZ DES PIÈCES

Vous pouvez prendre une carte libre ou votre carte réservée.



Si le joueur rose prend une pièce, il a le choix entre ces trois cartes.



RÉAPPROVISIONNEMENT DU MARCHÉ ET DE LA FERME

Vous devez réapprovisionner le marché chaque fois que l'une de ces deux situations se produit :

- Un joueur achète des cartes du marché, ou
- Au début du tour d'un joueur, il n'y a que des cartes réservées par d'autres joueurs, ou le marché est vide.

1. Pour réapprovisionner le marché et la ferme, transférez d'abord les cartes de la ferme vers le marché.

Note : les pions Réservation restent sur les cartes.



2. Ensuite, piochez 2 cartes de la pile et placez-les dans le marché.



3. Enfin, piochez 3 cartes de la pile et placez-les dans la ferme.



Après le réapprovisionnement, continuez votre tour.

Quand la pioche est vide, mélangez toutes les cartes de la défausse et formez une nouvelle pioche, face cachée.

JOUR DE PAIE

DÈS QU'UN NAVIRE ATTEINT EDO,
ON DÉCLENCHE UN JOUR DE PAIE.

I. MARQUER DES POINTS

Les joueurs doivent vendre toutes leurs marchandises de la couleur correspondante. Ils marquent alors des points de victoire (PV).

Si au moins deux navires arrivent à Edo en même temps, on déclenche un Jour de paie distinct pour chacun d'eux.

Un lot est constitué de marchandises d'un même type appartenant à un joueur. Le prix de la marchandise est égal à la carte de plus haute valeur dans le lot. Multipliez ensuite le prix par le nombre de cartes présentes dans le lot. Arrondissez ce total au 5 ou 10 supérieur le plus près pour déterminer la valeur totale de votre lot.

Pour chaque tranche de 5 points, vous marquez un PV que vous notez en prenant une carte du lot. Les cartes prises pour noter vos PV doivent toujours commencer par la plus petite valeur du lot correspondant. Retournez ces points de victoire et placez-les sous votre pion Marchand. Défaussez les marchandises restantes du lot.

**PENDANT LE JOUR DE PAIE, TOUTES LES MARCHANDISES
CORRESPONDANTES DE TOUTS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE VENDUES
(QU'ELLES SOIENT ASSURÉES OU NON).**

Exemple 1 : Jour de paie pour jaune et rouge

Les marchandises de Rose

La valeur des cartes rouges est de 15 (un prix de 5x3 cartes), soit trois tranches de 5. Rose prend 3 cartes.

La valeur des cartes jaunes est arrondie à 5. Rose prend 1 carte. Ainsi, Rose marque un total de $3+1 = 4$ PV.

BONUS DES JETONS LIVRAISON

Pendant un Jour de paie, vos jetons Livraison de la couleur du lot bonifient la valeur de ce lot. Ajoutez simplement le nombre de jetons de la même couleur que votre lot à la carte de la valeur la plus élevée de votre vente.

Lorsque ce bonus est octroyé, il arrive qu'on manque de PV pour marquer les points. Dans ce cas, prenez une ou plusieurs cartes de la pioche pour remplacer les cartes manquantes.

Les jetons Livraison ne sont jamais perdus ou dépensés.

Exemple 2 : Jour de paie pour vert

Les marchandises de Rose

2 jetons Livraison verts

Prix : $5 + 2 \text{ jetons} \times 3 \text{ cartes dans le lot} = 11$.
Arrondi à 25, ce qui équivaut à 5 tranches de 5.
Rose reçoit 5 cartes (PV) : 3 de son lot et 2 de la pioche.

2. ACQUÉRIR DES JETONS LIVRAISON

Après un Jour de paie, pour chaque couleur pour laquelle vous avez marqué au moins un point, vous recevez un jeton Livraison de la couleur correspondante.

Si vous manquez de jetons Livraison, utilisez un autre marqueur en remplacement.

3. NAUFRAGE ET COURANT NOIR

Lors du Jour de paie, tous les navires se trouvant sur une case Enshunada (vagues) sont balayés par les vagues meurtrières du courant de Kuroshio (le « courant noir »).

Défaussez toutes les marchandises de la couleur des bateaux naufragés (celles qui ne sont pas assurées – voir page suivante).



Symbole Assurance

Les cartes de valeur 2 possèdent 2 symboles.
Les cartes de valeur 3 possèdent 1 symbole.

ASSURANCE

Vous pouvez utiliser des cartes dotées d'un symbole Assurance pour assurer vos marchandises de la même couleur. Vous les protégerez ainsi des naufrages.

Le joueur en cours (celui qui a déplacé le[s] navire[s] jusqu'à Edo) peut choisir d'assurer autant de marchandises que ses cartes le lui permettent ses cartes. On passe ensuite au joueur suivant en sens horaire. Pour assurer une marchandise, un joueur doit défausser une carte portant un symbole Assurance ou plus. Pour chaque symbole défaussé, le joueur peut assurer une marchandise de la même couleur.

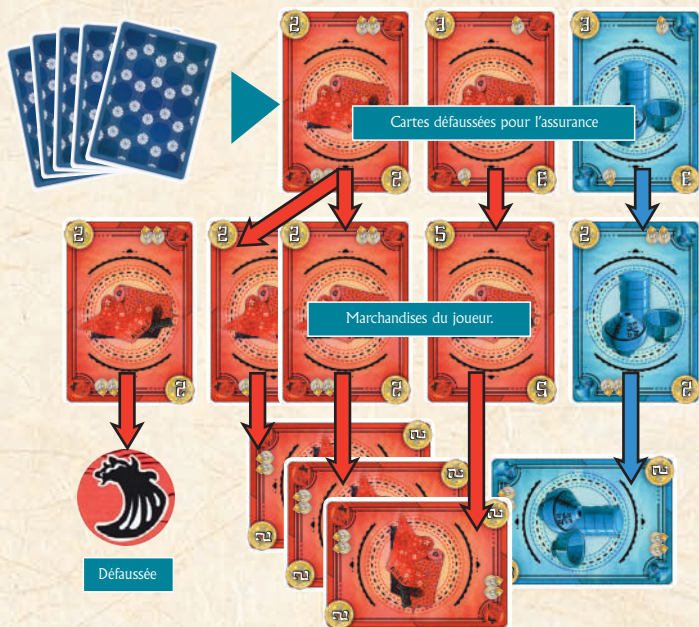
Pour indiquer qu'une marchandise a été assurée, faites-la pivoter de 90 degrés. Elle ne pourra jamais être perdue dans un naufrage.

Pendant le Jour de paie, les marchandises assurées sont vendues normalement.

4. RETOUR DES NAVIRES

Les navires à Edo rentrent à Osaka. Les navires naufragés vont à Anori (case ornée d'une ancre).

Exemple : Les navires bleu et rouge font naufrage.



FIN DE LA PARTIE

Après l'étape 2 d'un Jour de paie (Acquérir des jetons Livraison), le jeu prend fin dès qu'un joueur a accumulé 8 jetons Livraison ou plus.

VICTOIRE

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire sous son pion Marchand remporte la partie. (Les marchandises et cartes restantes en main ne comptent pas.)

En cas d'égalité, c'est le nombre de jetons Livraison qui déterminent le vainqueur. Si l'égalité subsiste, il y a plusieurs vainqueurs.

FOIRE AUX QUESTIONS

Q : Si je réserve une carte, dois-je l'acheter ou la prendre lors de mon prochain tour ?

R : Vous ne devez l'acheter que lorsque vous achetez des marchandises du marché.

Q : Je ne comprends pas l'intérêt de réserver une carte.

R : Voici quelques éclaircissements.

Réserver une carte de valeur 5.

Les cartes dont la valeur est élevée vous rapporteront davantage de points de victoire. Toutefois, en raison de leur grande valeur en pièces, elles serviront probablement de monnaie à un joueur. Si vous les réservez, elles resteront sur le marché jusqu'à ce que vous puissiez les acheter.

Réserver une carte de valeur 2.

Il est facile d'acheter plusieurs cartes de valeur faible parce qu'elles coutent moins cher. Si vous souhaitez disposer d'un meilleur contrôle sur le déplacement d'un navire et sur le moment où il se déplace, il peut être utile de réserver une carte de valeur 2.

Réserver une carte de la ferme.

Les cartes de la ferme seront transférées dans le marché par la suite. Si vous réservez une carte de la ferme, vous vous assurez qu'elle ne sera pas achetée lorsqu'elle arrivera dans le marché.

Q : Juste avant qu'un navire fasse naufrage, puis-je assurer des marchandises bleues en utilisant des symboles Assurance rouges ?

R : Non, vous pouvez uniquement assurer des marchandises de la même couleur que la carte affichant les symboles Assurance que vous défaussez à ce moment-là.

Q : La taille de la main d'un joueur est-elle secrète ?

R : Non.

Q : Puis-je demander à un joueur combien de PV il possède ?

R : Non. Vous pouvez toutefois le deviner en fonction de la hauteur de sa pile.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Partie à 4 joueurs. Ordre des joueurs : Gris, Blanc, Rose et Ocre.



Tour de Gris

Elle a besoin de 18 pièces pour acheter les marchandises, mais elle n'a pas assez de pièces.

Elle prend une pièce bleue de valeur 5 et la place dans sa main.



Tour de Blanc

Il voudrait acheter les marchandises rouges, mais il n'a pas assez de pièces.

Il réserve une carte rouge de valeur 5.



Tour de Rose

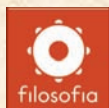
Elle a assez de pièces pour acheter les marchandises, mais elle ne veut pas faire avancer le navire jaune pour l'instant. Elle décide de prendre une pièce jaune de valeur 3.



Tour d'Ocre

La somme des cartes marchandise restantes sur le marché est de 5 seulement.

Ocre défause une carte de valeur 5 de sa main et achète toutes les cartes du marché, sauf la carte réservée par Blanc. Le navire jaune avance de 2 cases en direction d'Edo!



Édition française © 2015 F2Z Entertainment Inc.
F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopération
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.filosofia.com

Auteur : Susumu Kawasaki
Illustration : Atha Kanaani
Conception graphique : Philippe Guérin et Marie-Eve Joly
Licence par Japon Brand et Susumu Kawasaki © Juillet 2006
Remerciements à Margaux Hoebeke pour le texte français.