

Contexte

Terrassés par les hordes de Gobelins, les cinq peuples sont contraints de fuir leurs terres fertiles des Hiddenlands et de rebâtir leur civilisation sur les terres inexplorées de Pandoria. Mais alors qu'ils revendiquent leurs droits et tentent d'apporter une nouvelle prospérité à leur peuple, les rivalités d'autrefois ressurgissent.

Votre peuple collabore avec ses adversaires pour favoriser la croissance de Pandoria. Mais un seul de ces peuples dominera ces terres, en rassemblant des ressources, en érigeant des bâtiments et monuments, en jetant des sorts plus puissants et en exploitant la magie de ce lieu mystérieux.

Pandoria Merchants transforme le jeu de plateau en un „Roll & Write“, auquel vous pourrez jouer partout, même en ligne !

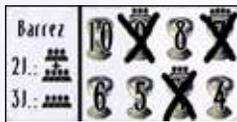
Matériel requis

- 1 fiche plateau de jeu (si vous jouez en ligne, 1 par joueur),
- 1 fiche joueur par joueur,
- 2 dés ressources,
- 4 jetons en bois (couleurs des joueurs) à placer sur les pistes des ressources,
- 1 stylo par joueur.

Mise en place

Préparez votre fiche joueur de la sorte :

- Barrez certains monuments et certaines reliques si vous jouez à moins de 4 joueurs.
- Placez les 4 jetons en bois sur l'emplacement « 1 » des pistes ressources.
- Choisissez tous en même temps une des 3 « cartes de démarrage » (colonne brune en bas à gauche). Entourez pour cela le symbole or ovale au milieu de la carte pour marquer que vous possédez cette carte.



Déterminez le premier joueur et inscrivez son nom en haut de la fiche du plateau de jeu. Le jeu se joue en sens horaire ou dans l'ordre alphabétique dans le cas où vous jouez en ligne.

Attention : les coordonnées du plateau de jeu sont utilisées uniquement pour le jeu en ligne.

Fleuves: A moins de 4 joueurs, l'un des fleuves représente une frontière. Il n'est pas permis de faire figurer quelque chose de l'autre côté du fleuve. Les fleuves n'ont pas d'autre usage lors de la partie.

Déroutement

1. Lancer les deux dés ressources

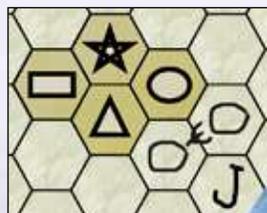
Si vous obtenez un « ? », vous pouvez choisir une ressource différente de celle de l'autre dé. Si vous obtenez deux « ? », vous pouvez choisir la même ressource pour les deux dés.

2. Dessiner les deux ressources et un ouvrier sur la fiche plateau

2.1. Ressources

Commencez par dessiner les deux ressources obtenues dans n'importe quel ordre, sur 2 hexagones vides du plateau de jeu. Les deux emplacements choisis doivent être adjacents entre eux et l'un d'eux doit être adjacent à une ressource précédemment dessinée, une des 4 ressources de départ ou un ouvrier, mais pas adjacent aux 12 ressources déjà imprimées.

Dessiner les artefacts: dessinez un symbole artefact entre les emplacements de deux ressources de même type. Les artefacts sont comptabilisés lors du décompte d'une région (« 4 »).



2.2. Ouvrier

Dessinez un ouvrier sur un hexagone vide adjacent à une des ressources précédemment dessinées en utilisant la première lettre de votre nom (vous pouvez aussi utiliser des couleurs différentes). *Attention : vous pouvez renoncer à dessiner des ressources et un ouvrier uniquement lorsque seuls 1 ou 2 hexagones adjacents sont libres.*

3. Sortilèges, Bâtiments, Reliques ou Monument?

Pendant votre tour, vous pouvez réaliser **une seule** des actions 3.1. - 3.4.

3.1. Les Sortilèges sont à usage unique. Avant de jeter un sortilège, il faut avoir acheté au préalable cette carte. Payez le prix en cristaux indiqué sur la carte (ajustez votre nombre de cristaux) et jeter le sortilège (voir sortilèges). Barrez alors les 3 symboles de la carte (étoile, rectangle et ovale) sur votre fiche.

Attention: plusieurs sortilèges ne sont utiles que lorsque vous avez clôturé une région (« 4 »).



3.2. Les Bâtiments procurent des avantages tout au long de la partie.

Pour construire un bâtiment, vous devez avoir acheté la carte au préalable. Payez le montant en bois indiqué sur la carte (ajustez votre nombre de bois), entourez le symbole du bâtiment (rectangle) et barrez également le symbole sortilège (étoile). A partir de là, vous pouvez utiliser l'effet du bâtiment (voir « Bâtiments en annexes »). *Attention : vous n'avez pas le droit de posséder deux bâtiments identiques. Une « carte » ne peut être utilisée que comme bâtiment ou sortilège.*



3.3. Pour obtenir une **relique**, vous devez barrer 2 ou 3 artefacts collectés précédemment et payer un « ouvrier ». Ensuite, entourez la relique de plus grande valeur qui est encore disponible et inscrivez les points correspondants sur la piste de score couronne. Tous les autres joueurs doivent barrer cette relique sur leur feuille.

3.4. Les monuments rapportent des points, mais nécessitent un bâtiment déjà construit dont l'effet sera perdu. Barrez un de vos bâtiments et un ouvrier et payez 5 bois. Le coût en bois payé pour le monument est réduit du coût en bois payé pour le bâtiment. Payez néanmoins toujours 1 bois au minimum.

Entourez ensuite le monument encore disponible ayant le plus de valeur et inscrivez les points correspondants. Tous les autres joueurs doivent barrer ce monument sur leur feuille.

4. Décompter une région clôturée

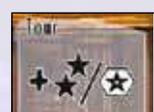
Dès que vous clôturez une ou plusieurs régions, décomptez-les. Une région clôturée est constituée d'une ou plusieurs ressources de même type. On ne peut l'étendre davantage car elle est entourée de frontières physiques (bord du plateau, lac, fleuve pour le jeu à 2-3 joueurs), d'autres ressources ou d'ouvriers. Chaque joueur possédant un ouvrier adjacent à la région qui est clôturée reçoit une récompense. Le nombre de ressources de la région est multiplié par le nombre d'ouvriers que possède le joueur.



Jeff (J) clôture la région des cristaux et reçoit 4 cristaux (2 cristaux x 2 ouvriers) et Bernd (B) reçoit 2 cristaux.

Ressources et points de victoire:

Ajustez vos ressources en déplaçant les jetons en bois sur les pistes correspondantes. Dès que vous atteignez le maximum de 5 ressources, recevez des points de victoire pour les ressources supplémentaires avec un ratio de 2 ressources pour un point de victoire.



Avec la Tour, Jeff recevrait 4 cristaux de plus.

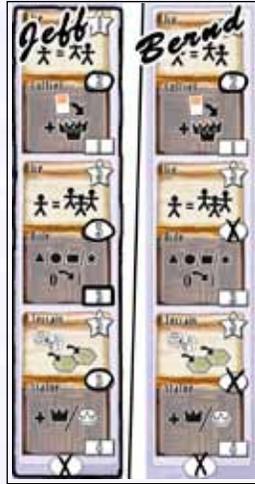
Les cités clôturées vous donnent directement des points. Inscrivez vos points sur le grand emplacement couronne.
Afin de mieux visualiser les régions déjà décomptées, vous pouvez les colorier en noir.

Collectionner les artefacts: Dès que vous clôturez une région avec des artefacts, vous recevez ces artefacts, Quel que soit le nombre d'ouvriers adjacents que vous possédez. Entourez le nombre d'artefacts correspondants sur votre fiche.



5. Acheter des cartes

Si vous avez pendant votre tour clôturé au moins une région, vous pouvez acheter une carte.
Payez le prix indiqué sur la carte (ajustez votre montant d'or) et entourez le symbole ou de la carte (ovale) sur votre fiche.



Bloquer des cartes: Si vous avez acheté 3 cartes d'une colonne, annoncez-le à vos adversaires. Tous les joueurs cochent la case sous cette colonne et barrant également toutes les cartes de la colonne qui n'ont pas encore été achetées.

Artisanat (Triangle): Les artisans peuvent remplacer les autres ressources avec un ratio de 2 pour 1. Par exemple, lorsque vous achetez une carte qui coûte 3 ors mais ne possédez que 2 ors, vous pouvez remplacer l'or manquant par 2 artisans.

Vous avez le droit d'utiliser les artisanats uniquement lorsque vous n'avez pas assez de ressources nécessaires.
Attention : si vous avez construit le Marché, vous pouvez échanger vos artisanats avec un ratio de 1 pour 1.

Fin du jeu et décompte

Dès qu'un certain nombre de ressources imprimées clôturées est atteint, le jeu s'arrête au dernier joueur (celui à droite du premier joueur) : à 2 joueurs 3 des 4 ressources au-dessus du premier fleuve entre les rangées 4 et 5, à 3 joueurs 7 des 8 ressources au-dessus du second fleuve entre les rangées 7 et 8 et à 4 joueurs, 11 des 12 ressources du plateau de jeu.



- Échangez chaque type de ressources séparément contre des points avec un ratio de 2 pour 1.
- Chaque carte achetée, mais non utilisée vaut un point.
- Chaque artefact qui n'a pas été échangé pour une relique vaut également un point.

Le joueur possédant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant construit le monument avec la plus grande valeur l'emporte.

2-4 Joueurs à partir de 8 ans,
Durée: environ 45 minutes

VERSION FAMILIALE

Recommandations

Si vous débutez dans le monde Pandoria, commencez de préférence par la version familiale.

Matériel requis

- 1 plateau de jeu (1 par joueur si vous jouez en ligne),
- 1 fiche guilde & archive (1 par joueur si vous jouez en ligne),
- 2 dés ressources,
- 1 stylo par joueur + 1 feuille de papier pour noter les points.

Mise en place

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, barrez les emplacements des archives magiques correspondantes.
Déterminez le premier joueur et inscrivez son nom en haut sur le plateau de jeu. Le jeu se joue en sens horaire ou dans l'ordre alphabétique si vous jouez en ligne.

Inscrivez dans l'ordre du tour vos initiales sous chacune des **4 guildes** : le premier joueur prend la guilde des artistes, le suivant celui des orfèvres, etc. La guilde vous donne un avantage durant toute la partie.

Déroulement

1. Lancer des deux dés ressources

Le lancer de dés reste identique au jeu de base.

2. Dessiner deux ressources et un ouvrier

Cette inscription reste identique au jeu de base.

3. Vous pouvez utiliser un sortilège

Les sortilèges sont valables une seule fois. Pour lancer un sortilège, vous devez l'avoir acquis dans un décompte précédent (initiale dans l'emplacement ovale). Quand vous utilisez un sortilège, vous devez le barrer dans les archives magiques (»voir archives magiques).



4. Décompter une région clôturée

Une région est clôturée puis décomptée comme dans le jeu de base. Dans la version familiale, chaque ressource vaut un point. Pensez à inscrire vos points.

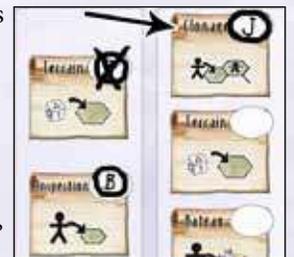
Décompte des guildes: Lorsque vous recevez les points pour vos ressources correspondant à vos guildes (par exemple les cristaux pour la guilde des alchimistes), vous recevez 2 points bonus pour chaque emplacement ressource de la région clôturée. Le nombre de vos ouvriers présents n'importe pas ici, il suffit que vous en ayez au moins un.



5. Archives magiques

Dès que vous avez clôturé une ou plusieurs régions, vous recevez **un** sortilège des archives magiques.
Choisissez un des emplacements du premier étage et inscrivez vos initiales dans la case ovale du sortilège le plus puissant.

Quand le joueur suivant clôture une région, il inscrit ses initiales dans le sortilège en-dessous. Quand tous les sortilèges d'un emplacement sont utilisés, le joueur suivant peut choisir un autre emplacement et y reçoit le sortilège le plus puissant. Vous pouvez choisir un emplacement d'un niveau inférieur seulement quand tous les sortilèges du niveau supérieur ont été pris. Vous pouvez posséder plusieurs sortilèges, mais un seul peut être utilisé par tour.



Fin du jeu et décompte

Le jeu prend fin comme pour la version de base. Dans le cas où le dernier sortilège de l'étage 3 est pris, le jeu s'arrête de fait au dernier joueur. Le joueur ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de sortilèges non utilisés l'emporte.

Contexte

Vos éclaireurs ont découvert une vallée cachée dans les montagnes de Pandoria, divisée entre vastes lacs et rivières. Un lieu où votre peuple pourra se développer sans être dérangé. Mais lorsque vous commencez à coloniser ces nouvelles terres, vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul : les Trolls des montagnes environnantes font valoir leurs droits. Vous vous battez pour augmenter votre influence dans ces 8 nouveaux territoires, mais les Trolls sont de plus en plus forts. Pourrez-vous vous développer assez rapidement pour à la fin dominer cette terre colonisée ?

Matériel requis

- 1 plateau de jeu solo
- 1 fiche joueur
- 2 dés ressources
- 4 jetons à placer sur les 4 pistes ressources
- 1 stylo.

Mise en place

La mise en place est la même que celle du jeu pour 2 joueurs (choisir 1 carte de départ, barrer les reliques et les monuments pour plus de 2 joueurs).

Inscrivez dans le tableau des points du jeu solo les valeurs correspondantes au niveau de difficulté :

- Débutant : 60 (7), 70 (8).
- Avancé : 65 (7), 80 (8).
- Expert : 70 (7), 100 (8).

6.		50-
7.		
8.		

Déroutement

Les modifications par rapport au jeu de base sont les suivantes :

- Les fleuves et les lacs sont des frontières qui divisent le plateau de jeu en 8 territoires. Les emplacements de part et d'autre des fleuves/ponts ne sont **pas** considérés comme adjacents.
- A chaque tour vous **devez** inscrire 2 ressources et 1 ouvrier.
- Vous pouvez acheter une carte uniquement lorsque pendant votre tour vous avez clôturé au moins **2 régions** à la fois.



pas adjacents!

Clôturer des territoires

S'il n'y a pas assez de place dans un territoire pour inscrire 2 ressources et 1 ouvrier, il est clôturé.

Les régions non clôturées restent ouvertes et ne seront pas décomptées. *Attention : vous pouvez remplir les emplacements vides avec des sortilèges !*

Inscrivez le total de points pour ce territoire dans le tableau sous le plateau de jeu et recommencez avec les points à nouveau à zéro.

Ponts

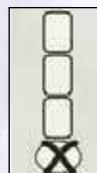
Après avoir clôturé un territoire, choisissez un des ponts adjacents à un territoire déjà clôturé et commencez là-bas un nouveau territoire directement sur l'emplacement à côté du pont.

Attention : vous pouvez faire des actions uniquement dans le territoire en cours jusqu'à ce qu'il soit clôturé.



Cartes pour les Trolls

A partir de la fin du 3^{ème} territoire, les Trolls revendiquent une colonne de cartes de votre choix. Barrez la colonne et toutes les cartes de cette colonne que vous n'avez pas encore achetée. Vous pouvez bien sûr choisir une colonne de cartes dont vous possédez toutes les cartes, mais après le prochain territoire vous allez devoir en choisir une autre ! Les Trolls reçoivent 1 point pour chaque carte barrée.



Relique et Monuments pour les Trolls

A partir de la fin du 4^{ème} territoire, les Trolls revendiquent aussi la plus haute des reliques restantes d'un type ou un monument. Barrez-le sur le plateau joueur.

Points pour les Trolls

Les Trolls reçoivent pour le territoire les points indiqués dans le tableau moins votre score pour ce territoire. De plus, les Trolls reçoivent 1 point pour chaque carte barrée ainsi que les points correspondants à chaque relique ou monument barrés.

1.		10 - 4 = 6
2.		15 - 6 = 9

Fin du jeu et décompte

Une fois le 8^{ème} territoire clôturé, convertissez vos ressources restantes en points avec un ratio de 2 pour 1, ajouter 1 point pour chaque carte achetée non utilisée et 1 point pour chaque artéfact non utilisé.

Les points pour les 8 territoires sont ajoutés. Vous gagnez si vous avez plus de points que les Trolls !

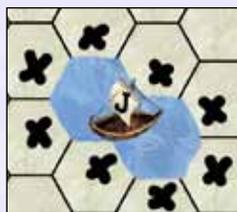


Principales différences avec le jeu de plateau Pandoria

Pandoria Merchants conserve quelques fondamentaux du jeu de plateau, mais il y a aussi des différences :

- Vous utilisez des dés pour acquérir vos ressources.
- Les peuples de Pandoria produisent une ressource supplémentaire : l'artisanat.
- Vos ouvriers ont leur propre emplacement et ne se trouvent pas sur le même emplacement qu'une ressource.
- Vos ouvriers restent toute la partie sur le plateau et leur position ne change pas.
- La réserve de ressources peut en contenir au maximum 5 et pas 10. Vous obtenez pour les ressources supplémentaires des points : 2 ressources (et pas 3) donnent un point.
- Vous pouvez acheter n'importe quelle carte de la feuille joueur, mais dès que vous avez 3 cartes d'une colonne, les autres joueurs ne peuvent plus acheter de carte de cette colonne.
- Les joueurs n'ont pas de capacité spéciale.
- Les artéfacts et les reliques de l'extension « Pandoria Artifacts » sont contenus dans ce jeu.

Annexe sortilèges



Bateau

Dessinez un ouvrier sur un bateau inoccupé. Cet ouvrier prend part à tous les décomptes pour lesquels une région adjacente au lac est décomptée.



Clonage

Dessinez un ouvrier supplémentaire sur un emplacement vide adjacent à un autre ouvrier.



Edification

Construisez un bâtiment ou un monument sans payer le coût en bois.



Inspection

Dessinez un ouvrier supplémentaire sur un emplacement vide adjacent à une ressource, un ouvrier ou les 4 ressources de départ.



Invocation

Placez une ressource sur la valeur « 5 ».



Ire

Un de vos ouvriers compte pour 2 (ou 3) lorsqu'il prend part à un décompte lors de ce tour.



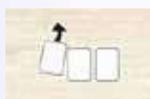
Marais

Coloriez en noir un hexagone (ou 2) de votre choix, qui doit être adjacent à une ressource ou un ouvrier déjà dessiné.



Préemption

Prenez une carte de votre choix sans payer le coût en or.



Terrain

Lancer 1 (ou 2) dé(s) et dessinez les ressources correspondantes selon les règles usuelles sur le plateau de jeu. *Attention : ne dessinez pas d'ouvrier supplémentaire.*



Annexe bâtiments

Académie

Vous gagnez un point à chaque fois que vous érigez un bâtiment, une relique ou un monument.



Asile

Vous pouvez placer chaque ressource se retrouvant à « 0 » sur « 1 » à la fin de votre tour.



Atelier

Vous obtenez 2 artisanats supplémentaires pour chaque emplacement artisanat lorsque vous participez à un décompte (ces artisanats ne sont pas multipliés par le nombre de vos ouvriers).



Banque

Vous économisez un or lors de l'achat des cartes (payez 1 or au minimum).



Boutique

A chaque fois qu'une de vos ressource dépasse « 5 », vous recevez 2 points. Si plusieurs régions sont décomptées lors d'un tour, vous pouvez obtenir ce bonus plusieurs fois.



Charpentier

Vous économisez 1 bois pour chaque bâtiment/monument construit (payez 1 bois au minimum).



Coffret

A chaque fois que vous jetez un sortilège vous recevez 3 points.



Magie

Vous économisez 1 cristal pour chaque sortilège (payez 1 cristal au minimum).



Marché

Vous pouvez échanger l'artisanat avec un ratio de 1 pour 1.



Scierie

Vous obtenez 2 bois supplémentaires pour chaque emplacement bois lorsque vous participez à un décompte (ce bois n'est pas multiplié par le nombre de vos ouvriers).



Statue

Vous obtenez 1 point supplémentaire pour chaque emplacement cité lorsque vous participez à un décompte (ce point n'est pas multiplié par le nombre de vos ouvriers).



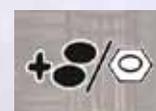
Tour

Vous obtenez 2 cristaux supplémentaires pour chaque emplacement cristal lorsque vous participez à un décompte (ces cristaux ne sont pas multipliés par le nombre de vos ouvriers).



Trésor

Vous obtenez 2 ors supplémentaires pour chaque emplacement or lorsque vous participez à un décompte (cet or n'est pas multiplié par le nombre de vos ouvriers).



Découvrez le monde de Pandoria et bien plus encore !

