



LA VALLÉE DES MARCHANDS

La Guilde des Commerçants extraordinaires

2 à 4 joueurs • Âgés de 10 ans et plus • De 20 à 40 minutes



Nous sommes à une époque de grandes découvertes. De nouveaux objets fantastiques circulent entre les mains de marchands de renom. Et, s'il y a bien un endroit que ces négociants adorent, c'est la ville de Dale.


Il existe une guilde dans la Vallée, créée par les plus estimables marchands. C'est un véritable tour de force d'en être membre. Seuls ceux qui ont remporté la compétition annuelle de marchandage y sont invités.

Des commerçants remarquables issus de contrées éloignées se réunissent dans la ville de Dale pour participer à cet événement. Chacun n'a qu'un objectif en tête : être le vainqueur puis célébrer son nouveau statut au sein de cette assemblée légendaire !



SNOWDALE
DESIGN

Matériel

- 110 cartes
 - 6 paquets de peuplade, composés de 15 cartes chacun :
 - *Les Aras écarlates brusques*
 - *Les Pandas géants négociants*
 - *Les Ratons nordiques chapardeurs*
 - *Les Écureuils volants amasseurs*
 - *Les Ocelots chanceux*
 - *Les Caméléons ténébreux adaptables*
 - 20 cartes Camelote
- Le plateau du marché
- Un dé Ocelot avec les faces suivantes : 0, 1, 1, 2, 2 et 3 

D'autres peuplades de la Vallée des Marchands ?

Ce jeu contient 6 paquets de peuplades uniques qui offrent énormément de possibilités de combinaisons. Après un certain nombre de parties, vous pourriez malgré tout en vouloir davantage. Bonne nouvelle, l'histoire ne se termine pas là !

La Vallée des Marchands 2 est un autre jeu à paraître dans le même univers. Il peut être joué indépendamment et inclut 6 nouvelles peuplades. Vous pourrez librement mélanger et combiner les paquets des différents jeux de l'univers de *La Vallée des Marchands* et ainsi jouer avec des peuplades telles que les *Crocodiles nains intimidants*, les *Putois marbrés agités* ou encore les *Harfangs des neiges observateurs*.

Plus de peuplades, plus de possibilités, plus de plaisir de jeu !

Snowdale Design

Création, développement,
illustrations, mise en pages
et règles : **Sami Laakso**

Assistant développement :
Seppo Kuukasjärvi

Création de l'univers : **Jason
Ahokas et Tälvikki Eskelinen**

Testeurs : **Eero Kesälä,
Sami Soisalo, Laura
Kesälä et Esa Salminen**

Relecteurs : **Tuomas
Tervonen et Topher Wong**

Bragelonne

Président : **Alain Névant**

Directeur de la publication :
Stéphane Marsan

Directrice générale adjointe, Pôle Image :
Claire Renault Deslandes

Directeur commercial : **Raoul Tixier**

Responsable commercial : **Olivier Dombret**

Responsable marketing : **Gaëlle Buecheler**

Responsable d'édition : **Sébastien Célerin**

Responsable de fabrication : **Yoann Dolomieu**

Relation conventions & communauté ludique : **Emmanuel Beiramar**

Traduction : **Étienne Auloy**

Correction : **Marcelle Guerrot**

Mise en pages : **Storyline Consulting**

Remerciements : **Nicolas Sepulchre**

Titre original : *Dale of Merchants*

© Snowdale Design 2015-2018

© Bragelonne 2018

Imprimé en Italie par Cartamundi.



Bragelonne

60-62, rue d'Hauteville – 75010 Paris

E-mail : info@bragelonne.fr

Site Internet : www.bragelonne.fr

Vue d'ensemble

Les joueurs tiennent le rôle de marchands qui étudient de nouvelles techniques de vente, échantent des biens et gèrent leurs stocks de produits. Ils créent leurs incroyables étals en posant des piles de cartes devant eux. **Le premier à construire un étal de 8 piles de cartes dont la valeur totale de chaque pile est immédiatement supérieure à celle qui la précède** (voir page 11) est déclaré vainqueur. Il accède à la prestigieuse Guilde !

La Guilde des Commerçants extraordinaires œuvre dans la ville de Dale, qui a donné son nom à la Vallée. Bien que la Guilde soit renommée, son responsable et la grande majorité de ses membres restent inconnus du public. Des ambassadeurs réputés agissent en diplomates aux quatre coins du monde, proposant divers services et offres.



Aperçu d'une carte



- 1 Valeur de la carte
- 2 Icône de la peuplade
- 3 Sur certaines cartes, une icône d'action bonus (+)
- 4 Nom de la carte
- 5 Type de la carte
- 6 Effet de la carte
- 7 Icône de la Guilde des Commerçants extraordinaires (X)

Il existe 3 types de cartes dans le jeu. Deux font partie des paquets **de peuplade** et le dernier correspond aux cartes **Camelote**.

Technique

Les cartes de type **Technique** peuvent être jouées pour **leurs effets de jeu**. Une icône d'action bonus (+) sur la carte permet au joueur de bénéficier d'une action supplémentaire.

Passive

La plupart des cartes de type **Passive** ont un effet qui s'applique lorsqu'un joueur a la carte en main. Certaines de ces cartes ont un effet dans un autre cadre, tel que précisé dans le texte de la carte. Le joueur qui souhaite en bénéficier doit montrer la carte aux autres joueurs pour revendiquer l'application de son effet.

Rebuts

Les joueurs commencent la partie avec plusieurs cartes **Camelote** de type **Rebuts**. En général, ces cartes ne peuvent servir qu'à acheter de nouvelles cartes **de peuplades**.

Les gérants d'étals acceptent les camelotes comme paiement uniquement parce qu'ils savent qu'ils pourront les revendre. C'est finalement assez simple de vendre tout et n'importe quoi à des citoyens peu informés...



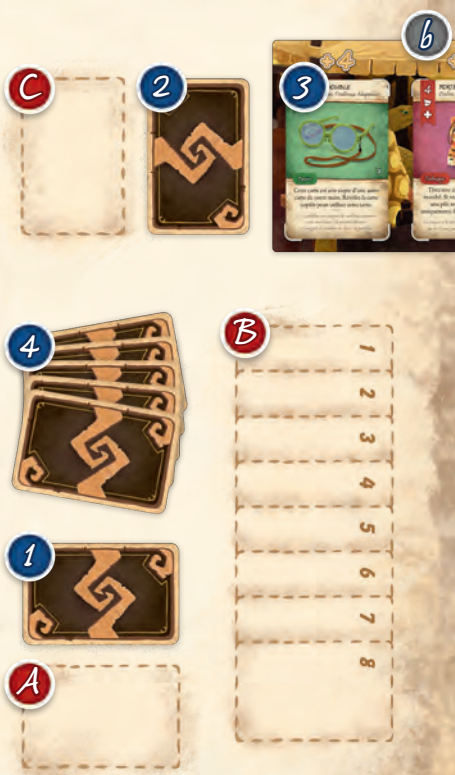
Mise en place

Choisissez un nombre de paquets de peuplades égal **au nombre de joueurs plus un**. Rangez les autres paquets dans la boîte. Vous pouvez opter pour une combinaison de peuplades qui apportera les sensations souhaitées par votre groupe de joueurs. Par exemple, **les Ratons nordiques charpardeurs** amèneront plus d'interactions entre les joueurs tandis que **les Ocelots chanceux** viendront mettre une pagaille complète dans votre partie. Une liste détaillant les peuplades et leurs spécialités est proposée en dernière page de cette règle.

1 Construisez les paquets de départ en distribuant à chaque joueur **une carte de valeur 1 pour chaque peuplade sélectionnée** pour la partie.

Puis chaque joueur complète son paquet avec des cartes Camelote jusqu'à obtenir **un total de 10 cartes par joueur**. Disposez les cartes Camelote restantes à côté de l'aire de jeux, dans **la réserve des cartes Camelote**.

2 Les cartes de peuplade de valeur 1 restantes sont remises dans la boîte. Toutes les autres cartes (de valeur 2 et plus) sont mélangées et forment **la pioche du marché**.



Exemple de mise en place pour 2 joueurs

Le joueur qui s'est levé le plus tôt ce matin commence la partie. Si vous jouez plusieurs parties consécutives, l'un des perdants sera le premier joueur de la partie suivante.

Il semble évident qu'il y a un lien entre le fait d'être le premier au marché et le fait d'obtenir les meilleures affaires. On se demande pourquoi...



3 Placez le plateau du marché à côté de cette pioche. Tirez-en **5 cartes** et disposez-les sur le plateau pour former le **marché de départ**.

a La carte la plus à droite du marché coûte autant que sa valeur.

b Puis, en allant vers la gauche, des surcoûts (+1, +2, +3 et +4) s'appliquent aux valeurs des cartes tel qu'indiqué au-dessus des emplacements du plateau.

4 Chaque joueur pioche **5 cartes** de son propre paquet pour former sa **main de départ**.

A Défausse du joueur

B Étai du joueur

C Défausse du marché



Aperçu d'un tour

I. Phase d'action – Faites **une seule** des actions suivantes.

- a) Action du marché : Acheter une carte du marché
- b) Action technique : Jouer une carte de type Technique
- c) Action étal : Construire une pile dans votre étal
- d) Action d'inventaire : Se défausser de n'importe quel nombre de cartes de votre main

2. Phase de rangement

- 1) Piochez afin de compléter votre main (minimum : 5 cartes en main)
- 2) Remplir les emplacements vides du marché

1. Phase d'action – Réaliser une action

Chaque joueur démarre son tour en choisissant **une seule** des 4 actions possibles. Il ne peut pas réaliser les autres actions durant ce tour, à moins d'obtenir une action bonus.

ATTENTION ! Quand une carte demande de **jeter** quelque chose, le joueur ne place rien dans sa défausse. Au lieu de cela, les cartes Camelote sont rangées dans la réserve qui leur est dédiée et les cartes de peuplades vont dans **la défausse du marché**.

Note : *Les cartes sont toujours disposées face visible dans les défausses. Les joueurs peuvent les consulter à tout moment (qu'il s'agisse de la défausse du marché ou de celle de n'importe quel joueur), mais ils ne peuvent pas les trier.*

a) Action du marché

Tout joueur peut acheter une carte du marché en se défaussant de cartes de sa main. La somme des valeurs des cartes défaussées doit être au moins égale à celle de la carte convoitée, augmentée du surcoût associé à sa position sur le marché. Les cartes utilisées lors des achats vont dans la défausse du joueur, la carte achetée va dans la main de son acquéreur.

Note : *Il est permis (et parfois inévitable) de payer plus cher que nécessaire pour une carte. Mais il est interdit d'ajouter des cartes à un paiement si le montant est déjà atteint. Par exemple, un joueur peut acheter une carte de valeur 5 avec 2 cartes de valeur 4 (même s'il a une carte de valeur 5 en main), mais, en achetant cette même carte avec un 5 ou encore avec un 2 et un 3, il ne lui est pas permis d'ajouter d'autres cartes de sa main.*

Tous les participants commencent la compétition avec de la camelote et quelques astuces de négociation. La clé de la réussite est de savoir quand acquérir de nouvelles techniques et quand mettre en place la diversité de son étal.

b) Action technique

Pour jouer une carte de type Technique et utiliser son effet, il faut montrer la carte aux autres joueurs puis réaliser l'action décrite. Les effets s'appliquent toujours dans l'ordre précisé sur la carte. **Une fois que son effet a été résolu**, celle-ci est ensuite placée dans la défausse du joueur (à moins qu'une carte ne précise de faire autrement).

Note : *Si un joueur ne peut pas piocher, prendre ou échanger le nombre de cartes spécifié dans l'effet d'une carte, il réalise l'action avec le maximum de cartes possible.*

Chaque peuplade a sa propre méthode de marchandage. Certaines sont particulièrement douées pour récupérer des articles à ajouter à leurs étals tandis que d'autres ont recours à des méthodes moins honorables.



Si la carte jouée possède une icône d'action bonus (+), le joueur peut effectuer une action supplémentaire après avoir appliqué tous les effets de la carte en cours. L'action supplémentaire peut être n'importe laquelle des 4 actions de base. Si une action technique est jouée de nouveau, en utilisant une fois encore une carte bénéficiant d'une action bonus, le joueur obtient une autre action supplémentaire (et ainsi de suite tant qu'il le peut).



Vous pourrez précipiter les choses et finaliser de nombreuses tâches en gérant votre emploi du temps en conséquence ! Du moins si vous vous concentrez sur des routines moins chronophages...

Note : *Un joueur ne bénéficie d'une action supplémentaire que si l'action technique de la carte a été jouée, pas si elle a été utilisée pour acheter une autre carte ou pour rejoindre un étal.*

Si un joueur doit se défausser de plusieurs cartes ou les jeter au même moment, il choisit l'ordre dans lequel placer ces cartes sur la défausse correspondante. Pour mémoire, la carte Technique jouée rejoint sa défausse après que son effet a été résolu.

c) Action étal

L'étal de tout joueur doit être constitué de 8 piles de cartes. Chacune de ces piles doit avoir une valeur immédiatement supérieure à la précédente. La valeur totale de votre première pile doit être exactement de 1, la suivante exactement de 2, et ainsi de suite. Les piles doivent être construites par ordre croissant. Les cartes ainsi disposées ne peuvent plus être sollicitées pour leurs effets durant le reste de la partie.

Vous vous demandez peut-être pourquoi il vaut mieux ne pas mettre de camelote à vendre sur votre étal. Vous êtes ici pour construire votre réputation, pas pour la détruire. Bien que quelques filous puissent s'en sortir avec un peu de déchet sur leurs stands.



Pour construire une pile, un joueur doit choisir n'importe quel nombre de cartes **d'une même peuplade** (même icône, même couleur) de sa main, puis les placer devant lui sur son étal avec toutes les valeurs visibles. Un joueur ne peut pas commencer une pile puis la terminer plus tard.



Exemple de l'étal d'un joueur contenant 6 piles (valeurs de 1 à 6)

Dans certains cas, des effets de cartes peuvent affecter la valeur d'une pile. Lors de la construction de la pile suivante, celle-ci doit toujours avoir une valeur totale qui correspond à sa place dans la séquence de l'étal (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). Une fois construite, la valeur d'une pile (la somme des valeurs des cartes visibles) ne sera plus reconsidérée. Une pile valide au moment de sa pose le reste tout au long de la partie.

À partir du moment où un objet est exposé, il n'est pas judicieux de l'utiliser. Abîmer votre propre marchandise en vous en servant est le plus sûr moyen de perdre le peu de réputation que vous avez.



d) Action d'inventaire

Un joueur peut placer autant de cartes qu'il le souhaite de sa main dans sa défausse.

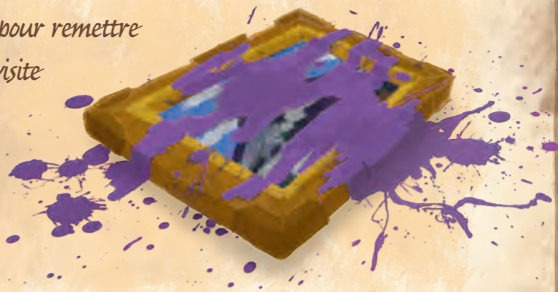
2. Phase de rangement

Le rangement a lieu après qu'un joueur a réalisé une action et ses potentielles actions bonus.

1) Piochez afin de compléter votre main

Le joueur actif pioche des cartes de son paquet jusqu'à en avoir 5 en main. Il n'y a pas de maximum de cartes à avoir en main ; si un joueur en a déjà 5 ou plus, il ne pioche pas (sauf cas spéciaux). Seul le joueur actif pioche ; si d'autres joueurs ont moins de 5 cartes en main, ils doivent attendre la phase de rangement de leur prochain tour pour piocher.

Les gens ont besoin de temps pour remettre en place leur étal après une visite mouvementée... Les clients pourraient avoir un peu de considération et ranger après leur passage, mais ce ne serait pas aussi drôle !



Si à tout moment un paquet est vide et qu'un joueur **doit y piocher une carte**, la défausse associée est mélangée puis retournée pour créer un paquet prêt à l'emploi. Si un paquet et sa défausse sont vides **au même moment** et qu'un joueur doit piocher une carte, il tire **des cartes Camelote de la réserve à la place**. Dans les rares cas où la réserve de cartes Camelote serait également vide, les joueurs piochent dans la boîte des cartes qui n'ont pas été utilisées pour la partie en remplacement (elles sont alors considérées comme des cartes Camelote).

Les cartes Camelote sont les seules à être considérées comme illimitées.



Au cas où vous n'auriez rien de plus approprié à vendre, il y a fort à parier qu'il vous restera quelques déchets de côté pour les jours difficiles.

2) Remplir les emplacements vides du marché

S'il y a des emplacements vides sur le plateau du marché, toutes les cartes seront déplacées vers la droite si c'est possible (pour combler les trous). Puis de nouvelles cartes du marché seront piochées pour remplir les emplacements restants, de la droite vers la gauche jusqu'à ce que le marché comporte bien 5 cartes.

Les marchandises récentes sont inévitablement hors de prix, mais mieux vaut garder quelques sous de côté. En effet, une fois que les vendeurs ambulants se rendent compte que la demande n'est pas vraiment là, ils tendent à redescendre sur terre et à réduire les prix. Un peu.

Si la pioche du marché finit par être vide, **et qu'un joueur doit piocher de nouvelles cartes**, la défausse du marché est mélangée pour créer une nouvelle pioche. Si la pioche du marché et la défausse du marché sont vides au même moment, le marché reste incomplet.

Il n'existe pas de ressource infinie. Quand il n'y a plus rien, il n'y a plus rien. Techniquement, vous pourriez juste attendre le réapprovisionnement, prévu pour demain. Mais vous devez terminer votre étal aujourd'hui ! Sinon, quelqu'un d'autre le fera.

Fin du jeu



Lorsqu'un joueur termine sa **8^e pile**, il remporte immédiatement la partie.

Lorsqu'un étal est terminé, son propriétaire est déclaré vainqueur de la compétition et récompensé par son adhésion à la Guilde. Il n'y a qu'un seul gagnant chaque année. Les perdants ont largement le temps de parfaire leurs aptitudes.

Jeu en équipes à 4 joueurs

Dans une partie à 4 joueurs, les marchands peuvent joindre leurs forces pour jouer en équipes. Cela diminue le temps d'attente de chacun et peut augmenter l'intérêt du jeu. Après quelques parties classiques, utiles pour apprendre les mécaniques centrales du jeu, nous recommandons le jeu en équipes.

Modification des règles normales

Le jeu se joue entre 2 équipes de 2 joueurs. Les joueurs d'une même équipe seront face à face, et dans l'ordre de placement on alternera donc un joueur de chaque équipe. Chaque joueur doit ainsi avoir **un joueur de l'équipe adverse à sa droite et à sa gauche**.

Pour préparer la partie, choisissez **4 paquets de peuplades** au lieu de 5.

Note : *Le jeu comprend 20 cartes Camelote. Pour le jeu en équipes, il en faut 4 de plus. Utilisez les 4 cartes de valeur 1 d'un autre paquet de peuplades en remplacement (leurs effets ne pourront pas être utilisés).*



En de rares occasions, la Guilde accepte 2 nouveaux membres en même temps. À circonstances exceptionnelles, mesures exceptionnelles. Pour préserver les ressources de chacun, il a été décidé que les participants se regrouperaient en équipes au sein de la compétition. L'équipe gagnante n'est pas simplement la meilleure en négociation, elle doit aussi exceller en communication.

Chaque équipe partage un même étal. La première équipe à construire une **10^e pile** remporte immédiatement la partie.

Lorsqu'un joueur construit une pile, son coéquipier peut l'aider en ajoutant une ou plusieurs cartes à cette pile. Rappel : on ne remplit sa main (au minimum 5 cartes) **qu'à la fin de son propre tour**.

Quand une carte affecte un adversaire, il n'est évidemment pas possible de choisir son coéquipier. Les cartes affectant les « autres joueurs » concernent uniquement les joueurs de l'équipe adverse. Les cartes évoquant « tous les joueurs » et « chaque joueur » se réfèrent toujours à l'ensemble des joueurs.

Toute communication est publique.

Afin que la compétition reste digne avec des concurrents aussi imaginatifs, il faut mettre en place quelques règles. Toute ruse est autorisée tant que rien n'est dissimulé. Vous ne pourrez en vouloir qu'à vous-même si vous êtes surpassé par un candidat plus malin.



Exemples

- Il n'est donc pas possible d'échanger la carte Gland (Écureuils volants amasseurs de valeur 4) avec une carte de l'étal de son coéquipier.
- Quand un joueur a recours à une carte Nuisance (Ratons nordiques chapardeurs de valeur 2), son coéquipier ne doit pas jeter de carte.
- En jouant la carte Les Yeux bandés (Ocelot chanceux de valeur 5), un joueur ne peut donc pas cibler son coéquipier.

Les peuplades



Aras écarlates brusques

Gestion de main – Les Aras facilitent la gestion de la main. Les nouveaux joueurs apprécieront leur nature opportuniste alors que les experts les utiliseront pour optimiser leur jeu.



Pandas géants négociants

Maîtrise des marchés - Les Pandas sont des amis proches des propriétaires de marchés. Ils en tirent des avantages. Ils sont parfaits pour les débutants et pour les joueurs souhaitant une partie pacifique.



Ratons nordiques charpardeurs

Conflits directs - Les Ratons seront un bon ajout pour les joueurs qui souhaitent un peu de tension. Ils se moquent de la notion de propriété. Vous êtes prévenus !



Écureuils volants amasseurs

Manipulation d'étal - Personne ne construit son étal aussi vite qu'un Écureuil. Les joueurs inexpérimentés aiment ces collectionneurs, les experts les utilisent pour créer de belles combinaisons.



Ocelots chanceux

Chaos et chance - Avec un peu de chance, les Ocelots peuvent donner un coup de pouce. Les ajouter à une partie peut provoquer quelques cataclysmes dans la compétition.



Caméléons ténébreux adaptables

Imitation - Les Caméléons permettent de jouer des cartes comme si elles en étaient d'autres dans la partie. Ils sont recommandés pour les joueurs avertis qui planifient sur le long terme.

Une carte Caméléon Passive **utilisée** est une copie à l'identique d'une carte valide pour tous les aspects du jeu. S'il y a bien une carte valide pour cela, le joueur **doit** la copier avant d'utiliser une carte Caméléon. S'il n'y a pas de carte valide ou que l'effet de copie renvoie à la carte d'origine, la carte Caméléon conserve sa propre icône (Caméléon) et sa valeur d'origine. L'effet d'une copie dure le temps du tour, ou le temps que dure l'effet de la carte copiée, selon ce qui est le plus long.