

Marchands de

Karanor



Sommaire

But du Jeu / Installation	p4
Début de l'aventure	p5
Le tour de jeu	p6
Cartes & Objets	p10
Actions spéciales	p12
Points de règles	p13
Fin de Partie	p13
Négoce entre joueurs	p14
Règles en fonction du nombre de joueurs	p15

Au petit matin, on entend les pièces tinter, le brouhaha des commerçants négocier et les poignées de mains se serrer.

Incarnez un marchand en quête de richesses et de gloire dans ce jeu d'aventure, de gestion de ressources, de développement et de négociations musclées !

Partez sur les routes du monde de Karanor, rencontrez ses habitants, intégrez des guildes influentes et développez votre réseau de boutiques & auberges à travers ses 7 grandes cités ! Mais gardez toujours un œil sur les autres joueurs : vous pourrez commercer librement avec eux pour le bien commun, ou en faire des concurrents acharnés en accédant aux sulfureux et illégaux services du marché noir.

L'histoire de votre personnage, les récits contés par les habitants ainsi que les produits disponibles changeront à chaque partie, ce qui vous forcera à adapter votre stratégie, et offre la promesse d'une aventure unique !



Contenu

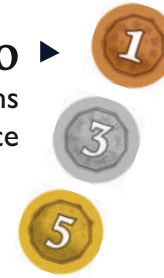
50
cartes Quêtes



8
cartes Suite de quêtes



40
jetons Pièce



6
pions Joueur

6
pions Prestige

48
pions Commerce

10
tuiles Histoire



6
tuiles Cité d'origine



14
tuiles Artefact



30
tuiles Insigne



6
jetons Revenus



21
jetons Habitant



105
jetons Ressource



6
tuiles Associé



34
cartes Commerce



22
cartes Marché noir




7
cartes Livraison



1
Plateau



But du jeu

Le joueur qui a le plus de points de prestige () à la fin de la partie remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le nombre de pièces d'or en banque qui départage les gagnants.

Ces points de prestige pourront être remportés de 4 manières différentes :

- Construire de nouveaux commerces
- Réaliser des quêtes & services pour les habitants
- Effectuer des livraisons de ressource
- Acheter de magnifiques villas

Le système de Draft

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 cartes commerces. Il choisit une carte qu'il garde pour lui et passe les 2 cartes restantes au joueur de droite.

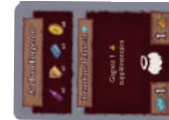
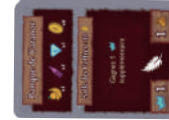
Avec les 2 cartes reçues, chaque joueur répète l'opération et garde 1 carte parmi les 2, de manière à ce que chaque joueur ait 2 cartes commerces en main.

4 Défaussez les cartes restantes.

Installation

1

Placez face visible 3 cartes commerces à côté du plateau



2

Placez 21 jetons habitants sur le plateau comme ci-contre



3

Distribuez à chaque joueur :

- 1 Tuile Cité d'origine
- 1 Tuile Histoire
- 3 cartes commerce pour préparer la draft



N'hésitez pas à partager à haute voix votre tuile histoire avec les autres joueurs ! Cependant, nous conseillons de garder les cartes commerces secrètes jusqu'à leur construction.



4



Placez votre pion joueur et un pion commerce sur votre Cité d'origine (correspondant à la tuile Cité que vous avez reçue).





5

Préparez X+1 cartes livraison face cachée, X étant le nombre de joueurs. Retournez la 1ère carte face visible.

Préparez les 6 jetons associés et placez-les près du plateau.



6

Tous les joueurs placent leur marqueur de prestige sur la case 0

Début de l'aventure

Suite à l'installation, chaque joueur a donc devant lui une tuile Cité d'origine et une tuile Histoire. Distribuez à chaque joueur les ressources, les pièces d'or et les bonus indiqués sur leur tuile Histoire puis placez votre jeton « revenu » sur votre tuile Cité au niveau indiqué.

Exemple

Le Joueur 1 commence la partie à Kien, sa ville d'origine. Il pose son pion joueur et son premier commerce sur le plateau sur le territoire de Kien



Il reçoit un jeton ressource de Vin et un de Bois, ainsi que 3 pièces.



Il place son marqueur de revenu à 2, comme indiqué sur sa tuile histoire



Il reçoit également l'insigne de Capitaine, comme écrit dans le texte de la tuile histoire



Une fois le jeu installé, vous êtes prêts à partir à l'aventure !

Le tour de jeu

Le dernier joueur ayant marchandé quelque chose commence la partie. Le tour de chaque joueur se découpe en 2 grandes phases :

- La phase d'actions
- La phase de collecte des revenus

La phase d'action

Durant votre tour, vous pourrez effectuer 4 actions parmi les 7 qui vous sont proposées ci-dessous.

Vous pouvez répéter plusieurs fois une même action pendant votre tour.

Une fois vos 4 actions terminées, vous pourrez toucher vos revenus et votre tour s'achèvera .

Vous pourrez réaliser d'autres choses dans la partie que ces 7 actions, notamment grâce aux cartes marché noir ou artefact. Tant qu'il n'est pas écrit qu'une action est nécessaire, vous pourrez activer ces cartes sans utiliser une de vos 4 actions du tour. Vous pourrez également négocier à tout moment avec les autres joueurs (voir partie négoce page 14).

Se déplacer

L'action «Se déplacer» vous permet de déplacer votre personnage jusqu'à 2 territoires. Si vous souhaitez vous déplacer de 3 territoires, il faudra donc utiliser 2 actions se déplacer.

Vous pouvez emprunter les voies maritimes représentées par des pointillés blancs. Les territoires reliés par ces voies maritimes sont considérés comme adjacents, mais cela vous coutera 2 à chaque passage.

Certains avantages que vous allez acquérir au cours de la partie pourront améliorer votre vitesse de déplacement comme les insignes montures qui augmenteront votre action de déplacement d'un territoire supplémentaire.

IMPORTANT : Si vous commencez une autre action (ex : récolter une ressource) ou jouez une carte (ex : jouer un marché noir), votre action de déplacement se termine.

Il arrive donc parfois que vous utilisiez une action «Se déplacer» pour traverser un seul territoire.

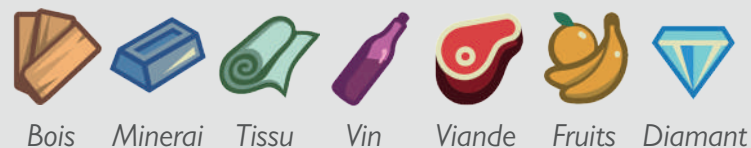
6

Récolter une ressource


Au cours de vos voyages, vous pourrez récolter les ressources offertes par le monde de Karanor. Elles sont au nombre de 7, et leur lieu de récolte est indiqué sur le plateau par le symbole correspondant à la ressource. Lorsque vous êtes sur un territoire sur lequel une ressource est présente, utilisez l'action «Récolter une ressource» et **recevez 2 jetons de la ressource correspondante.**

Si la pile de réserve de la ressource est épuisée, la ressource n'est plus récoltable jusqu'à ce que la réserve se remplisse de nouveau.

Les 7 ressources de Karanor



Travailler

Où que vous soyez, dépensez une action pour recevoir 1 

« Travailler est une activité peu intéressante mais parfois nécessaire »

*Katia Trouvor
Aubergiste
réputée*



Construire un commerce

En tant que marchand, un de vos objectifs est de faire fleurir vos activités de négoce dans les grandes cités de Karanor.

Pour construire un nouveau commerce, il faut :

- Être dans une cité, et respecter sa limite de construction (voir page 13)
- Utiliser l'action construire un commerce
- Payez les coûts de construction indiqués dans le cadre supérieur de vos cartes commerces

Une fois construit, placez un pion commerce sur la cité dans laquelle vous êtes.

Choisissez ensuite 1 nouvelle carte commerce parmi les 3 cartes présentées face visible à côté du plateau, ou au hasard dans la pioche de cartes commerces (voir installation page 4). Remplacez la carte choisie par une carte de la pioche

Il y a 7 cités, représentées par les territoires avec un nom en majuscule sur la carte. (les 6 cités d'origine et le comptoir de Perlance).

Interagir avec un habitant

Les habitants de Karanor sont hauts en couleurs et pourront vous apporter aide, conseils et vous offrir des opportunités commerciales intéressantes.

Ils sont représentés par les jetons Habitants placés sur le plateau en début de partie (voir installation page 4).

Lorsque vous êtes sur un territoire qui possède un jeton habitant, utilisez l'action interagir et piochez une carte quête. Vous recevez donc une quête à réaliser lorsque vous le souhaitez. Conservez la carte jusqu'à la réalisation de l'objectif écrit dans le cadre inférieur. **Une fois votre carte quête piochée, retirez le jeton habitant du plateau.**

Vous pouvez lire le texte de vos quêtes à haute-voix pour en faire profiter les autres joueurs de votre rencontre, ou garder votre objectif secret jusqu'à sa réalisation. Cela dépendra si vous souhaitez jouer plutôt en immersion ou plutôt dans la compétition.



Coût

Le joueur qui possède cette carte commerce devra payer 6 pièces, 1 jeton Fruit, 1 Viande et 1 Tissu pour construire l'auberge populaire.

Bonus Optionnel

Le joueur pourra, s'il le souhaite et au moment de la construction du commerce, payer 3 pièces supplémentaires afin de recevoir la récompense associée.

Ici, un insigne de monture

Récompense

Récompense suite à l'ouverture de ce commerce :

- Augmenter son revenu de 1 pièce
- Marquer 1 point de Prestige

Réaliser une quête

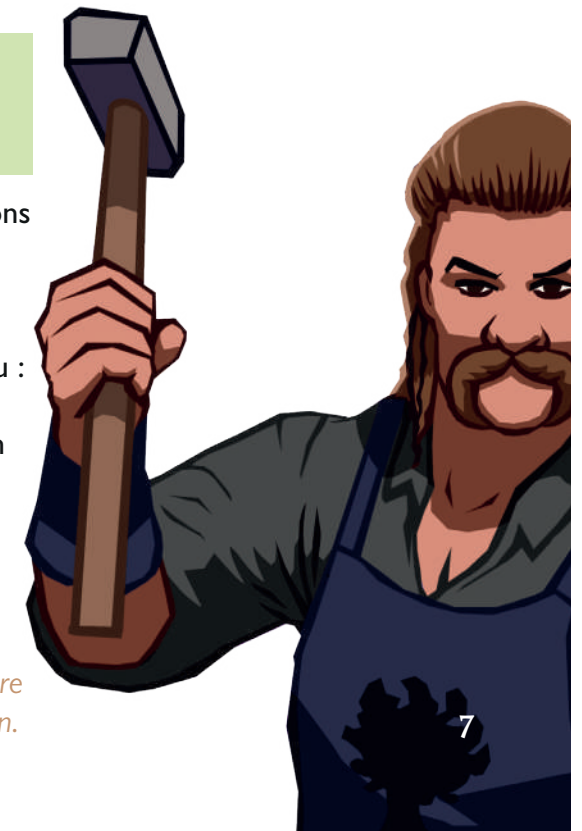
Achever une quête coûte une action, en plus de réunir les conditions nécessaires à sa réalisation (voir Cartes & Objets page 10).

Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartes quêtes en main. S'il en reçoit une 4ème il devra se défausser de celle de son choix.

Actions spéciales

Il y a 3 différentes actions spéciales détaillées page 12. Elles sont rappelées en bas à droite du plateau de jeu :

1. Réaliser une livraison
2. Recruter un associé
3. Acheter une villa sur le plateau



Exemples

Exemple 1

Action 1 : Je me déplace d'un territoire

Action 2 : Je récolte 2 jetons fruits 🍌.

Comme j'ai commencé une nouvelle action, mon action n°1 de déplacement s'est terminée même si je ne me suis déplacé que d'un seul territoire.

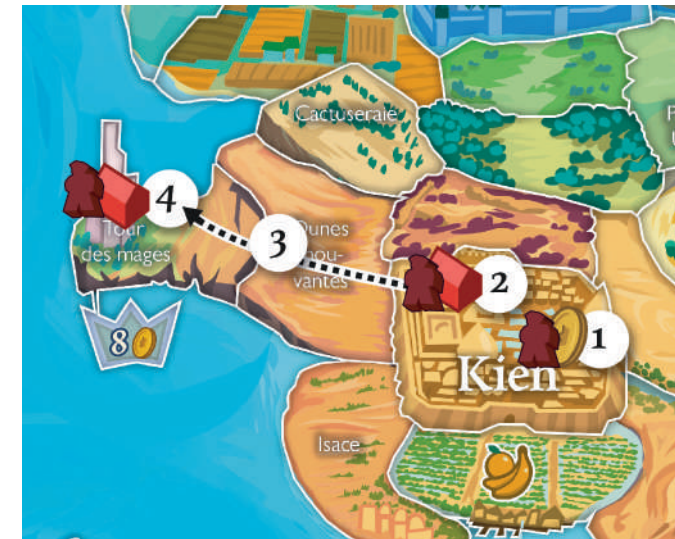
Action 3 : Je me déplace de 2 territoires.

Je paye 2 🪙 pour le trajet maritime.

Action 4 : J'interagis avec un habitant. Je retire le pion présent sur le territoire et je tire une carte quête.



8



Exemple 2

Action 1 : Je travaille. Je gagne 1 🪙

Action 2 : Je construis un commerce. Je paye le cout indiqué dans le cadre supérieur de ma carte commerce et je place mon pion commerce à Kien.

J'augmente sur la piste de prestige et/ou de revenu en fonction du commerce construit.

Action 3 : Je me déplace de 2 territoires

Action 4 : J'achète la Villa disponible à la Tour des Mages. Ça me coute 8 🪙 et je place un pion commerce pour indiquer que la villa m'appartient (voir actions spéciales page 12)

J'augmente de 1 sur la piste de prestige grâce à l'achat de ma Villa.

Une fois mes 4 actions effectuées, mon tour est terminé et je passe à la phase de revenu





La phase de revenu

Une fois vos 4 actions terminées, vous pourrez toucher vos revenus bien mérités. Additionnez votre revenu symbolisé par la bourse avec le fruit du travail de vos associés.


Ici, le joueur issu de **Port-Féral** reçoit :



5  pour ses revenus

1  pour son premier associé



1  pour son deuxième associé (retourné)



Les cartes & objets

Les cartes Quêtes

Lorsque vous utilisez l'action interagir avec un habitant, piochez une carte quête. Afin de mener votre quête à bien, il faudra remplir la ou les conditions demandées dans le cadre inférieur. Terminer une quête vous coûtera également une action (l'action réaliser une quête). Une fois votre quête réussie, recevez la récompense promise ainsi que les points de prestige associés, indiqués à côté de la couronne bleue.

Quêtes en 2 étapes : Certaines quêtes se font en deux parties, comme indiqué dans le titre avec la mention 1/2 et 2/2. Une fois la première étape validée, allez chercher la suite correspondante dans le paquet « suite de quête ».

Généralement, les quêtes plus longues offrent des trésors plus rares !

Feu de Camp

Wahou ! Vous rencontrez un groupe d'aventuriers qui semble tout droit sorti des romans ! Au coin du feu, ils se répartissent le butin de la journée. L'elfe vous propose de passer à leur repaire pour faire affaire.

1

Allez dans une Cité.

Choix 1 : Vendez 2 pour 8
Choix 2 : Achetez leur un artefact pour 10

Récit de votre rencontre avec l'habitant

Carte qui vous aide à trouver le lieu en question

Gain de prestige suite à la réalisation de la quête

Conditions de réalisation et récompenses

Il faudra choisir entre l'option 1 ou 2 pour ces quêtes

Le Cimetière 2/2

"Il y a très longtemps, un puissant artefact a été caché ici. Mon père a passé sa vie à chercher cet objet magique sans succès. Il a sacrifié ce qu'il avait de plus cher, sa propre fille. Êtes-vous aussi prêt à vous infliger un sacrifice pour cet objet tant convoité ?"

0

Choix immédiat 1 : Fuyez.
Choix immédiat 2 : Poussez la porte de la voûte. Prenez l'insigne malédiction de Salanche (déplacement -1, ne peut plus travailler) et recevez un artefact.

Notion de choix immédiat : Certaines quêtes vous proposeront un choix immédiat. Ce choix devra être pris immédiatement suite au tirage de la carte quête, et ne vous coûtera aucune action ! (ignorez donc l'action réaliser une quête dans ce cas)

Note des auteurs : Vous pouvez lire le texte à haute-voix pour faire profiter les autres joueurs de votre rencontre, ou garder votre objectif secret jusqu'à sa réalisation. Cela dépendra si vous souhaitez jouer plutôt en immersion ou plutôt dans la compétition

Les cartes Marché Noir

Dans les ruelles sombres des cités de Karanor se trouve un marché parallèle dans lequel on peut trouver toutes sortes de services, sans se soucier de la légalité de ces derniers.

Les cartes marché noir sont généralement destinées à gêner la progression des autres joueurs. Elles peuvent être jouées à tout moment, même si ce n'est pas votre tour ! Il faudra seulement respecter la condition d'utilisation indiquée sur la carte.



Utiliser une carte marché noir ne coûte pas d'actions, sauf si la carte le mentionne.

Les cartes Commerce

Vous aurez toujours 2 cartes commerces en main. Elles correspondent aux nouveaux commerces que vous pourrez construire.

Tant qu'ils n'ont pas été construits, vous ne bénéficiez pas de leurs avantages.

Une fois que vous avez construit un commerce, placez un pion commerce sur l'emplacement correspondant dans la cité dans laquelle vous êtes.

Choisissez ensuite 1 nouvelle carte commerce parmi les 3 cartes présentées face visible à côté du plateau ou au hasard dans la pioche. Remplacez la carte choisie par une carte de la pioche.

Lors de la construction de votre commerce (et seulement à ce moment), vous pourrez choisir de payer le coût supplémentaire proposé au centre de la carte, afin de bénéficier du bonus optionnel.

Cela n'est pas obligatoire et le commerce pourra être construit sans le bonus. C'est à vous de savoir comment investir votre argent de la meilleure manière !



Les Tuiles Insignes

Les insignes représentent les différents bonus, équipements ou titres que vous pourrez recevoir dans la partie. Lorsque que vous devez recevoir un insigne (suite à une quête réalisée ou un commerce construit), prenez l'insigne correspondant à celui indiqué.



Vous pouvez posséder plusieurs insignes ayant le même nom (2 insignes capitaine, 2 montures...). Les bonus se cumulent alors.

Les Tuiles Artefacts

Les artefacts sont des objets inestimables qui témoignent de la riche histoire de Karanor. Ces puissants bonus vous seront extrêmement utiles dans votre aventure. Ils pourront être obtenus en réalisant certaines quêtes, ou en ouvrant certains commerces.





Lorsque vous devez recevoir un artefact, piochez deux tuiles artefacts et choisissez-en une parmi les deux. Défaussez ensuite celle qui n'a pas été choisie. Vous ferez ainsi à chaque fois que vous devrez recevoir un artefact.

Les actions spéciales

1- Réaliser une livraison

La livraison à réaliser est indiquée par la carte retournée en bas à droite sur le plateau de jeu. Pour réaliser une livraison, vous devrez amener les ressources demandées sur la carte dans la cité concernée. Lorsque vous êtes sur la cité indiquée, donnez les ressources nécessaires à la livraison et utilisez 1 action. Vous recevrez les pièces et le prestige associée à la carte. Quand un joueur réalise une livraison, celle-ci est défaussée, et vous retournez une nouvelle carte livraison pour annoncer le prochain objectif.



Exemple : Pour cette carte livraison, les joueurs doivent apporter 3 jetons bois à la Cité de l'Unisson. Quand l'un d'entre eux arrive dans la cité, il devra utiliser 1 action et donner les 3 jetons de bois.


Le joueur qui réussit en premier cet objectif gagne 1  et 4 .

La carte est défaussée et une nouvelle est retournée face visible.



2- Recruter un associé


Vous pourrez recruter des associés qui vous aideront dans votre aventure. Utilisez l'action « recruter un associé » et payez 5 . Vous pourrez choisir un associé parmi ceux qui n'ont pas déjà été recrutés. Il n'y a pas de limites d'associés par joueur. Il vous rapportera soit la ressource dessinée dessus, soit 1  supplémentaire lors de la phase de revenus. Lorsque vous recrutez un associé, placez-le face « ressource ». Il y a un associé pour chaque ressource, sauf le diamant.


Vous pourrez, une fois dans la partie, réaffecter votre associé. Il sera « promu » et vous rapportera 1  par tour plutôt qu'une ressource. Sachez que ça lui fera également très plaisir.

Cette promotion est définitive, ne coûte pas d'action, et vous ne pourrez plus réaffecter votre associé sur sa ressource !



3- Acheter une villa

A Karanor, vous pourrez acheter de magnifiques villas afin d'étaler vos richesses aux autres joueurs. Pour ce faire, il faudra aller sur le territoire sur lequel se trouve la villa, utiliser 1 action et payer 8 .

Vous pourrez placer un pion commerce sur le symbole de la villa pour bien montrer qu'elle vous appartient, et vous gagnerez 1 .

Elle ne sera donc plus disponible à la vente pour les autres joueurs.



Limites de construction

Un meme joueur ne peut pas construire plus d'un commerce par cité. Une cité peut contenir un nombre de commerce illimité, mais un seul de chaque joueur.



Ascension du prestige

La renommée attire l'attention et la convoitise !

Pour symboliser cela, dès qu'un joueur atteint 3 et 6 points de prestige, il recevra une carte du marché noir. On n'est jamais trop prudent !

Si un joueur était amené à perdre des points de prestige et à atteindre une seconde fois le 3ème ou le 6ème point de prestige, il ne recevra pas une seconde carte marché noir

Fin de partie

Le premier joueur qui atteint 10 points de prestige enclenche la fin du jeu. On continue à jouer jusqu'au début du tour du joueur qui a commencé la partie. Ainsi, tout le monde aura joué le même nombre de tours dans la partie.

Comme expliqué dans l'onglet « négoce entre joueurs », dès qu'un joueur atteint le maximum de points de prestige, tous les échanges entre les joueurs sont interdits. Chacun finit avec ce qu'il a.

A la fin du dernier tour, le joueur qui a le plus de points de prestige gagne la partie. Les points peuvent être supérieurs ou inférieurs à 10. En cas d'égalité de prestige, c'est la quantité d'or possédé qui départagera les marchands les plus prestigieux.

"Laissez-moi vous offrir un rafraichissement pour fêter votre victoire "

Un inconnu qui semble déjà vouloir profiter de votre récent succès.



La négociation entre les joueurs

Vous êtes un fin limier de la négoce, un diplomate aguerri et chacun de vos mots touche directement le porte-monnaie de votre auditoire.

Dans Marchands de Karanor, vous pourrez échanger, vendre, acheter tout ce que vous souhaitez aux autres joueurs.

Vous pourrez tout négocier ou troquer : argent, ressources, associés, montures, artefacts... Seul votre intégrité n'est pas (totalement) à vendre.

Seules 3 contraintes, écrites dans le légendaire code d'honneur du marchand, sont à respecter scrupuleusement :

- Un échange n'a jamais la priorité sur une autre action ou carte (ex : on ne peut pas échanger en vitesse une ressource que l'on se fait voler via une carte marché noir).
- On ne peut pas échanger ses cartes (quêtes, commerces ou marché noir) ni ses points de prestige.
- Dès qu'un joueur atteint le maximum de points de prestige, tous les échanges deviennent interdits jusqu'à ce que la partie se termine. (voir fin du jeu page 13)

Note des auteurs : le commerce est une partie importante du jeu. Vous vous rendrez vite compte qu'il y a beaucoup de ressources, qu'elles sont éloignées, ou qu'il vous manque de l'argent pour atteindre vos objectifs. Tous les joueurs auront toujours besoin de quelque chose, à vous d'entamer les discussions commerciales et d'essayer de tirer le meilleur parti de vos négociations !

Ces échanges ne sont pas considérés comme des actions et peuvent être réalisés quand vous le souhaitez, même si ce n'est pas votre tour



Ajustement selon le nombre de joueurs

Note pour 2 et 3 joueurs

Certaines cartes quêtes, marché noir ou artefacts ont la mention 4+ . Tout simplement, retirez-les du jeu avant de commencer la partie, elles ne seront intéressantes que dans les parties à 4 joueurs et plus.



Note pour 5 joueurs

La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur atteint les 9 points de prestige (et pas 10).

Note pour 6 joueurs

La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur atteint les 8 points de prestige (et pas 10).



Marché (à 2 joueurs uniquement)

A 2 joueurs, les négociations directes sont peu présentes et pour compenser cela, vous pourrez jouer avec la tuile du marché 2 joueurs.

En début de partie, placez un jeton de chaque ressource sur les emplacements dédiés, sauf le diamant. Accéder au Marché coûte 1 action. Lorsque vous y accédez, vous devrez choisir entre :



1. Acheter 1 ou 2 ressources disponibles
2. Vendre 1 ou 2 de vos ressources
3. Acheter 1 ressource et vendre 1 de vos ressources

Le prix est le suivant :

- 3  pour l'achat,
- 1  pour la vente.

Le marché ne peut pas contenir plus de 3 jetons de chaque ressource

Variance de prix :

- Si la pile de la ressource concernée est vide, vendre la 1^{ère} ressource de la pile rapporte 2 .
- Si la pile de la ressource concernée est pleine (3 jetons), acheter la 1^{ère} ressource coûtera 2 .





Et merci à tous ceux qui ont rendu ce projet possible !

Les 1ers testeurs :

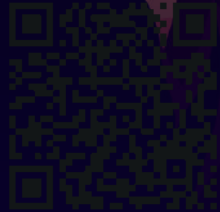
Erica V, Rosine D, Simon F, Gaetan P, Flo C, Mathilde D, Paul L et Baptiste C

A toutes les légendes de Karanor :

Erwan Toth, Jean-Sébastien Di Ciaccio, Benolego, Baptiste Coolos, Clara, Yira de Vergara, Larry Golade, Mkl Joly, Philippe L, Skullman, HoospAms, Mickael Pinto, Lucas Risler, Tom Moreau, Théo Lachance, Jordan Bessiere, Alex Hiance, Jens Mercus, Thibaut Serre, Olivier Vayssières, Mélodie&Franck, Vincedujeu, Benji, Anne-So Blanquie, Noël Tadjine, Chauffourd, Jess Boronico, Requet, Adrien Tavet, Laurent Delaunoy, Supermatoloic, Quentin Arnold, Kévin Poitou, Sylvain Davril, Gossart Pascal, Jérôme Tonnellier, nineufo, Valérie Delaunoy, Julien Gonçalves, Sofia Velotti, Peter Klein, Eric Vergara, Russel, Ingold, Pauline Rasclé, Louis Bled, Kevin Morin, Maxime Joly, Eudes, Keke Magdales, Sébastien Caze, Joelle Cervoni, Ben Ihms, Gary Trowbridge, Vayssières Riou, Kimbat, Maret Michael, Géraud Brugière, Martinez, L'Antre Du Meeple, Antoine Arditty, Benjamin Coloos, Sébastien de Melo, Stéphane behmenburg, Loyd, Krako T, Clémence Er, Odilia Vergara, Yoan Oniskiewicz, Sophie Fertin, Arthur Guibert, Logsnake, Kristofer Saint-Jore, Niewiadomskyj, Quentin leveque, nicoulaud eric, François Olivares, Guillaume Daniel, Che Colonel, Jacqueline MC, Lemoine, Bendjoua Adam, Yadia V, KyoshiroKami

Auteur : Rémi Delaunoy
Illustrateur : Tanguy Vayssières

FUNKY HAT
GAMES



Retrouvez l'actu et les extensions
de Marchands de Karanor sur :
<https://funkyhatgames.fr/>