



Mythwind
JOURNAL DE LA MARCHANDE



Jour 8

J'ai une chance incroyable. Le développement du village est fulgurant. Le commerce est florissant, et le commerce, c'est mon domaine !

Jour 9

C'est bien ma veine... Un concurrent s'est installé juste en face de ma boutique...



Introduction

Le but de la Marchande est d'anticiper les besoins d'un marché en perpétuelle évolution pour faire un maximum de profits ! La concurrence s'annonce rude, car d'autres marchands veulent également accaparer les richesses de la Vallée de Mythwind.

COMPLEXITÉ ★★★★★

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

🍃 **Marchandises et Marché**

La Marchande vend et achète quatre types de marchandise : Nourriture, Peau, Vin et Outil. Elle doit gérer son stock en fonction de la demande pour générer un maximum de profits !

🍃 **Rivaux**

Il y a d'autres marchands dans le village. Les rivaux influent sur l'économie en achetant et en vendant eux aussi des marchandises ! Si les échanges prospèrent, de nouveaux rivaux plus avisés viennent s'immiscer dans le marché.

🍃 **Clients et Prix**

Les habitants de la vallée viennent au marché pour acheter des marchandises au meilleur prix. La Marchande doit veiller à fixer ses prix au mieux pour faire de son échoppe une étape incontournable !

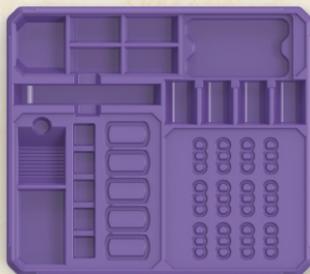


Matériel

Plateaux Marchande (2)



Insert Marchande



Bandeau Marchande



Cartes
Tendance
(14)



Compétences (10)

Améliorations du
Marché (6)



Cartes
Client (12)

Jetons Marchandise (52)

Nourriture (13)

Vin (13)

Outil (13)

Peau (13)



Figurine
Marchande



Cartes
Rival (12)

Mise en Place

Lors de la mise en place de la première partie de la Marchande, appliquez les étapes suivantes. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Reprendre la Partie » en page 47.

1. **Insert Marchande :** Placez les deux plateaux et le bandeau de la Marchande dans son insert, comme indiqué ci-contre.

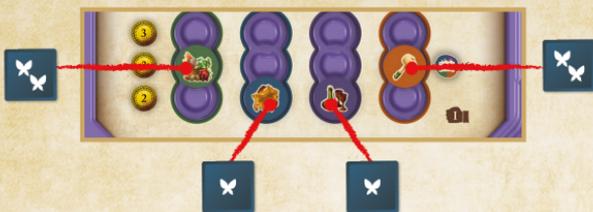


2. **Figurine, pièces et compétences :** Prenez la figurine de la Marchande, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Marchande. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



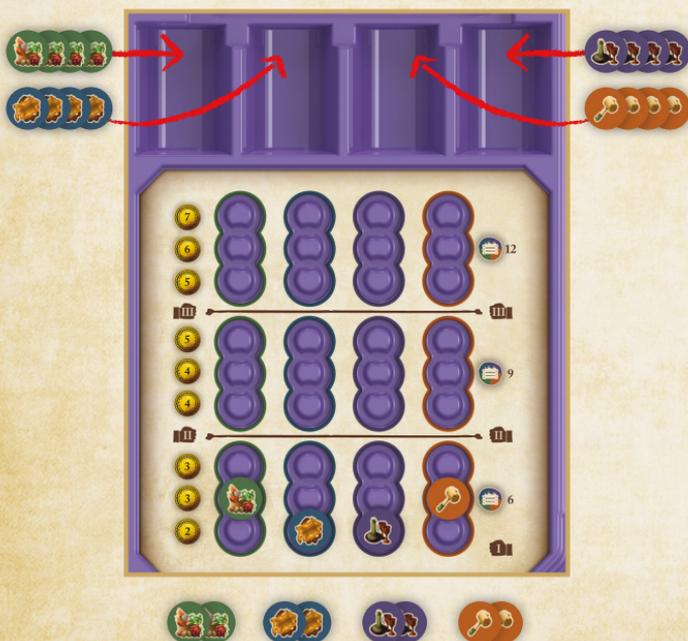
3. **Pistes Marchandises :** Pour chaque piste, lancez un dé Ouvrier de la réserve. Si vous obtenez une face vierge, relancez le dé jusqu'à obtenir un autre résultat. Puis, en fonction du résultat du dé, placez un jeton Marchandise correspondant sur la piste. Par exemple, si vous obtenez 2 symboles, placez une marchandise sur la deuxième case en partant du bas de la piste concernée. Après avoir procédé ainsi pour chaque piste, remettez le dé Ouvrier dans la réserve.





4. **Stocks** : Placez quatre jetons Marchandise de chaque type dans le stock du Marché. Placez deux jetons Marchandise de chaque type à côté de la Marchande pour former son stock personnel.

Stock du Marché



5. Réserve : Mélangez séparément les cartes Tendance, les cartes Client et les trois paquets de cartes Rival (niveaux I, II et III) pour constituer les pioches respectives. Placez-les de côté avec les jetons Amélioration du Marché et six jetons Marchandise de chaque type pour former la réserve.



6. Marché : Piochez deux cartes Rival de niveau I, et placez-les l'une en dessous de l'autre à côté de l'insert Marchande. Ensuite, placez une carte Tendance face cachée à gauche de chaque rival et une carte Client face visible à côté du rival du haut. Placez sur chaque rival les pièces et les marchandises correspondant à son stock, indiqué en haut de sa carte.





Concepts de Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant la Marchande.

MARCHANDISES

La principale tâche de la Marchande est d'acheter et de vendre des marchandises au Marché. Voici les quatre types de marchandise :



Nourriture



Peau



Vin



Outil

MARCHÉ

Le Marché et la valeur des marchandises évoluent sans cesse au cours de la partie, selon les tendances et les achats et ventes de marchandises.

Le plateau Marché sur l'insert de la Marchande lui permet de suivre l'évolution de chaque marchandise. Lorsque la valeur d'une marchandise monte ou descend, montez ou descendez le jeton Marchandise correspondant d'une case sur sa piste.

Lorsque le jeton monte ou descend, le **PRIX** de cette marchandise augmente ou diminue également.



Prix du Marché

ÉVOLUTION

L'évolution du Marché correspond à sa réaction aux achats et ventes de marchandises. Les deux principales règles de cette évolution sont :

- ☙ chaque fois que la Marchande ou un rival **achète** une ou plusieurs marchandise(s) lors d'une même action, le jeton cette marchandise **monte** d'une case sur sa piste Marché ;
- ☙ chaque fois que la Marchande ou un rival **vend** une ou plusieurs marchandise(s) lors d'une même action, le jeton cette marchandise **descend** d'une case sur sa piste Marché.

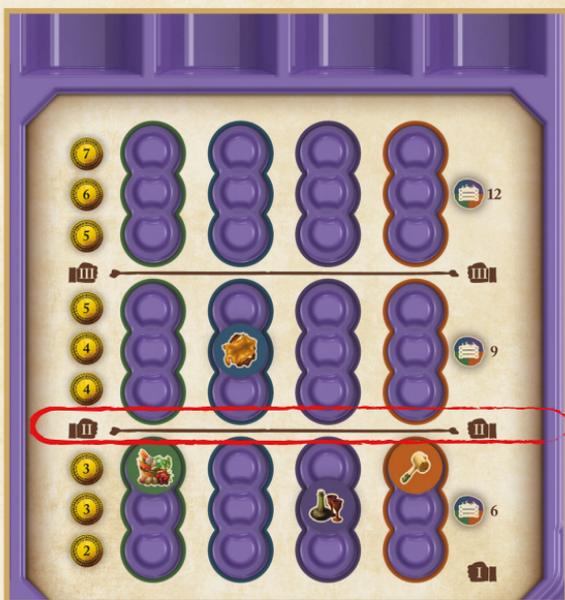
RIVAUX

Les rivaux sont d'autres marchands venus faire affaire à Mythwind. Chaque rival est représenté par sa carte Rival. Les rivaux achètent et vendent des marchandises, interagissent avec les clients et disposent de leurs propres préférences, tendances et prix. Toutes les pièces et les marchandises d'un rival sont placées sur sa carte.

Vous faites toujours face à deux rivaux, mais si le Marché se développe, des marchands plus avisés viendront se joindre à la compétition dans la vallée.



Le plateau Marché présente trois niveaux de rivaux. Si vous devez mettre un nouveau rival en jeu, prenez ce rival de la pioche correspondant plus haut au niveau de rival dépassé par au moins une des marchandises. Si la pioche Rival est vide, piochez dans le niveau en dessous. Si toutes les pioches Rival sont épuisées, prenez un rival racheté par la Marchande (voir page 37).



Si vous devez piocher une carte Rival, piochez une carte de niveau II, car les Peaux ont dépassé le seuil correspondant sur le plateau Marché.

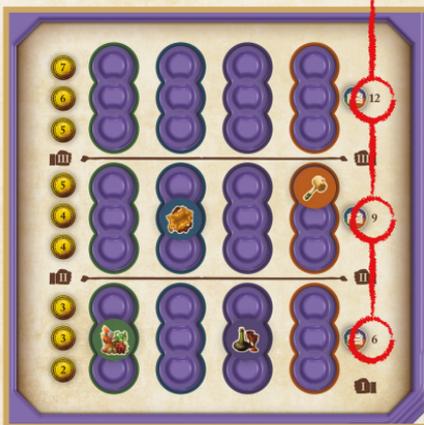
STOCKS

Il y a un nombre limité de marchandises en circulation sur le Marché. Ces marchandises peuvent se trouver dans l'un des différents **STOCKS**. Toute marchandise en surplus doit être mise dans la réserve, avec tout le matériel qui n'est pas en jeu.

La quantité de marchandises disponibles dépend, pour chaque marchandise, de la position de son jeton sur sa piste Marché. Toutes les pistes sont découpées en trois paliers, correspondant chacun à une quantité de marchandises disponibles. À la fin d'une Saison, si une marchandise atteint un palier supérieur, la disponibilité de cette marchandise augmente.

Toutes les marchandises commencent la partie dans le palier I, il y a donc 6 marchandises disponibles de chaque type. Si une marchandise atteint le palier III en fin de Saison, il y aura 12 marchandises de ce type disponibles la Saison prochaine.

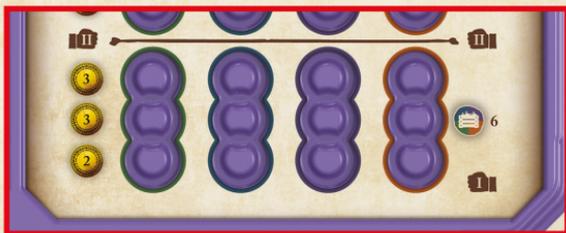
Disponibilité sur le marché



*Il y a actuellement 6 Nourritures, 6 Vins, 9 Peaux
et 9 Outils en circulation sur le Marché.*

La disponibilité d'une marchandise définit le nombre total de jetons Marchandise de ce type en circulation parmi les différents stocks du jeu. Il existe trois types de stock.

- 🦋 **Stock de la Marchande :** Le stock de la Marchande se trouve à côté de son insert Personnage. C'est ici qu'elle place toutes les marchandises qu'elle possède. En début de partie, ce stock contient deux marchandises de chaque type. Le stock de la Marchande n'est pas limité et peut contenir autant de marchandises qu'elle le souhaite.



- 🦋 **Stocks des rivaux :** Chaque rival présente son propre stock, au bas de sa carte. Stockez ici toute marchandise possédée par le rival. Le stock d'un rival a toujours une capacité limitée indiquant la quantité maximale de marchandises qu'il peut stocker.



Ce rival possède un Outil et une Peau dans son stock, qui peut accueillir jusqu'à 8 marchandises.

- **Stock du Marché :** Le stock du Marché se trouve au-dessus du plateau Marché. Stockez ici toute marchandise disponible au Marché qui n'est possédée ni par la Marchande ni par l'un de ses rivaux. Le stock du Marché n'est pas limité et peut contenir n'importe quelle quantité de marchandises.



MARCHÉ

Le **MARCHÉ** est la zone de jeu où les marchands et les clients se retrouvent pour faire des affaires.

Il contient toujours deux marchands **RIVAUX**, chacun d'eux étant lié à une carte Tendance qui définit les actions effectuées par ce rival. Les cartes Rival et Tendance sont placées verticalement dans le Marché, en deux rangées, l'une au-dessus de l'autre.

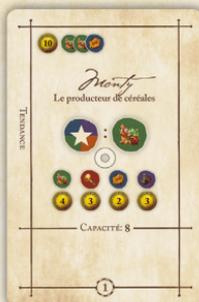
Il y a toujours un client sur le Marché, représenté par la carte Client. Elle est placée en face du rival que le client va voir. La rangée du Marché contenant le client est appelée **RANGÉE CLIENT**. Lors de l'Aube, la plupart des actions sont effectuées sur cette rangée.

Rangée Client

Tendance



Rival



Client



Tendance



Dustin
Le collectionneur



Résumé des Phases d'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.

En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques à la Marchande sont détaillées dans les pages suivantes.

JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour de la Marchande. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques à la Marchande et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.

PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Évolution du Marché
5. Action Marché

PHASE 2 : JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Faire des affaires
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 

Phase 1 : Aube

Cette section détaille les étapes de l'Aube spécifiques à la Marchande.

ÉVOLUTION DU MARCHÉ

Pendant l'Aube, le Marché évolue en fonction de la Saison et de la météo. La Marchande doit d'abord déterminer la marchandise de Saison. Chaque Saison est liée à une marchandise spécifique, indiquée sur le bandeau de l'insert Personnage de la Marchande. Une partie commence toujours par le printemps, la marchandise de Saison pour le premier tour est donc l'Outil.

Marchandise de Saison



Lors de l'hiver, la marchandise de Saison est la Peau.

Après avoir déterminé la marchandise de Saison, la Marchande doit déterminer de quelle manière le Marché évolue pour cette marchandise, en fonction de la météo actuelle :

 *ensoleillée* : le Marché monte d'une case ;

 *pluvieuse* : le Marché descend d'une case ;

 *nuageuse* : aucune évolution.

Si la météo est ensoleillée ou pluvieuse, la Marchande doit augmenter ou diminuer la valeur de la marchandise de Saison sur le plateau Marché.

ACTION MARCHÉ

Lors de cette étape, une action est effectuée par le rival ou le client présent dans la rangée Client du Marché, en fonction de la carte Météo actuelle :

- 🌿 si la carte Météo du jour présente une icône File de Construction 🏠, le client effectue une action ;
- 🌿 si la carte Météo du jour présente une icône Événement 📄, le rival effectue une action ;
- 🌿 si la carte Météo du jour ne présente aucune de ces deux icônes, n'effectuez aucune action Marché.

CHOIX DE L'ACTION RIVAL

Lors de cette action, le rival de la rangée Client peut acheter, vendre ou confectionner des marchandises.

L'action du rival dépend de sa carte Tendance. La Marchande retourne donc face visible la carte Tendance de la rangée Client.



Chaque carte Tendance présente trois Actions Rival.
Un rival n'effectue qu'une seule de ces trois actions, en
priorisant les actions de haut en bas.

Le rival privilégie toujours
l'action du haut de sa carte
Tendance. S'il ne peut pas
l'effectuer, il passe à l'action du
milieu. S'il ne peut pas effectuer
l'action du milieu, il passe à celle
du bas. Cette étape prend fin
une fois que le rival a effectué
une action ou après avoir passé
les trois actions s'il ne peut en
effectuer aucune.

Carte Tendance



Actions

EFFECTUER L'ACTION RIVAL

Il existe trois principaux types d'Action Rival : **ACHETER**,
VENDRE et **CONFECTIONNER**. La quantité et le type de
marchandise impliqués dans l'action sont indiqués par
des icônes. En plus d'icônes des quatre marchandises de
base (voir « Marchandises » en page 9), vous trouverez des
icônes Marchandise de Saison ou Préférence du Rival.



Marchandise de Saison



Préférence du Rival

L'icône Marchandise de Saison fait référence à la marchandise de Saison indiquée sur le bandeau en haut de l'insert Personnage de la Marchande (voir « Évolution du Marché » en page 18). L'icône Préférence du Rival fait référence à la marchandise préférée du rival, indiquée sur sa carte Rival.

La marchandise préférée du Producteur de Céréales est la Nourriture.



Chacune de ces icônes peut être liée à un chiffre ou un symbole infini. Ce nombre indique la quantité maximale de marchandises impliquée dans l'action. S'il n'y a pas de chiffre, le maximum est de 1. S'il y a un symbole infini, la quantité de marchandises impliquées est aussi grande que possible. Elle sera généralement limitée par la disponibilité des marchandises ou le nombre de pièces du rival.



2 Nourritures



Autant de Marchandises de Saison que possible.

Les Actions Rival peuvent aussi être conditionnées à une météo particulière. Si une action est précédée par une icône Météo, le rival ne peut effectuer cette action que si la météo actuelle correspond à cette icône. Certains effets liés à la météo sont uniques, comme la possibilité de faire évoluer le Marché. Vous trouverez un résumé des icônes au dos de ce livret.

Acheter (Rival)



Cette action permet au rival d'acheter des marchandises depuis le stock du Marché. Pour effectuer cette action, le rival dépense les pièces présentes sur sa carte Rival et il achète la quantité et le type de marchandise indiqués par l'action Acheter.

Le prix d'achat d'une marchandise correspond au prix du Marché de cette marchandise, indiqué sur le plateau Marché.

*Prix du
Marché*



*Le prix du Marché
pour la Peau est de
3 pièces*

Chaque marchandise achetée est prise dans le stock du Marché et placée dans le stock du rival, sur sa carte Rival. Les pièces dépensées sont remises dans la réserve générale.



*Le rival achète 2 Peaux. Prenez-les dans le stock du
Marché pour les placer dans son stock, sur sa carte Rival.*

Si le rival peut acheter au moins une marchandise, on considère qu'il peut effectuer cette action. Une fois que le rival a acheté une ou plusieurs marchandises, montez le prix du Marché d'une case pour ce type de marchandise.

Si le stock du rival est déjà plein avant l'achat de la moindre marchandise, on considère qu'il ne peut pas effectuer d'action Achat.

Vendre (Rival)



Cette action permet au rival de vendre des marchandises de son stock au prix indiqué sur sa carte Rival. Pour effectuer cette action, le rival vend la quantité et le type de marchandise indiqués par l'action Vendre.

Chaque marchandise vendue est prise dans le stock du rival et placée dans le stock du Marché.



Le Rival vend 2 Peaux. Elles sont prises dans son stock et placées dans le stock du Marché.

Pour chaque marchandise vendue, le rival gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix de cette marchandise, indiqué sur sa carte Rival.



Si le rival peut vendre au moins une marchandise, on considère qu'il peut effectuer cette action. Une fois que le rival a vendu une ou plusieurs marchandises, descendez le prix du Marché d'une case pour ce type de marchandise.

Confectionner (Rival)

Cette action permet au rival de gagner une marchandise. Lorsqu'il effectue cette action, le rival gagne le type de marchandise indiqué par l'action Confectionner.

Chaque marchandise confectionnée est prise dans le stock du Marché et placée dans le stock du rival. Confectionner une marchandise ne coûte aucune pièce au rival.

Si le rival peut confectionner au moins une marchandise, on considère qu'il peut effectuer cette action.

Si le stock du rival est déjà plein avant la confection de la moindre marchandise, il ne peut pas effectuer l'action Confectionner.

ACTION CLIENT

Cette action permet au client qui se trouve sur le Marché d'influencer les prix et d'acheter des marchandises.

Chaque carte Client présente deux effets : **INFLUENCER** et **ACHETER**.

Carte Client

Action Influencer



Action Acheter

Pour effectuer une Action Client, appliquez les deux effets du client, si possible. Commencez par l'effet Influencer en haut de la carte, puis appliquez l'effet Acheter en bas de la carte.

Influencer (Client)

Cet effet modifie le prix d'une marchandise sur le Marché, à la hausse ou à la baisse. Chaque effet Influencer indique le type de marchandise ciblée ainsi qu'une flèche précisant si le prix du Marché augmente (flèche vers le haut) ou diminue (flèche vers le bas).

Pour appliquer l'effet Influencer, déplacez le jeton de la marchandise ciblée d'une case dans la direction indiquée par la flèche sur le plateau Marché.



Pour appliquer l'effet Influencer, montez le jeton Peau d'une case sur le plateau Marché.

Acheter (Client)

Cet effet permet au client d'acheter des marchandises de la Marchande ou des rivaux présents au Marché. La quantité et le type de marchandise achetés par le client sont indiqués par l'effet Acheter.

Chaque client a une préférence de prix : soit il achète au moins cher, soit il achète au plus cher. Cette préférence est indiquée par une flèche liée à l'icône Marchandise de l'action.



Les 2 Nourritures les moins chères



Les 2 Nourritures les plus chères

Pour acheter une marchandise, le client applique les critères suivants.

1. **Vérifier les prix :** Déterminez qui propose la marchandise recherchée au prix le plus élevé ou le plus faible, selon la préférence du client. Lors de cette étape, ne prenez en compte que le rival se trouvant dans la rangée Client. Les prix de la Marchande sont ceux indiqués par le plateau Marché, alors que les prix du rival sont indiqués par sa carte Rival.



Le client cherche à acheter les 2 Nourritures les plus chères. Puisque les prix de la Marchande et de son rival sont identiques, le client achète d'abord chez le rival.

Si la Marchande et son rival vendent au même prix, le client achète prioritairement au rival présent dans sa rangée avant d'acheter à la Marchande.

2. **Acheter des marchandises :** Le client achète les marchandises indiquées par son effet Acheter à la Marchande ou à son rival, en fonction de sa préférence et de qui propose le prix le plus élevé ou le plus faible.

Si le client achète une marchandise de la Marchande, il prend cette marchandise du stock de la Marchande et la place dans le stock du Marché. Puis, la Marchande gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix du Marché pour cette marchandise.

Si le client achète une marchandise du rival, il prend cette



Le client achète une Peau à la Marchande. Il prend la Peau du stock de la Marchande et la place dans le stock du Marché. La Marchande gagne 4 pièces, le prix du Marché pour une Peau.

marchandise du stock du rival et la place dans le stock du Marché. Puis, le rival gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix indiqué par sa carte Rival pour cette marchandise.

Le client répète ses deux étapes (vérification des



Le client achète une Peau au rival. Il prend la Peau du stock du rival et la place dans le stock du Marché. Le rival gagne 5 pièces, le prix indiqué par sa carte Rival pour une Peau.

prix et achat) jusqu'à ce qu'il ait acheté le maximum de marchandises possible. Il peut donc acheter des marchandises à la fois à la Marchande et à son rival.

Si le client ne peut acheter les marchandises qu'il recherche ni à la Marchande ni à son rival (si ni l'un ni l'autre ne dispose de cette marchandise), le client essaie d'acheter ces marchandises auprès du rival qui se trouve dans l'autre rangée, si possible.

RÉINITIALISATION DU MARCHÉ

Après avoir résolu l'Action Marché, les cartes du Marché tournent de la manière suivante.

1. **Défausser la carte Client ou Tendance :** Défaussez la carte Client si celle-ci a été résolue. Défaussez la carte Tendance de la rangée Client si celle-ci a été résolue. Remettez les cartes défaussées sous les pioches respectives.
2. **Nouvelle carte Tendance :** Si une carte Tendance a été défaussée, remplacez-la par une nouvelle carte Tendance que vous placez, face cachée, à côté du rival correspondant.
3. **Nouvelle carte Client :** Si la carte Client a été défaussée, remplacez-la par une nouvelle carte Client que vous placez, face visible, à droite du rival qui n'était pas dans la rangée Client durant ce Jour.
4. **Mélanger :** Mélangez la pioche dont vous avez tiré une nouvelle carte (Tendance ou Client).



Phase 2 : Journée

Pendant la Journée, après avoir effectué son Action Village, la Marchande effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet de faire des affaires et d'utiliser une compétence. Puis, elle peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'elle le souhaite.

FAIRE DES AFFAIRES

Cette Action Personnage permet à la Marchande, au choix, d'acheter, de vendre, de stocker ou de confectionner des marchandises, d'influencer le Marché ou de développer son commerce.

La Marchande doit d'abord sélectionner une seule option parmi les cinq à sa disposition sur son plateau Personnage.

L'Alignement de chaque option est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur son insert Personnage. Par exemple, les deux options du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin).

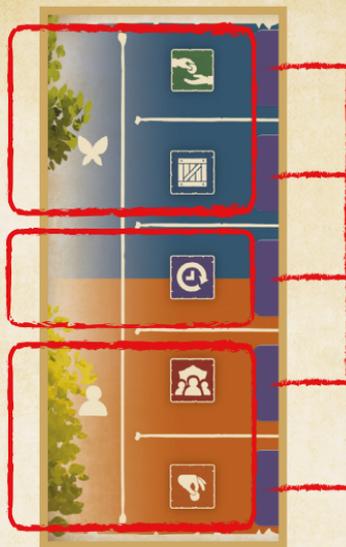
La Marchande doit choisir une option avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20). Ainsi, si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, elle doit choisir l'une des trois options du haut. Si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Villageois, elle doit choisir l'une des trois options du bas.



*Alignement
Lutin*

*Alignement
Lutin ou
Villageois*

*Alignement
Villageois*



Options

La Marchande a effectué une action Village avec un alignement Lutin. Elle peut donc choisir entre Vendre, Stocker et Confectionner ou Influencer.

Chaque option permet à la Marchande de bénéficier d'un effet spécifique :



Vendre



Stocker



*Confectionner
ou Influencer*



Développer



Acheter

VENDRE



Cette action permet à la Marchande de vendre des marchandises de son stock au prix du Marché.

La Marchande choisit un type de marchandise à vendre : Nourriture, Peau, Vin ou Outil. Puis, elle vend autant de marchandises du type choisi qu'elle le souhaite. Elle prend les marchandises vendues de son stock pour les placer dans le stock du Marché.

Pour chaque marchandise vendue, la Marchande gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix du Marché pour cette marchandise.



La Marchande vend les 2 Peaux de son stock. Elle les place dans le stock du Marché et gagne 4 pièces par Peau vendue, soit 8 pièces au total.

Une fois que la Marchande a vendu ses marchandises, descendez le jeton de ce type de marchandise d'une case sur le plateau Marché.

STOCKER

Cette action permet à la Marchande d'augmenter son stock en achetant des marchandises à un rival présent au Marché.

La Marchande doit choisir un type de marchandise à acheter.

Achat

La Marchande peut acheter autant de marchandises du type choisi qu'elle le souhaite d'un seul et même rival.

Les marchandises achetées sont prises du stock du rival et placées dans le stock de la Marchande. Le prix d'achat de chaque marchandise est indiqué sur la carte du rival. La Marchande doit payer les marchandises avec ses pièces, en les plaçant sur la carte du rival. Elle ne peut pas acheter plus de marchandises que le rival n'en dispose.



La Marchande achète 2 Vins du Producteur de Céréales pour 3 pièces chacun. Elle paie donc un total de 6 pièces au Producteur de Céréales.

CONFECTIONNER OU INFLUENCER

Cette action permet à la Marchande soit de gagner des marchandises du Marché, soit d'influencer le cours d'une marchandise.

La Marchande doit choisir soit de **CONFECTIONNER**, soit d'**INFLUENCER**. Elle peut ensuite **AMÉLIORER** le Marché.

Confectionner

Si la Marchande choisit de confectionner, elle peut prendre une seule marchandise dans le stock du Marché et la placer dans son stock. Confectionner une marchandise ne coûte aucune pièce.

Influencer

Si la Marchande choisit d'influencer, elle peut monter ou descendre d'une case le jeton d'un type de marchandise sur le plateau Marché.

Améliorer

La Marchande peut acheter six jetons Amélioration à placer sur le plateau Marché pour amplifier les fluctuations de prix lorsque le Marché évolue.

Les quatre jetons standard améliorent chacun un type spécifique de marchandise et ne peuvent être placés que sur la piste de la marchandise correspondante. Les deux jetons avancés peuvent être placés sur n'importe quelle piste du plateau Marché.



Améliorations standard



Améliorations avancées

Pour améliorer le Marché, la Marchande achète une amélioration et la place sur une case vide d'une piste du plateau Marché. Le prix d'une amélioration standard est de dix pièces plus la valeur de la case où l'amélioration est placée.

Le prix d'une amélioration avancée est de dix pièces et une carte Rival racheté (voir l'option « Développer » en page 36). De plus, la Marchande doit acheter toutes les améliorations standard avant de pouvoir acheter une amélioration avancée.

Une fois placée, une amélioration ne peut plus être retirée ou déplacée. Son placement est définitif. Si un jeton Marchandise doit être déplacé sur une case de sa piste occupée par une amélioration du Marché, déplacez ce jeton d'une case de plus dans la même direction.



Le prix pour cette amélioration du Marché des Peaux est de 14 pièces (10 pièces de base et 4 pièces correspondant à la valeur de la case où elle est placée).



Le jeton Peau devait monter d'une case, mais il monte de deux cases à cause de l'amélioration présente sur sa piste.

DÉVELOPPER



Cette action permet à la Marchande de développer son commerce en **RACHETANT** l'affaire d'un rival.

Lorsque la Marchande choisit cette option, elle récupère toutes les marchandises du rival racheté et le retire du Marché, en appliquant les étapes suivantes.

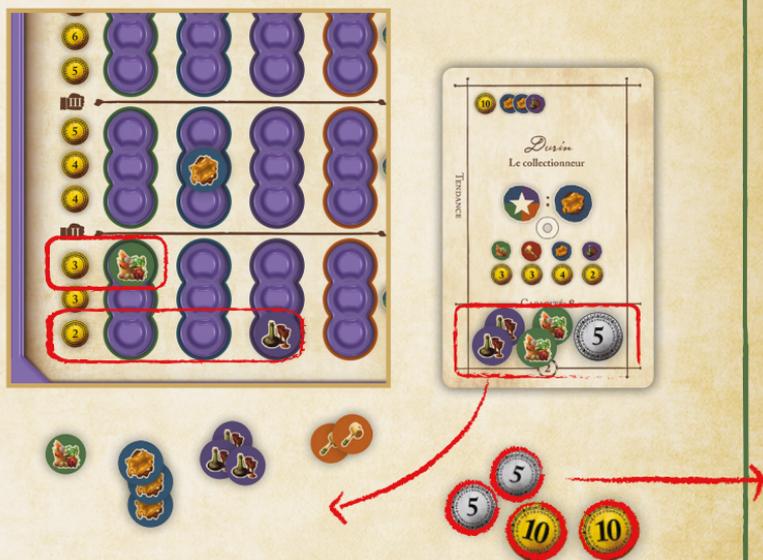
1. **Valeur totale du rival** : La Marchande choisit un rival et détermine sa valeur totale en ajoutant la valeur de ses pièces à celle de l'ensemble des marchandises de son stock, en fonction des prix du Marché.

Par exemple, si le rival choisi possède cinq pièces, deux Nourritures (qui valent 3 au Marché) et deux Vins (qui valent 2 au Marché), alors sa valeur totale est de 15.

2. **Rachat** : La Marchande paie à la réserve générale autant de pièces que le double de la valeur totale du rival. Ainsi, si cette valeur est de 15, la Marchande doit payer 30 pièces.
3. **Gains** : La Marchande prend toutes les marchandises du stock du rival et les place dans son stock. Puis, elle remet toutes les pièces du rival dans la réserve générale.
4. **Renouvellement du Marché** : La Marchande prend la carte du rival et la place, face cachée, à côté de son insert Personnage. Elle remet la carte Tendance associée sous sa pioche d'origine, puis elle révèle un nouveau rival et pioche une nouvelle carte Tendance face cachée pour remplacer les cartes retirées.



La carte Rival face cachée est un **RIVAL RACHETÉ**.
 La Marchande peut dépenser ses rivaux rachetés pour acheter des compétences ou des améliorations avancées du Marché. Lorsqu'elle dépense un rival racheté, la Marchande le remet sous sa pioche d'origine.



*La Marchande a décidé de se développer en rachetant ce rival.
 Il possède 2 Nourritures et 2 Vins, ainsi que 5 pièces. Le prix du
 Marché pour la Nourriture est de 3 et celui du Vin est de 2, soit
 une valeur totale de 6 (Nourritures) + 4 (Vins) + 5 (pièces) = 15.*

*La Marchande doit donc dépenser 30 pièces
 pour racheter ce rival.*

ACHETER

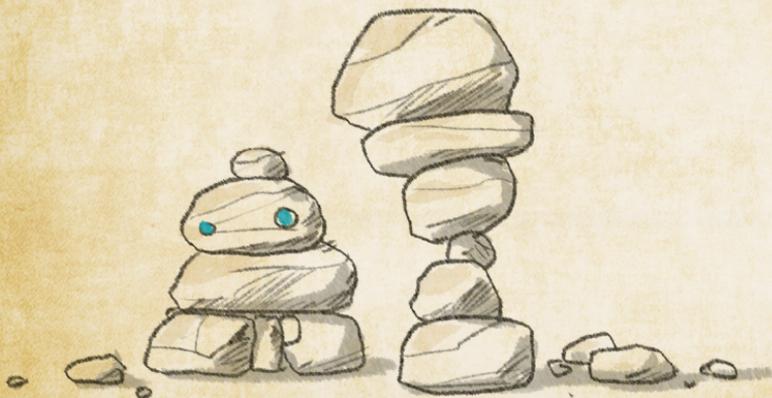


Cette action permet à la Marchande d'acheter des marchandises depuis le stock du Marché.

Pour effectuer cette action, la Marchande choisit un type de marchandise à acheter : Nourriture, Peau, Vin ou Outil. Puis, elle achète autant de marchandises du type choisi qu'elle le souhaite. Elle prend les marchandises achetées du stock du Marché pour les placer dans son stock.

Pour chaque marchandise achetée, la Marchande paie autant de pièces à la réserve générale que le prix du Marché pour cette marchandise.

Une fois que la Marchande a acheté ses marchandises, montez le jeton de ce type de marchandise d'une case sur sur le plateau Marché.



UTILISER UNE COMPÉTENCE

La Marchande peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que l'action qu'elle vient d'effectuer.



La Marchande a choisi de stocker une marchandise. Elle peut utiliser la compétence « Artisan Local » qu'elle a gagnée précédemment.

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 44.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

La Marchande dispose de cinq Actions Ouvrier.

Deux actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, deux actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.



*Actions
Lutin*

*Action
Villageois
ou Lutin*

*Actions
Villageois*

Lors de cette étape, la Marchande peut utiliser autant de ses Ouvriers recrutés qu'elle le souhaite pour effectuer des Actions Ouvrier.

Pour utiliser un Ouvrier recruté, la Marchande prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case de l'action qu'elle souhaite effectuer. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier.

Après avoir placé un dé sur une case Action Ouvrier, la Marchande effectue l'action correspondante. Les règles régissant les Actions Ouvrier sont exactement les mêmes que celles des actions Faire des affaires de la Marchande.

Dé pris de l'emplacement à dés

Diminution

Attribution à une Action Ouvrier



Action



Cette Action Ouvrier permet à la Marchande d'effectuer l'action Stocker.

Phase 3 : Crépuscule



La Marchande ne réalise aucune étape spécifique lors de la phase de Crépuscule.

Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient chacun d'une étape de maintenance qui peut être effectuée simultanément.

Lors de cette phase, la Marchande effectue les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison 
2. Vérifiez vos cartes Objectif 
3. Recréez la pioche Météo 
4. Changez la tuile Saison 
5. Effectuez l'étape de maintenance
6. Changez de personnages 



ÉTAPE DE MAINTENANCE

Lors de son étape de maintenance, la Marchande doit renouveler le Marché et mettre à jour le stock du Marché, en effectuant les étapes suivantes. Vous pouvez ignorer cette étape si vous vous apprêtez à sauvegarder la partie.

NOUVEAU MARCHÉ

La Marchande mélange toutes les cartes du Marché dans leurs pioches respectives. Toute marchandise présente sur les cartes Rival est placée dans le stock du Marché et toutes les pièces des rivaux sont remises dans la réserve générale.

Puis, la Marchande recrée le Marché en plaçant deux cartes Rival face visible, deux cartes Tendance face cachée et une carte Client face visible à droite du rival du haut, comme lors de la mise en place. Les cartes Rival sont piochées du paquet correspondant au plus haut niveau de rival dépassé par au moins une marchandise sur le plateau Marché (voir « Rivaux » en page 10).



MISE À JOUR DU STOCK DU MARCHÉ

La Marchande doit vérifier le nombre de jetons Marchandise en circulation pour chaque type de marchandise, afin qu'il corresponde à la disponibilité de cette marchandise sur le Marché.

Le nombre de jetons Marchandise en circulation pour un type de marchandise (en comptant les stocks du Marché, de la Marchande et des rivaux) doit être égal à la valeur de disponibilité de ce type de marchandise, indiquée sur le plateau Marché.

S'il y a une évolution due au fait qu'une marchandise a franchi un palier sur sa piste Marché depuis la dernière mise à jour, ajoutez ou retirez des jetons Marchandise du stock du Marché pour refléter cette évolution.

Si la Marchande et ses rivaux possèdent plus de marchandises d'un type que sa disponibilité sur le Marché, retirez ce type de marchandise du stock du Marché, mais ne touchez pas aux marchandises de la Marchande et de ses rivaux. Les stocks combinés de la Marchande et de ses rivaux peuvent dépasser la valeur de disponibilité pour un type de marchandise donné.

Disponibilité sur le Marché



La disponibilité des Peaux sur le Marché est de 6. Il y a 3 jetons Peau dans le stock du Marché et 3 autres dans le stock de la Marchande, aucun ajustement n'est nécessaire.

Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour la Marchande, le coût d'une compétence est en rivaux rachetés (voir « Développer » en page 36).

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

Après avoir payé le coût d'une compétence, la Marchande retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Connaissance de la Guilde ».



Le coût de cette compétence est de 2 rivaux rachetés.

Lorsqu'un personnage acquiert une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à volonté. La Marchande peut utiliser une de ses compétences lors de l'étape « Utiliser une compétence » détaillée à la page 39.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences de la Marchande.

NIVEAU I

- 🍀 **Client Satisfait** : Piochez une nouvelle carte Client pour remplacer la première. Mélangez la carte remplacée dans la pioche Clients.
- 🍀 **Transaction Équitable** : Achetez une marchandise d'un rival au prix du Marché.
- 🍀 **Sous le Manteau** : Vendez une marchandise sans modifier la valeur de cette marchandise au Marché.
- 🍀 **Loyauté** : Payez 1 pièce pour augmenter un Ouvrier recruté.

NIVEAU II

- 🍀 **Artisan Local** : Confectionnez une marchandise de Saison.
- 🍀 **Spéculation** : Descendez la valeur d'une marchandise au Marché et montez la valeur d'une autre marchandise.
- 🍀 **Connaissance de la Guilde** : Révélez la carte Tendance d'un rival.

NIVEAU III

- 🍀 **Partage des Bénéfices** : Payez 5 pièces pour augmenter tous vos Ouvriers recrutés.
- 🍀 **Rachat d'Expertise** : Vendez un type de marchandise en utilisant sa valeur sur la carte d'un rival racheté. Défaussez ce rival après la vente.
- 🍀 **Compréhension du Marché** : Vendez un type de marchandise au prix du Marché +1.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder la Marchande, suivez les étapes détaillées dans cette section.



1. Remettez la figurine de la Marchande dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Marchande de son insert Personnage.
3. Remettez toutes les cartes Rival, Tendance et Client dans leurs pioches respectives. Placez toutes les marchandises des rivaux dans le stock du Marché et toutes leurs pièces dans la réserve générale.
4. Rangez toutes les pièces de la Marchande et les marchandises de son stock en haut à gauche de l'insert. Les marchandises inutilisées sont rangées à droite.
5. Rangez toutes les cartes Rival, face cachée, en haut à droite de l'insert. Les rivaux rachetés sont placés face visible par-dessus les autres. Rangez les cartes Tendance et Client sur les cartes Rival. Remettez le bandeau Marchande par-dessus.
6. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toutes les tuiles Compétence et Amélioration du Marché inutilisées dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
7. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.

Reprendre la Partie

Pour reprendre la Marchande, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez la figurine, les pièces, toutes les cartes, les compétences et les Améliorations du Marché inutilisées de l'insert.
2. Recréez le Marché et mettez son stock à jour selon la procédure détaillée à la page 42.



LA MARCHANDE



Outil



Peau



Nourriture



Vin



N'importe
quelle marchandise



Marchandise de Saison



Préférence du rival



Rival



Client



Vendre



Stocker



Confectionner



Développer



Acheter



Tendances



La plus chère ou
La moins chère



Augmenter ou
Diminuer la valeur

PHASES D'UN JOUR

AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Évolution du Marché
5. Action Marché

CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 

JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Faire des affaires
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier


*Référez-vous à la
Charte du Village quand
vous voyez cette icône.*