

# Merchants of DUNHUANG

## CRÉDITS

Auteur Gabriele Bubola

Illustrations Martin Mottet

Direction artistique et Conception graphique Agsty Im

Développement Evan Song, Jerry Park

Rédaction & Traduction Antoine Prono (Transludis)

Production Kevin Kichan Kim

Agent commercial Instaplay

Distribution France Blackrock Games

Produit sous licence de studiogiocchi, Italie

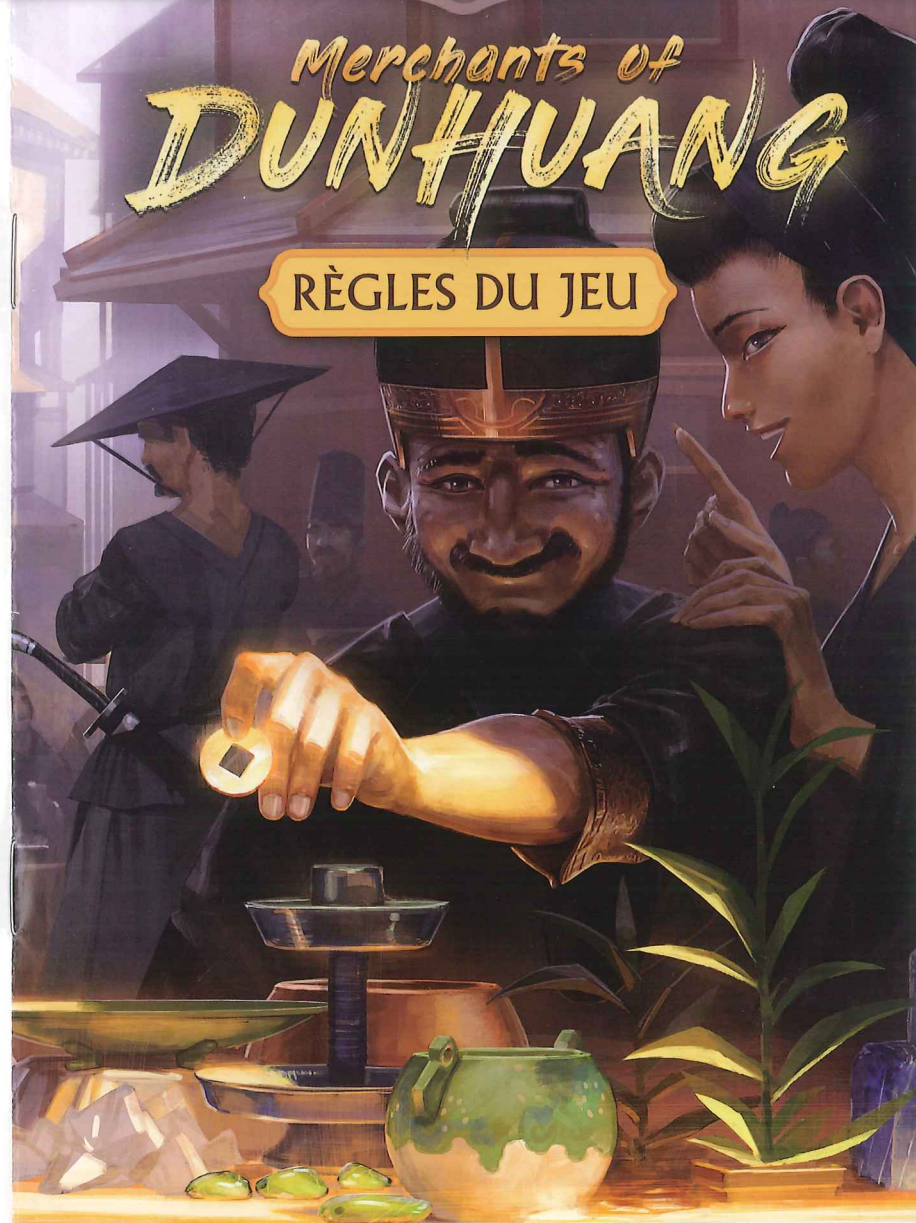
© 2020 Mandoo Games

[www.mandoogames.com](http://www.mandoogames.com)



# Merchants of DUNHUANG

## RÈGLES DU JEU



## Dunhuang

est une étape importante sur la Route de la Soie. Des caravanes chargées d'épices, de soie, de bijoux et d'or transitent par la ville, une ville qui ne dort jamais. Au milieu de tout ce chaos organisé, de riches et puissants négociants rassemblent des biens et des marchandises pour les vendre sur les étals et ainsi accroître leur influence. Vous êtes l'un d'entre eux. Avec l'aide des autochtones de Dunhuang, vous allez devenir le négociant le plus prestigieux de la ville...

Si toutefois vos concurrents vous laissent faire.



2-4 joueurs / À partir de 8 ans / 30 minutes

## But du jeu

Être le premier joueur à obtenir 4 jetons de majorité sur votre étal (5 à deux joueurs) et 4 marchandises différentes dans votre main ; ou terminer la partie avec plus de points que vos adversaires.

## Matériel

### 8 tuiles personnage

(recto-verso)



### 55 cartes marchandises

1x Or, 2x Argent, 3x Lapis-Lazuli, 4x Poterie, 5x Verre, 6x Bambou, 7x Thé, 8x Papier, 9x Laine, 10x Soie



### 10 jetons de majorité

(recto-verso, numérotés de 1 à 10 avec un caractère chinois 商 au verso)



### 44 pièces de monnaie



### 28 jetons de prestige



### 1 pion Chameau

### 1 marqueur premier joueur



# Mise en place

1. Mélangez les 8 tuiles Personnage et placez-les en cercle sur la table. Chaque tuile est recto-verso et propose 2 personnages différents : vous pouvez choisir les personnages que vous préférez ou poser les tuiles au hasard (il existe plus de quarante mille configurations !).

2. Préparez les cartes Marchandise et les jetons de majorité.

• 4 **joueurs** : utilisez l'ensemble du matériel fourni.

• 3 **joueurs** : défaussez la carte Or (1), les cartes Soie (10), et leur jeton de majorité.

• 2 **joueurs** : défaussez la carte Or (1), les cartes Laine (9), les cartes Soie (10), et leur jeton de majorité.

3. Mélangez toutes les cartes Marchandise pour former une pioche face cachée. Placez-la au milieu du cercle. Piochez les 8 premières cartes et placez une carte devant chaque personnage comme indiqué ci-dessous. Ce sont les cartes du **marché**.



4. Chaque joueur pioche 3 cartes et en conserve 1 en main. Les autres sont retirées du jeu face cachée. Conservez de la place devant vous pour former votre **étal**, qui est vide pour le moment.

5. Chaque joueur reçoit le nombre de pièces indiqué :

• 4 **joueurs** : 7 pièces chacun

• 3 **joueurs** : 6 pièces chacun

• 2 **joueurs** : 5 pièces chacun

Placez le reste de l'argent au milieu de la table, avec les jetons de prestige et de majorité.

6. Déterminez le premier joueur au hasard et donnez-lui le marqueur Premier joueur. Le dernier joueur place le pion Chameau sur le personnage de son choix.

Vous êtes prêts à jouer.



# Comment jouer

La partie se déroule en une succession de tours. Le premier joueur commence, puis l'on joue dans le sens horaire jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie.

À votre tour, vous résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Déplacer le chameau
2. Prendre une marchandise
3. Utiliser un bonus
4. Vérifier les conditions de victoire
5. Compléter le marché

Une fois que le **marché** a été complété, le joueur situé à votre gauche joue son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remplisse les conditions de victoire (voir plus loin).

## 1. Déplacer le chameau

Vous **devez** déplacer le pion Chameau d'au moins une tuile : il se déplace dans le sens horaire jusqu'à la prochaine tuile Personnage. Ce premier déplacement est gratuit ; si toutefois vous voulez déplacer le chameau plus loin, vous devez payer une pièce pour chaque tuile supplémentaire.

*Exemple : Antony déplace gratuitement le chameau sur le Soldat, puis paie une pièce pour le déplacer de nouveau sur la Bergère. Le chameau a franchi deux tuiles.*



## 2. Prendre une marchandise

Il y a une carte Marchandise à côté de chaque personnage. Une fois que vous avez terminé de déplacer le chameau, vous récupérez la marchandise du personnage où il se trouve. Vous pouvez placer la carte ainsi récupérée sur votre **étal** (devant vous) ou dans votre main.

### • Main

Ajoutez la carte à votre main. Les cartes de votre main ne sont jamais prises en compte pour les calculs de majorité.

### • Étal

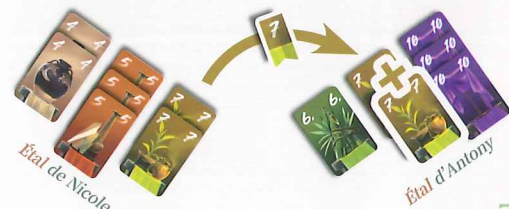
Si vous ajoutez une carte à votre **étal**, placez-la face visible devant vous. Si vous avez déjà une ou plusieurs cartes de ce type, placez-les en colonne (les autres joueurs doivent pouvoir les compter d'un coup d'œil) pour former une **collection**.

À chaque fois que vous placez une nouvelle carte sur votre **étal**, vous récupérez le jeton de majorité du numéro correspondant, sauf s'il se trouve déjà sur un étal qui comprend **davantage de cartes de ce type que le vôtre**. Cela signifie qu'en cas d'égalité, vous récupérez bel et bien le jeton de majorité. Lorsque vous placez le jeton de majorité, placez-le côté numéro visible.

*Exemple : Nicole vient de prendre une carte Thé (7) sur le marché. Elle l'ajoute à son étal, où elle avait déjà une carte Thé, pour un total de 2 cartes. Personne d'autre n'a davantage de cartes de ce type sur son étal : Nicole récupère donc le jeton de majorité.*



*Au tour suivant, Antony récupère une carte Thé et la place dans son étal. Lui aussi a maintenant 2 cartes Thé, soit autant que Nicole dans son étal. Puisqu'aucun autre étal n'a davantage de Thé que lui, Antony récupère le jeton de majorité.*



### 3. Utiliser un bonus

Après avoir récupéré votre carte, vous pouvez choisir un des bonus suivants :

- **Action**

Appliquer le bonus du personnage où se trouve le chameau (voir p.12).



Action ou



- **Monnaie**

Prendre 3 pièces.

### 4. Vérifier les conditions de victoire

Si, à la fin de votre tour, vous avez 4 jetons de majorité sur votre étal (ou 5 dans une partie à deux joueurs) et au moins 4 marchandises différentes dans votre main, vous gagnez immédiatement la partie.

Sinon, passez à l'étape 5.

*Exemple : Nicole a 4 jetons de majorité sur son étal et 4 marchandises différentes en main : elle gagne immédiatement la partie.*



### 5. Compléter le marché

Piochez autant de nouvelles cartes que nécessaire pour combler tout espace vacant du marché. S'il y a plusieurs espaces vacants, remplissez en partant du chameau, puis dans le sens horaire.

Ensuite, le joueur situé à votre gauche joue son tour.

## Fin de la partie

Si aucun joueur ne parvient à rassembler 4 jetons de majorité sur son étal et 4 marchandises différentes dans sa main, la partie se termine lorsque vous n'avez plus assez de cartes pour compléter le marché. Dans ce cas, jouez jusqu'au dernier joueur (le joueur assis à droite du premier joueur) puis passez au décompte final.

*Cas particulier : certains emplacements du marché peuvent rester vides lors des derniers tours. Ces emplacements doivent tout de même être pris en compte pour le déplacement du chameau : vous devez donc dépenser une pièce pour les franchir. Si le chameau s'arrête sur une tuile Personnage qui n'est associée à aucune marchandise, ignorez l'étape 2. Prendre une marchandise.*



# Décompte final

Pour marquer vos points, procédez comme suit :

- Défaussez toutes les cartes de votre **étal** et ne conservez que les jetons de majorité,
- Marquez 2 points pour chaque jeton de majorité,
- Marquez 1 point pour chaque jeton de prestige,
- Révélez les cartes de votre main. Vous pouvez garder **une** carte de chaque type, à condition qu'aucun autre joueur n'ait davantage de cartes de ce type que vous. Toutes les autres cartes sont défaussées.

Chaque carte ainsi conservée rapporte sa valeur imprimée en points. Cependant, vous ne pouvez pas marquer plus de cartes que vous n'avez de jetons de majorité. Par exemple, si vous avez conservé 3 cartes mais n'avez que 2 jetons de majorité, vous devez défausser une carte sans pouvoir marquer ses points.

**Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte.**

En cas d'égalité, le joueur le plus riche (en pièces) parmi les ex aequos l'emporte.

**Rappel :** si quelqu'un remplit les conditions de victoire de l'étape 4, il n'y a pas de décompte : ce joueur a gagné la partie.

**Exemple de décompte :**

Adrien a plus de Verre (5) que Nicole. Il peut garder une carte Verre mais défausse les autres. Il a également plus de Thé (7) et de Soie (10) et peut donc garder une carte de chaque, et défausser le reste.

Adrien n'a que deux jetons de majorité et ne pourra donc marquer que deux cartes sur les trois qu'il avait conservées. Il renonce au Verre qui rapporte moins.



2 jetons de majorité	4 (2 pts chacun)
0 jeton de prestige	-
Verre (5)	-
Thé (7)	7
Soie (10)	10
<hr/>	
<b>Total</b>	<b>21</b>

Nicole a dû défausser ses cartes Verre (5) et Thé (7) car Adrien avait davantage de cartes de chaque type. Elle dispose cependant de davantage de Bambou (6) et de Laine (9) et conserve donc une carte de chaque. Ses trois jetons de majorité suffisent largement pour marquer ces cartes.



3 jetons de majorité	6 (2 pts chacun)
2 jetons de prestige	2 (1 pt chacun)
Verre (#5)	-
Bambou (#6)	6
Thé (#7)	-
Laine (#9)	9
<hr/>	
<b>Total</b>	<b>23</b>

**Nicole gagne la partie.**



# Les personnages

**Rappel** : tout bonus est facultatif.  
Vous pouvez choisir de prendre 3 pièces à la place.



## Peintre

Défaussez une carte de votre main pour prendre 3 jetons de prestige.



## Musicienne

Défaussez une carte de votre étal pour prendre 3 jetons de prestige.



## Princesse

Prenez autant de jetons de prestige que vous avez de jetons de majorité (quel que soit leur état : numéro ou 商).



## Danseuse

Prenez 2 jetons de prestige.



## Interprète

Prenez autant de cartes dans la pioche que de tuiles franchies par le chameau à ce tour. Gardez une carte en main et remettez les autres au hasard sous la pioche.



## Diplomate

Prenez 2 cartes dans la pioche. Gardez une carte en main et remettez l'autre sous la pioche.



## Soldat

Échangez une carte de votre étal contre une carte du marché.



## Général

Échangez une carte de votre main contre une carte du marché.



## Négociant

Choisissez un adversaire et prenez 2 cartes de sa main au hasard. Puis rendez-lui 2 cartes de votre main (qui peuvent être les mêmes).



## Marchand

Choisissez un adversaire : il choisit 2 cartes de sa main et vous les donne. Vous devez lui rendre 2 cartes de votre propre main (qui peuvent être les mêmes). Prenez 1 jeton de prestige.



## Servante

Échangez une carte de votre étal contre une carte différente de votre main.



## Domestique

Prenez une carte de votre étal et ajoutez-la à votre main, ou l'inverse.

### Attention :

Quand vous ajoutez ou retirez des cartes à votre étal, avec des personnages tels que le Domestique, le Soldat, la Servante ou la Musicienne, vérifiez l'état du jeton de majorité correspondant (voir p.7) :

- **ajouter** une carte vous permet de récupérer son jeton de majorité si aucun joueur n'a davantage de cartes de ce type.
- **retirer** une carte vous force à remettre son jeton de majorité au milieu si au moins un joueur a davantage de cartes de ce type.



## Bergère

Prenez la carte associée au personnage qui précède ou qui suit la Bergère. Rangez cette carte dans votre main.



## Fermier

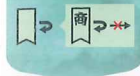
Prenez la carte associée au personnage qui suit le Fermier. Placez cette carte dans votre main. Si le chameau s'est déplacé de deux (ou trois) tuiles, vous pouvez prendre une carte parmi celles des deux (ou trois) personnages qui le suivent, et ainsi de suite.

*Exemple : Mathieu dépense une pièce pour déplacer le chameau de deux tuiles au lieu d'une seule. Il s'arrête sur le Fermier. Mathieu récupère donc le Thé (7) puis applique le bonus du Fermier pour récupérer une carte de l'un des deux emplacements suivants : soit le Verre (5), soit le Papier (8).*



## Manichéen et Bouddhiste

Retournez l'un de vos jetons de majorité sur son côté 商 pour le protéger. Selon le personnage en jeu, la nature de cette protection varie :



• **Manichéen** : lorsqu'un autre joueur doit s'emparer d'un jeton de majorité protégé (côté 商), vous pouvez le retourner côté numéro au lieu de lui donner ;



• **Bouddhiste** : lorsqu'un autre joueur doit s'emparer d'un jeton de majorité protégé (côté 商), il doit vous donner deux pièces pour le prendre.

Le côté 商 du jeton de majorité vous protège uniquement des joueurs qui ont autant de cartes du type correspondant que vous. Si un joueur a davantage de cartes que vous pour un type de marchandises, il s'empare de votre jeton, quel que soit son état.

*Exemple : Nicole ajoute un deuxième Bambou à son étal, soit autant qu'Adrien, dont le jeton est côté 商. Si le Manichéen est en jeu, Adrien peut retourner son jeton côté numéro pour le conserver - mais il peut aussi décider de le laisser à Nicole. Si le Bouddhiste est en jeu, Nicole devra payer 2 pièces à Adrien pour récupérer le jeton - ce qu'elle peut refuser de faire.*

*Au tour suivant, Adrien ajoute un troisième Bambou à son étal. S'il avait perdu le jeton de majorité, il le récupère immédiatement, quel que soit son état (protégé ou non) puisqu'il a davantage de cartes Bambou que Nicole, et que l'effet du Manichéen ou du Bouddhiste ne fonctionne pas dans ce cas.*







## Bergère

Prenez la carte associée au personnage qui précède ou qui suit la Bergère. Rangez cette carte dans votre main.



## Fermier

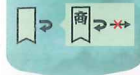
Prenez la carte associée au personnage qui suit le Fermier. Placez cette carte dans votre main. Si le chameau s'est déplacé de deux (ou trois) tuiles, vous pouvez prendre une carte parmi celles des deux (ou trois) personnages qui le suivent, et ainsi de suite.

*Exemple : Mathieu dépense une pièce pour déplacer le chameau de deux tuiles au lieu d'une seule. Il s'arrête sur le Fermier. Mathieu récupère donc le Thé (7) puis applique le bonus du Fermier pour récupérer une carte de l'un des deux emplacements suivants : soit le Verre (5), soit le Papier (8).*



## Manichéen et Bouddhiste

Retournez l'un de vos jetons de majorité sur son côté 商 pour le protéger. Selon le personnage en jeu, la nature de cette protection varie :



• **Manichéen** : lorsqu'un autre joueur doit s'emparer d'un jeton de majorité protégé (côté 商), vous pouvez le retourner côté numéro au lieu de lui donner ;



• **Bouddhiste** : lorsqu'un autre joueur doit s'emparer d'un jeton de majorité protégé (côté 商), il doit vous donner deux pièces pour le prendre.

Le côté 商 du jeton de majorité vous protège uniquement des joueurs qui ont autant de cartes du type correspondant que vous. Si un joueur a davantage de cartes que vous pour un type de marchandises, il s'empare de votre jeton, quel que soit son état.

*Exemple : Nicole ajoute un deuxième Bambou à son étal, soit autant qu'Adrien, dont le jeton est côté 商. Si le Manichéen est en jeu, Adrien peut retourner son jeton côté numéro pour le conserver - mais il peut aussi décider de le laisser à Nicole. Si le Bouddhiste est en jeu, Nicole devra payer 2 pièces à Adrien pour récupérer le jeton - ce qu'elle peut refuser de faire.*

*Au tour suivant, Adrien ajoute un troisième Bambou à son étal. S'il avait perdu le jeton de majorité, il le récupère immédiatement, quel que soit son état (protégé ou non) puisqu'il a davantage de cartes Bambou que Nicole, et que l'effet du Manichéen ou du Bouddhiste ne fonctionne pas dans ce cas.*

