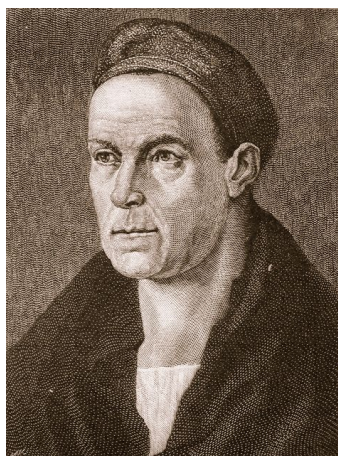


# Fugger, Welser, Medici

## de 2 à 6 joueurs (optimal : 3-5)



### Matériel

	Français	Anglais	Allemand
1	Plateau de jeu	Game Board	
1	Calendrier	Calendar	
6	Cartes de stockage de marchandises : 1 maison-mère + 3 antennes	Goods storage cards : 1 family warehouse + 3 trading representatives	
1	Grand cylindre rouge : mois actif sur le calendrier	Tall red wooden cylinder : current month on the calendar	
18	Figurines en 6 couleurs : 3 représentants par couleur	Wooden figures in 6 colours : 3 TR/player	
6	Petites maisons : une maison-mère par couleur	Small wooden houses : players' home bases	
24	Marqueurs d'affaires : N, A et Messe par groupe de 3	Round wooden markers : deal markers	
2	Dés	Dice	
1	Figurine de commissaire priseur : premier joueur	Salesman figure : starting player	
1	Paquet de cartes	Set of cards	
1	Ensemble de produits : barres métalliques, rouleaux de tissus, sacs d'épices	Set of wares : bars of metal, bales of cloth, sacks of spices	
1	Ensemble de billets de banque : 20, 100, 200, 500 et 1000 florins	Set of money	
1	Ensemble de reconnaissance de dettes : 500 florins	Set of debt notes	
1	Paquet de feuilles d'affaires	Set of trading sheets	
48	Petits cubes de bois : droits	Small wooden cubes : rights of way	
6	Pions cylindriques : un marqueur de noblesse par couleur	Cylindrical playing pieces : players' position on the NT	
1	Journal du Moyen-Âge	Newspaper of the Middle-Age	

### Variantes de jeu

- Jeu du commerce : maximiser ses profits – 3 heures environ,
- Jeu de la noblesse : satisfaire des conditions financières pour s'élever dans la hiérarchie sociale – 2 à 4 heures,
- Jeu de l'investisseur : devenir le 1<sup>er</sup> noble à acquérir un état – 5 à 6 heures,
- Jeu complet : être le plus riche parmi les deux 1<sup>ers</sup> possesseurs d'un état – jusqu'à 8 heures.



# Jeu du commerce

## Mise en place

- Ouvrir le plateau de jeu et disposer le calendrier juste à côté, avec le grand cylindre rouge sur la 1ère case de juillet,
- Disposer les marqueurs d'affaires à côté du plateau, ainsi que les billets de banque, classés par valeur,
- Chaque joueur prend le matériel d'une couleur (1 maison, 3 représentants et 1 carte de stockage), 9000 florins, 1 feuille d'affaires et 1 barre de métal, 1 sac d'épices et 2 rouleaux de tissus, placés sur la case Maison-mère de sa carte de stockage,
- L'un des joueurs est désigné premier joueur et prend la figurine du commissaire-priseur,
- Dans l'ordre du tour, chaque joueur place sa maison-mère sur Augsburg, Florenz ou Nurnberg, accompagnée de 2 de ses représentants : le fils de la maison (tête ronde) et un employé (chapeau pointu),
- Les cartes avec un 1 en bas à gauche sont triées par type. On ne conserve pour la partie que quelques-unes des cartes cibles, les autres sont rangées dans la boîte (non utilisées dans cette variante) :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Demandes ( <i>Nachfragen</i> ) – 24 cartes	8	8	8	8	8
Offres ( <i>Angebote</i> ) – 11 cartes	8	7	6	5	4
Chance ( <i>Ereignisse</i> ) – 6 cartes	6	6	6	6	6
Marché ( <i>Messe</i> ) – 2 cartes	1	1	1	1	1

- Retourner 2 cartes de Demandes et placer, pour chacune, 3 marqueurs N de la même couleur sur la carte, la ville concernée et la date d'effet (x cases après la *Start termin*, 1ère case d'août),
- Retourner 2 cartes d'Offres et placer, pour chacune, 3 marqueurs A de la même couleur sur la carte, la ville concernée et la date d'effet (x cases après le 2nd marqueur d'affaire à venir),
- Placer les 3 marqueurs de Marché sur la carte, la ville concernée et la 1ère case de mai,
- Mélanger les cartes restantes et poser la pile sur la zone *Spielstapel* du plateau de jeu.
- Le reste du matériel est rangé dans la boîte (non utilisé dans cette variante).

## Déroulement de la partie

Une partie se déroule en rounds, de 3 phases maximum, et se termine dès que la pile de cartes est épuisée ET que la dernière carte de Demandes a été traitée :

- Phase 1 – Commerce : tout marqueur d'affaires actif doit être résolu,
- Phase 2 – Mouvement : à tour de rôle, chaque joueur peut déplacer chacun de ses représentants jusqu'à 3 cases,
- Phase 3 – Calendrier : le cylindre rouge avance d'un cran.

### Phase 1 – Commerce :

- Résoudre d'abord les affaires urgentes (*Eilgeschäfte*),
- Résoudre les marqueurs d'affaires N, A et Messe présents sur la case active du calendrier,
- Résoudre le paiement des employés (*Zahltag*) en décembre.

### Phase 2 – Mouvement :

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut déplacer tout ou partie de ses représentants de 1 à 3 cases, moyennant paiement éventuel et jet des 2 dés pour savoir s'il y casse du véhicule :

	1 case	2 cases	3 cases
Représentant sans marchandises	-	-	20 florins
Représentant avec des marchandises	- dé 2	20 florins dé 2 3	60 florins dé 2 3 4

- Toute case de mer, de péage ou de couronne requiert le paiement d'une taxe supplémentaire par case traversée : 20 florins pour un représentant sans marchandise, 40 florins pour un représentant avec des marchandises.
- Tout jet de dé non réussi bloque le déplacement du représentant à la première case (le coût reste dû) et lui fait perdre toutes ses marchandises sauf 3, sauf s'il arrive sur une ville (Espagne/Portugal... ne sont pas des villes) auquel cas il ne perd rien.,
- En novembre, décembre et janvier/février, on ne peut pas utiliser les voies maritimes : tout représentant alors en mer disparaît avec toutes ses marchandises. Si c'est le fils de la maison, il est retiré du jeu, sinon il retourne près du joueur.

### Phase 3 – Calendrier :

- Le grand cylindre rouge est avancé d'une case,
- Toute carte de chance représentant des pillards est défaussée,
- La figurine de Commissaire priseur est donnée au joueur placé à gauche du premier joueur.

## Références concernant la phase 1 – Commerce

Ordre de résolution des affaires lorsque plus d'un type doit être traité lors de la même phase :

1. Affaire urgentes,
2. Demandes,
3. Marché,
4. Offres,
5. Jour de paie.

En cas de plusieurs offres du même type, est résolue en premier l'offre piochée en premier.



## Affaires urgentes

Certaines cartes sont urgentes, *Eilauftrag*, et elles sont résolues en phase 1 aussitôt qu'un ou plusieurs représentants sont dans la ville concernée.

## Demandes

- Seuls les joueurs présents sur la ville concernée et ayant des marchandises demandées peuvent participer à la vente,
- Chaque joueur concerné note sur sa feuille d'affaires combien il vend de chaque marchandise demandée et à quel prix,
- Le client (représenté par la carte) achète toujours au moins disant et en cas d'égalité achète dans l'ordre suivant :
  - Maison-mère (au hasard si plusieurs dans la même ville),
  - Ordre d'arrivée des couleurs de représentants sur la ville (la première a été placée sur le marqueur, les autres en file indienne, couleur par couleur, même si entre temps certains représentants sont partis et d'autres sont arrivés),
- Le client n'achète jamais au-dessus de son prix d'achat maximal indiqué sur sa carte,
- Les marchandises vendues retournent dans le stock commun et les joueurs encaissent leurs gains.

## Marché

- La carte Marché propose une combinaison de Demandes et d'Offres,
- Les Demandes sont résolues d'abord, puis les Offres,
- La carte reste en place.

## Offres

- Seuls les joueurs présents sur la ville concernée peuvent acheter des marchandises,
- Chaque joueur concerné note sur sa feuille d'affaires combien il souhaite acheter de chaque marchandise proposée et à quel prix,
- Le vendeur (représenté par la carte) vend toujours au plus offrant et en cas d'égalité achète dans l'ordre suivant :
  - Maison-mère (au hasard si plusieurs dans la même ville),
  - Ordre d'arrivée des couleurs de représentants sur la ville (la première a été placée sur le marqueur, les autres en file indienne, couleur par couleur, même si entre temps certains représentants sont partis et d'autres sont arrivés),
- Le vendeur ne vend jamais en-dessous de son prix de vente minimal indiqué sur sa carte,
- Les marchandises achetées sont placées sur la carte de stockage des et ceux-ci paient leurs dûs,
- Si un joueur n'a plus assez d'argent pour régler son dû, il doit opérer des ventes forcées mais s'il n'a toujours pas assez d'argent, il doit renoncer à ses achats un à un jusqu'à atteindre ce qu'il peut payer majoré d'une pénalité de 300 florins. Les autres achats sont ré-évalués avec les autres joueurs.

## Jour de paie

- A chaque mois de décembre, de nouveaux employés peuvent être embauchés, puis tous les employés de chaque joueur doivent être payés OU virés, avant que le joueur paie ses impôts annuels,
- Une embauche est possible s'il reste au moins un employé vacant près du joueur : il est placé sur la maison-mère,
- Virer un employé consiste à le retirer du plateau et à défausser toutes les marchandises qu'il convoyait,
- Payer un employé revient à payer 100 florins pour le premier et 400 florins pour le deuxième (le fils de la maison ne coûte rien),
- Un joueur dont la maison-mère est basée à Augsburg ou Nurnberg paie 300 florins d'impôts, contre 400 florins pour un joueur établi à Florenz. Des ventes forcées sont à opérer si le joueur ne peut pas payer.

## Achèvement d'une affaire

- Dès qu'une affaire a été traitée, excepté le Marché, sa carte est défaussée et une nouvelle carte est piochée,
- Si une carte Chance sort, elle s'applique immédiatement et une nouvelle carte est piochée,
- Si c'est une carte d'affaires, 3 marqueurs de la même couleur sont positionnés comme lors de la mise en place du jeu.

## Ventes forcées

- Une vente forcée se produit dès qu'un joueur ne peut pas payer son dû OU en phase 2 avant qu'il déplace ses représentants,
- Les prix de vente sont fixes : 500 florins par rouleau de tissu, 800 florins par sac d'épices et 1000 florins par barre de métal.

A tout moment du jeu (sauf au milieu d'un déplacement d'un représentant) n'importe quel transit de marchandises est possible entre représentants et/ou maisons-mère se trouvant sur la même ville, moyennant une libre négociation entre les joueurs concernés.

## Fin de la partie

- La partie s'achève immédiatement après que la pile de cartes a été épuisée ET que la dernière carte Demande a été traitée,
- Toutes les cartes restantes sont ignorées,
- Toutes les marchandises encore en possession des joueurs sont vendues au prix de la vente forcée,
- Le joueur le plus riche l'emporte.

