



LA VALLÉE DES MARCHANDS

Le Grand Transcontinental

2 à 4 joueurs • Âgés de 12 ans et plus • De 20 à 40 minutes



À toute vapeur ! Si le commerce maritime globalisé a amené richesses et prospérité, les pays continentaux - non côtiers - n'ont pas profité du miracle. Une nouvelle invention est en train de changer la donne : l'ère du chemin de fer est arrivée !

La Compagnie des Transports Transcontinentaux a été fondée avec un but ambitieux : mettre en œuvre un réseau ferroviaire couvrant l'ensemble du Grand Continent. La responsabilité de négocier le tracé des voies et superviser leur construction repose sur les épaules du Régisseur Ferroviaire. Un poste toujours vacant.

Parmi une poignée de marchands talentueux, le conseil de direction organise un concours de négociation pour sélectionner le Régisseur. Presque tous les moyens sont bons pour les candidats pour prendre l'ascendant sur leurs concurrents.



Matériel

- 110 cartes
 - 6 paquets de peuplades, composés de 15 cartes chacun :
 - *Varans du désert archivistes*
 - *Lémurs à front blanc insatisfaits*
 - *Pirolles vertes intrigantes*
 - *Échidnés à nez court partageurs*
 - *Blanchons superstitieux*
 - *Dendrolagues gris prévoyants*
 - 20 cartes Camelote
- Le plateau du marché
- 1 dé Blanchon avec les faces suivantes : , , , , , et  

Autres jeux de la série



La Vallée des Marchands : Le Grand Transcontinental est compatible avec l'ensemble des jeux de la série *La Vallée des Marchands*. Vous pouvez librement mélanger et combiner les peuplades de tous les jeux.

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

Si vous n'avez joué qu'au premier jeu de la série, *La Vallée des Marchands : La Guilde des Commerçants extraordinaires*, quelques ajouts ou clarifications de règles ont été intégrés et sont détaillés dans les sections marquées en vert (comme celle-ci).

Snowdale Design

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

Illustrations additionnelles : **Jesús Delgado**

Assistant développement : **Seppo Kuukasjärvi**

Création de l'univers : **Talvikki Eskelinen**

Testeurs : **Eero Kesälä, Seppo Kuukasjärvi, Ville Kuusinen,**

Aro Laaksonen, Jarmo Niinisalo, Niklas Oksanen,

Ville Reinikainen, Sami Soisalo

Relecteurs : **Jens Bischoff, Jared McComb,**

Ville Reinikainen

Bragelonne Games

Président : **Alain Névant**

Responsable marketing et commercial :

Gaëlle Buecheler

Responsable d'édition : **Sébastien Célerin**

Responsable de fabrication : **Yoann Dolomieu**

Relation conventions & communauté ludique :

Emmanuel Beiramar

Traduction : **Étienne Auloy**

Maquette des cartes : **Étienne Auloy**

Maquette boîte : **Camille Pradère**

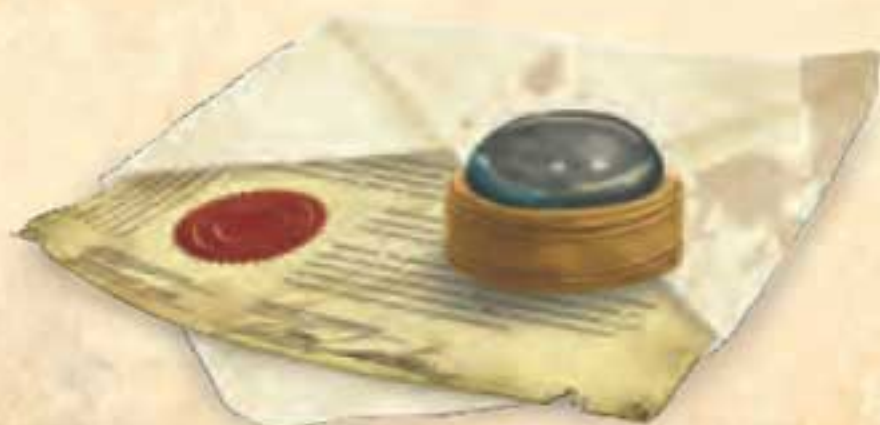
Maquette règles : **Bragelonne Games**

Titre original : *Dale of Merchants 3 – The Grand Continental*

© Snowdale Design 2020

© Bragelonne Games 2021

Imprimé en Chine par Longpack Games.



Bragelonne Games

60-62, rue d'Hauteville – 75010 Paris

E-mail : contact@bragelonne.games

Site Internet : www.bragelonne.games

Vue d'ensemble

Dans *La Vallée des Marchands*, les joueurs tiennent le rôle de marchands qui étudient de nouvelles techniques de vente, échangent des biens et gèrent leurs stocks de produits. Le premier joueur à terminer son **incroyable étal** est déclaré vainqueur et nouveau Régisseur Ferroviaire !

Le transport de marchandises par voie terrestre est à un tournant. Même si de nombreuses nations et organisations continuent de les acheminer par caravanes, le transport ferré trouve de plus en plus de partisans. Cette révolution gagne maintenant le Grand Continent, à commencer par Velamunti. Les Mangoustes, les Varans, les Fennecs, les Crocodiles et bien d'autres encore ont su mettre leurs différences de côté pour permettre l'avènement du rail.



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 du jeu (*Le Grand Transcontinental* 🚂)

Il existe différents types de cartes dans le jeu : les cartes de **peuplades**, de type **Technique** ou **Passive**, et les cartes **Camelote**, de type **Rebuts**. Certains effets de cartes vous amènent à contourner les règles du jeu. En cas de conflit de règles, le texte sur la carte prend le pas sur celui du livre de règles. Résolvez toujours les effets d'une carte dans l'ordre dans lequel ils sont écrits.

Certaines cartes utilisent des **mots-clés** (en gras sur les cartes) qui sont expliqués à la page 15.

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, après avoir appliqué l'**effet de jeu** de la carte.

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 Varans du désert accordent une valeur inconditionnelle à l'information - absolument tout mérite d'être consigné. Qui sait ce qui alimentera l'imagination des générations futures ? La plus insignifiante chose, que d'aucuns qualifient de rebut, pourrait jouer un rôle crucial à l'avenir.



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 *Échidnés à nez court partageurs* empruntent les cartes d'autres joueurs, tandis que les *Dendrolagues gris prévoyants* sont doués pour préserver leurs objets de valeur. Une liste détaillant les peuplades et leurs spécialités, ainsi que l'utilisation du dé des Blanchons  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 jeu, 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

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.

Les plus décontractés sont aussi les plus lents au démarrage. Leur mode de vie les amène à de nombreuses veillées tardives et un sommeil décousu. Il n'est pas rare de rencontrer un Échidné en pleine nuit et d'entendre « bonjour ».



- 3 Placez le plateau du marché à côté de cette pioche. Tirez-en 5 cartes, une par une, et disposez-les sur le plateau (en partant de la droite) 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 tels qu'indiqués au-dessus des emplacements du plateau.

- 4 Chaque joueur pioche des cartes de son paquet jusqu'à sa limite de main, qui est de 5 par défaut, pour former sa main de départ.

A Défausse du joueur

B Étal du joueur

C Défausse du marché



place pour 2 joueurs

Aperçu d'un tour

Pendant la partie, les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire. Le tour d'un joueur se compose d'une phase d'action suivie d'une phase de rangement.

1. **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
- 2) Faites glisser les cartes et remplissez les emplacements vides du marché

1. Phase d'action – Réaliser une action

Le joueur actif réalise **une seule** des 4 actions possibles.

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

Le joueur actif 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.

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.

Les cartes Technique sont jouées devant le joueur pendant la durée de leur effet. Ces cartes sont dans sa « planification ». Elles ne sont pas affectées par d'autres effets jusqu'à ce qu'elles soient entièrement résolues. Dans le cas de plusieurs cartes à résoudre au même moment, le joueur choisit l'ordre de résolution.



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. Cependant, si un paquet est vide et qu'un joueur doit y piocher des cartes, mélangez la défausse correspondante pour créer un nouveau paquet. **Attention**, « chercher » dans un paquet vide ne déclenche pas un mélange de la défausse et revient à ne rien faire.



Certains, moins patients que d'autres, courent toujours après les dernières nouveautés tape-à-l'œil. Pour la plupart, cela est possible du fait de leur statut social et leur extravagante richesse.



Si la carte jouée possède une icône d'action bonus **+**, le joueur effectue une action supplémentaire après avoir appliqué tous les effets **immédiats** de la carte. L'action bonus est obtenue pour le tour en cours, même si la carte reste dans la « planification » avec un effet retardé. 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).



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

Si un joueur doit se défausser ou **jeter** plusieurs cartes au même moment, il choisit l'ordre dans lequel déplacer ces cartes vers l'emplacement spécifié.

Lorsqu'un effet demande au joueur de deviner quelque chose concernant une carte, le joueur doit ensuite montrer la carte en question aux autres joueurs pour confirmation.



Restez vigilant ! De la patience et une bonne gestion de vos ressources sont nécessaires pour tirer le meilleur parti de vos combines.



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.



Placer vos possessions en évidence sur votre étal les protège et vous rapproche de la victoire. Toutefois, choisir le moment opportun est capital : exposer trop précocement pourrait vous laisser en manque d'atouts décisifs en fin de partie !

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.



Même si les juges sont plutôt laxistes quand il s'agit de faire appliquer les règles, ils restent relativement stricts pour ce qui est de ne pas perturber l'étal des autres participants. Et pourtant, quelques-uns réussissent toujours à contourner ce principe.

d) Action d'inventaire

Un joueur peut placer autant de cartes qu'il le souhaite de sa main dans sa défausse. Il est possible d'utiliser cette action pour ne défausser aucune carte.

2. Phase de rangement

Le rangement a lieu après qu'un joueur a réalisé une action et d'éventuelles actions bonus. Cette phase fait partie du tour du joueur actif, qui peut utiliser l'effet passif de certaines cartes.

1) Piochez afin de compléter votre main

Le joueur actif pioche des cartes de son paquet jusqu'à atteindre la **taille limite** de sa main, qui est de 5 par défaut. Si un joueur a déjà en main plus de cartes que la taille limite de sa main, **il ne doit pas se défausser**. Il faut toujours atteindre au minimum la taille limite de la main à la fin de cette partie de la phase de rangement, même si certaines cartes sont enlevées de la main du joueur pendant celle-ci. Seul le joueur actif refait sa main.



Un flux continu de nouvelles commandes et une gestion habile de vos marchandises sont essentiels pour rester bien organisé. Des mesures précises aideront à protéger vos articles quand vos concurrents tentent de vous déstabiliser de toutes les manières possibles.

Si à tout moment un paquet est vide et qu'un joueur **doit y prendre une carte**, la défausse associée est mélangée puis retournée pour créer un paquet prêt à l'emploi.

Attention, « chercher » dans un paquet vide ne déclenche jamais un mélange de défausse.



Si un paquet et sa défausse sont vides **au même moment** et qu'un joueur doit piocher une carte pendant la phase de rangement (et **seulement** pendant cette phase), 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.

2) Faire glisser les cartes et remplir les emplacements vides du marché

En commençant par la droite du plateau, déplacer les cartes du marché, une par une, vers un emplacement libre le plus à droite possible. Puis de nouvelles cartes du marché seront piochées, une par une, pour remplir les emplacements restants, de la droite vers la gauche.



Les marchands ont de nombreuses astuces pour se débarrasser de produits peu demandés. Par exemple, un simple emballage cadeau rend n'importe quoi plus attractif. Une surprise pour le client et une vente pour le commerçant, c'est gagnant-gagnant !

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.

Fin du jeu

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

Les projets d'envergure, comme celui de connecter les deux bords d'un continent par un chemin de fer, demandent énormément de temps et d'efforts. Le responsable de telles prouesses doit être sélectionné prudemment. Car il sera sous la pression à la fois d'un planning serré et d'une logistique cauchemardesque.



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 d'essayer le jeu en équipes.

Mise en place

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. Si vous n'avez pas à disposition d'autres cartes Camelote, provenant d'un autre jeu de la série, utilisez les 4 cartes de valeur 1 d'un autre paquet de peuplades en remplacement (leurs effets ne pourront pas être utilisés).*

Les organisateurs d'une compétition de marchandage sollicitent régulièrement l'aide de la Guilde des Commerçants extraordinaires. La Guilde recommande le plus souvent un tournoi en équipe lorsque le poste du vainqueur requiert le soutien appuyé d'un associé – un responsable des négociations pour le tracé d'un chemin de fer, par exemple. Les équipes ayant une bonne culture coopérative et un fort esprit de communauté s'en sortent généralement très bien.



Modification des règles normales

Les joueurs d'une même équipe partagent un même étal. Le nombre de piles à construire pour remporter la partie passe à 10, avec des valeurs croissantes allant de 1 à 10 de manière similaire aux règles de base. La première équipe à construire sa **10^e pile** gagne la partie.

Lorsqu'un joueur construit une pile, son coéquipier peut l'aider en ajoutant une ou plusieurs cartes à cette pile. Attention, le joueur actif doit participer à la pile pour au moins 1 carte. Rappel : on ne refait sa main **que durant la phase de rangement de son propre tour**.

Quand une carte se réfère à un ou plusieurs « adversaire(s) », le coéquipier d'un joueur n'est pas concerné.

Toute communication est publique.

Mots-clés

Jeter

Une carte **jetée** doit être déplacée vers une destination qui dépend de son type.

- S'il s'agit d'une carte Camelote, elle doit être placée dans la réserve qui leur est dédiée.
- S'il s'agit d'une carte de peuplade, elle doit être placée sur la défausse du **marché**.

Stocker

Quand un joueur utilise une carte Technique ou un effet contenant le mot-clé **stocker**, il place les cartes qu'il souhaite **stocker** face cachée sur la carte contenant le mot-clé. Un joueur peut regarder les cartes qu'il a **stockées** à tout moment. Les cartes **stockées** ne peuvent être la cible d'autres effets que celui de la carte sur laquelle elles sont **stockées**.

Les peuplades



Varans du désert archivistes

Maîtrise de la défausse - Les Varans excellent dans la manipulation de leur pile de défausse. Vous avez de très bonnes cartes dans votre défausse ? Des rebuts inutiles dans votre paquet ? Après une leçon avec les Varans, même un débutant aura les cartes qu'il souhaite au bon endroit en un rien de temps.



Lémurs à front blanc insatisfaits

Remplacement de cartes - Les Lémurs sont plutôt impatients et se lassent de ce qu'ils possèdent plus vite que quiconque. Se débarrasser des vieilles cartes et essayer de nouvelles choses est comme une seconde nature pour eux. Ajoutez les Lémurs à vos parties et... ne vous attachez pas trop à vos cartes !



Pirolles vertes intrigantes

Deviner et voler - Les Pirolles sont des voleuses pointilleuses. Elles essaient de voler uniquement des objets spécifiques et rien de plus. Vous devrez garder un œil attentif sur vos adversaires si vous voulez tirer le meilleur parti de leurs compétences. Pour joueurs avertis uniquement !



Échidnés à nez court partageurs

Emprunter - Les Échidnés empruntent à tout le monde. À leur décharge, ils laissent toujours quelque chose en contrepartie. Prenez-les avec vous si vous recherchez de nombreuses interactions entre joueurs sans qu'il y ait de vols unilatéraux.



Blanchons superstitieux

Prédictions - Calculs et statistiques ou confiance aveugle dans les croyances de générations passées ? Les Blanchons introduisent une part de chance. Mais avec un peu de préparation et une bonne planification, vous pourrez fortement influencer cette part de hasard.

Lorsqu'un joueur lance le dé  et obtient le résultat , il peut choisir de relancer le dé pour changer son résultat.



Dendrolagues gris prévoyants

Planquer et protéger - Les Dendrolagues sont incomparables pour cacher leurs biens précieux et faire diversion contre tout fauteur de troubles. Cela dit, leurs techniques sont profitables y compris lors de parties sans heurt.