

Celtic Trader

Règles

Argument du jeu

Nous sommes en 42 avant JC et la Grande-Bretagne est mûre pour l'invasion par les légions de Claudius. Vous êtes un jeune celte proche de l'âge adulte et vous avez rendu visite au haut druide qui a prévu votre destinée. Dans ce jeu chaque joueur essaye de gagner en recueillant des points de victoire (PV) basés sur le rôle qu'il a choisi. Il peut être joué en temps limité ou jusqu'à ce que le stock de point de réputations (PR) et de PV est épuisée ou que le dernier bastion celte est conquis.

Les clarifications et les exemples sont présentés dans toutes les règles dans des boîtes identiques à celle-ci.

Apprentissage du jeu

Il est recommandé aux joueurs de jouer d'abord au jeu Celtic Trader, car ce jeu présente les fondamentaux du jeu Celtic Quest (mouvement, livraison et développement). Une fois que les joueurs sont familiers avec le jeu Celtic Trader, ils peuvent essayer le jeu complet (voir les règles du jeu Celtic Quest).

*Lisez d'abord ces règles, et jouez quelques parties pour vous familiariser avec le jeu d'introduction (**Celtic Trader**) avant de lire les règles complètes (**Celtic Quest**).*

Vue d'ensemble

A chaque tour les joueurs piochent des jetons, ce qui augmente la demande pour les ressources, ou rendent des ressources disponibles sur la carte, ajoutent des Romains sur la carte et plus encore. Les joueurs se déplacent alors sur la carte pour rassembler des ressources et les fournir aux bastions afin de gagner des PR. Les PR peuvent être convertis en PV ou être utilisés pour améliorer les capacités du joueur au Cercle de Pierres. La partie se termine quand les Romains ont conquis chacun des 6 bastions ou que le stock de PR/PV est épuisé.

Chaque ressource fournie réduit la demande de cette ressource à ce bastion. Les jetons romains sur la carte ralentissent le mouvement des joueurs et participent par la suite à la conquête des bastions, les rendant indisponibles pour le commerce.

*La carte prédéterminée a des valeurs de départ fixes pour les ressources. Le jeu **Celtic Quest** possède une carte variable et des règles pour générer les valeurs initiales.*

*Si les joueurs veulent jouer au jeu moins complexe **Celtic Trader** mais utiliser les tuiles pour créer une carte générée, ils doivent utiliser les règles correspondantes du jeu **Celtic Quest** (voir les règles du jeu **Celtic Quest**).*

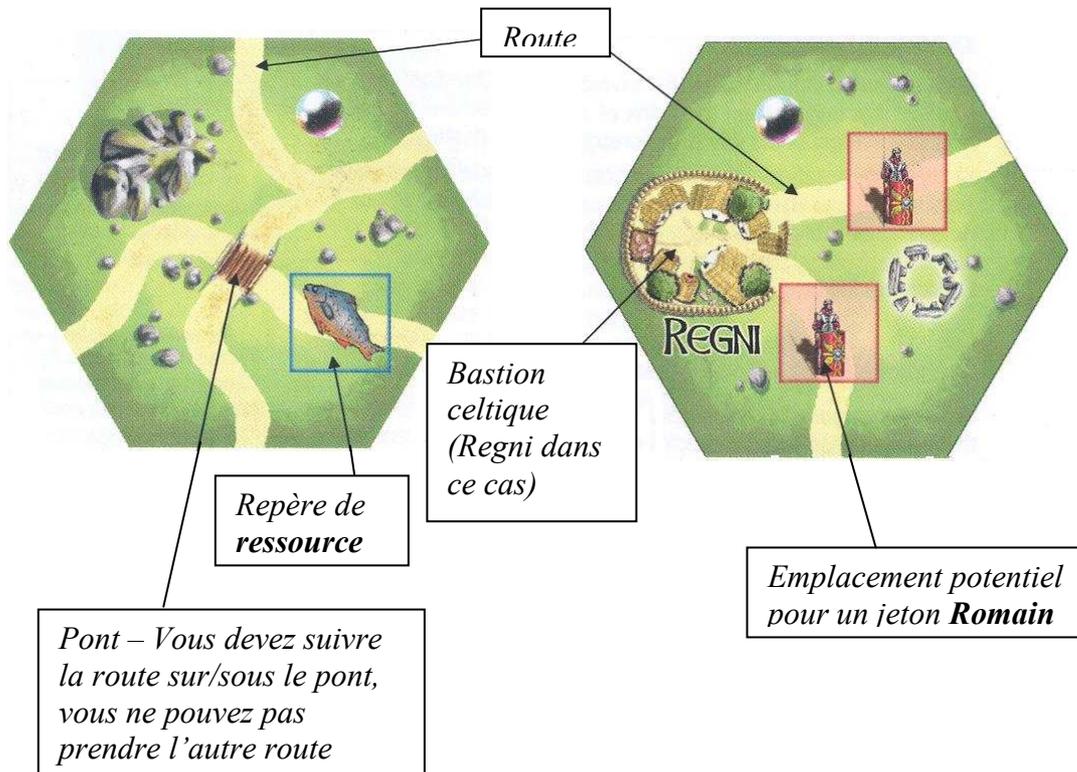


Celtic Trader

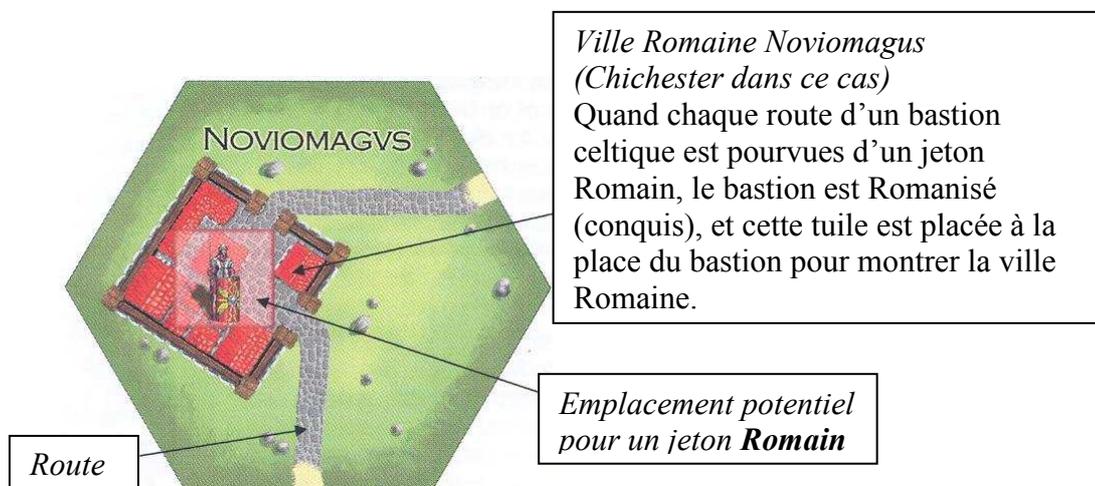
Composants

La carte est confectionnée à partir de tuiles

*Ce chapitre décrit les composants du jeu. Certains éléments ne concernent que le jeu **Celtic Quest** et sont ignorés ici.*



Tuiles de bastions celtiques conquis (6 en tout)



Celtic Trader

Les bastions peuvent être conquis (convertis en ville Romaine), ainsi chaque bastion a une tuile verte avec une ville Romaine au verso - les autres tuiles ne sont pas nécessaires (elles sont utilisées pour le jeu Celtic Quest).

Marqueurs

Le jeu propose les marqueurs suivants :

Les marqueurs de capacité en bois (cubes), utilisés sur les fiches des joueurs et les marqueurs des joueurs en bois, utilisés sur la carte.

Les marqueurs de PR/PV – utilisés pour collecter les PR et les PV (**114 au total**).



Les marqueurs 10 (5) - seulement utilisés si la partie finit avec l'épuisement des marqueurs de PV; les joueurs peuvent échanger 10 PR ou PV pour garantir qu'assez de PV sont disponibles pour les joueurs pour finir leur tour.



Marqueurs de bastion – utilisés sur les diagrammes de bastion (identiques aux jetons de ressource), (**36, 6 de chaque, 1 pour chaque bastion**).



Les différents jetons (pas les marqueurs) sont normalement tirés du sac

Jetons

Le jeu propose les jetons suivants :

Jetons ressources (**42 : 6 types, 7 de chaque**) - placés sur la carte sur le repère approprié de ressource si un emplacement vide est disponible, autrement défaussez-le immédiatement et choisissez un bastion celtique afin d'y augmenter la demande pour la ressource.



Pour augmenter la demande déplacez le marqueur correspondant de ressource d'une case vers la droite sur la colonne appropriée du diagramme du bastion. Un marqueur dans la colonne '8' ne peut pas être déplacé plus loin.

Jetons Romains (**14**) - Ils sont placés sur la carte. Les joueurs doivent s'arrêter (fin de tour) en se déplaçant vers un jeton Romain. Au tour suivant le jeton Romain peut être déplacé vers un autre endroit. Si toutes les routes d'un bastion celtique ont un jeton Romain sur elles, le bastion est immédiatement conquis (voir le jeton de Romanisation ci-dessous).



Jeton cycle (**1**) – Quand il est pioché, tous les jetons défaussés sont remis dans le sac.



Jeton ordres (**1**) - Quand il est pioché, défaussez-le et défaussez un jeton Romain de la carte, au choix du joueur qui vient de piocher le jeton ordres.



Celtic Trader

Jeton de Romanisation (1) - Un bastion celtique est immédiatement conquis et un jeton Romain sur le bastion est retiré de la partie (s'il y en a au oins un présent). Mettez tous les autres dans la défausse. Placez la tuile de ville romaine au-dessus du bastion sur la carte. Tous les marqueurs de bastion pour cette tribu sont enlevés du diagramme du bastion. Le jeton de Romanisation est alors défaussé.



Il y a plus de jetons que nécessaire. Les jetons additionnels sont des pièces de rechange ou sont utilisés pour le jeu Celtic Quest. Suivez les instructions d'installation et remettez tous les jetons inutilisés dans la boîte de jeu.

Diagrammes de bastion (6)

Chaque diagramme de bastion montre la demande des diverses ressources à ce bastion. Les valeurs le long du diagramme, 1, 2, 4, 6, 8 sont les PR gagnés en livrant cette ressource au bastion.

Chaque diagramme de bastion est double face, le jeu Celtic Trader d'un coté et le jeu Celtic Quest de l'autre.

Quand un bastion est conquis (fermé), la tuile romaine de ville est placée dessus et le diagramme et les marqueurs associés sont retirés de la partie. Les valeurs de départ pour les ressources sont imprimées sur les diagrammes, placez le marqueur correspondant à chaque ressource dans la colonne adéquate, il sera déplacé au fur et à mesure de la partie. Il n'y a aucune limite au nombre de ressources qui peuvent être dans une même colonne.

*Quand une ressource piochée ne peut pas être placée sur la carte le joueur qui l'a piochée déplace un marqueur de ressource (correspondant à cette ressource) d'une case vers la droite sur **un** diagramme de bastion. Quand une ressource est livrée le marqueur de ressource est déplacé d'une case vers la gauche sur ce diagramme de bastion. Si plus de 3 ressources sont dans une colonne disposez les marqueurs de telle manière que tous soient visibles.*



Diagramme pour le bastion Icenii dans le jeu Celtic Trader

Positions de départ pour les jetons ressources



Jetons ressources

Exemple du diagramme du bastion Icenii (milieu de la partie), le cerf et le tissu ont été réduits à '1', le blé et le poisson ont grimpés jusqu'à '2' et le minerais a grimpé jusqu'à '6'.

Celtic Trader



Bonus
en PV

Position
de départ

Carte de rôle (6)

Chaque joueur choisit un rôle au début de son premier tour du jeu; la carte de rôle détaille l'emplacement de départ du joueur ainsi que les PV de bonification pour le joueur. Les bonifications de la forme + 0/5/10/15/20 pour X indiquent que si X n'a pas été amélioré la bonification est 0, s'il a été amélioré une fois alors la bonification est +5, deux fois +10, etc.

Une carte de rôle est vierge ; c'est une pièce de rechange et elle doit être remise dans la boîte avec les autres cartes qui sont utilisées dans le jeu Celtic Quest.

Fiche de joueur

Marqueur de capacité

Value	2	3	4	5	6
Movement	Cost	Cost	Cost	Cost	Cost
Value	0	+1	+2	+4	+7
Trading	Cost	Cost	Cost	Cost	Cost
Value	1/0	2/0	2/1	3/1	3/2
Carrying	Cost	Cost	Cost	Cost	Cost
	2	4	7	10	

Placez les PV ici (les cristaux apparaissent dans le jeu Celtic Quest)

Placez les PR ici

Poche(Pouch) **non** utilisée dans le jeu Celtic Trader

Charge(Carried) utilisée pour stocker les ressources

Le développement des capacités est enregistré. Chaque joueur commence le MOUVEMENT (MOVE) à 2, le COMMERCE (TRADING) à 0 et la CHARGE (CARRY) à 1/0, les capacités peuvent être améliorée en dépensant les PR indiqués. Ces coûts sont les mêmes pour toutes les capacités.

Le niveau actuel de chaque capacité est indiqué en utilisant les cubes en bois. DESCRIPTION de chaque capacité.

Mouvement (Movement) : Nombre de points de mouvements.

Commerce (Trading) : Valeur du bonus en PR à chaque livraison.

Charge (Carrying Capacity) : Double valeur, la première indique le nombre de ressources pouvant être transportées, la seconde indique le nombre de ressources pouvant être récupérées sans s'arrêter pendant le mouvement (toute ressource récupérée ensuite déclenche la fin du mouvement).

Pour ce joueur le mouvement est 2, le bonus de commerce est 0 et 1 article (maximum) peut être transporté; la récupération d'une ressource finit le mouvement.

Celtic Trader

Préparation

Placez la carte sur la table puis les jetons ressource sur les diagrammes de bastion comme indiqué (voir la page 4). Donnez à chaque joueur un marqueur de joueur, une fiche de joueur et les marqueurs de capacités (3 cubes).

Mettez les marqueurs de PR/PV dans une pile avec les marqueurs 10 utilisés en fin de partie.

Placez un jeton de ressource adéquat sur chaque repère de ressource sur la carte, les jetons de ressource restants sont placés dans le sac.

Ajoutez les jetons cycle, ordres et Romanisation dans le sac.

Prenez 14 jetons Romains et enlevez le nombre de jetons indiqué en fonction du nombre de joueurs. Placez les jetons Romains restants dans le sac.

Pour un jeu plus rapide n'enlevez aucun jeton Romain. La partie est susceptible de finir quand tous les bastions sont romanisés.

Nombre de joueurs	Nombre de jetons Romains à retirer	Nombre de jetons Romains dans la partie
2	0	14
3	1	13
4	2	12
5	3	11

Placez les 6 tuiles Romaines Ville/Bastion près de la carte.

Placez les 6 cartes de rôle face cachée. Déterminez l'ordre des joueurs aléatoirement et ils s'asseyent autour de la table dans cet ordre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les autres cartes, tuiles, jetons et marqueurs sont inutilisés dans le jeu Celtic Trader et sont remis dans la boîte de jeu.

Décidez si la partie doit être jouée en temps limité ou pas – si c'est le cas un joueur est désigné pour surveiller le temps, quand la limite est atteinte le tour en cours est joué et la partie est terminée.

La partie commence maintenant par le premier joueur et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant le premier tour uniquement, chaque joueur choisit une des cartes de rôle et la gardera pour la partie - la carte de rôle indique où le joueur doit commencer et quel bonus en PV il peut réaliser. Toutes les cartes de rôle inutilisées sont remises dans la boîte de jeu.

Vous devriez avoir 18 jetons ressource sur la carte et 24 dans le sac (1 ensemble de 6 jetons ressource sont des pièces de rechange), 1 jeton Romanisation, 1 jeton cycle, 1 jeton ordres et un maximum de 14 jetons Romains dans le sac (voir la page 5).

Celtic Trader

Tour d'un joueur

Pendant son tour, chaque joueur effectue les phases suivantes :

1. Pioche de jetons

Le joueur pioche 2 jetons du sac et les résout dans l'ordre de son choix.

2. Mouvement

Au premier tour, le joueur choisit où commencer en fonction de sa carte de rôle.

Le marqueur du joueur peut être déplacé de tuile en tuile.

Chaque mouvement entre 2 tuiles coûte un point de mouvement, le total de points de mouvement du joueur est indiqué sur la capacité MOUVEMENT (MOVE) de la fiche du joueur. En se déplaçant les routes sur les tuiles doivent être suivies et quand le mouvement finit le marqueur du joueur doit être placé de manière à montrer sur quel réseau de routes il est quand une tuile a deux réseaux de route déconnectés. Il n'est pas permis de se déplacer entre des routes non connectées. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être sauvegardés pour être utilisés lors de tours futurs.

Si un joueur passe à une section de route ou une ville qui a un jeton Romain, le tour du joueur finit immédiatement et le marqueur du joueur est placé sur le jeton Romain. Si le marqueur du joueur est sur un jeton Romain au début de son tour le jeton Romain peut être déplacé à un autre endroit de la carte (au choix du joueur) ou laissé où il est ; dans les 2 cas le joueur peut se déplacer.

Une ressource sur une tuile peut être récupérée et mise dans la boîte CHARGE (CARRIED) sur la fiche du joueur quand un joueur passe sur une tuile (ou débute son mouvement sur cette tuile) à l'aide d'une route connectée à la ressource.

Normalement la récupération d'une ressource finit le mouvement, mais si deux ressources sont sur la même section de route les deux peuvent être récupérées au moment où le mouvement finit. Le nombre maximum de ressources qui peuvent être transportées est indiquée sur la capacité de charge de la fiche du joueur (premier nombre). Avec une capacité de charge plus élevée il est possible de récupérer une ressource et continuer le mouvement, cette capacité est également indiquée sur la capacité de charge de la fiche du joueur (deuxième nombre).

Les jetons transportés peuvent être défaussés n'importe quand pendant le mouvement.

Note : vous pouvez vous déplacer par des bastions et des villes romaines sans s'arrêter à **moins** qu'il y ait un jeton Romain sur la route ou dans la ville Romaine comme garnison. Il n'y a aucune limite au nombre de marqueurs de joueur autorisés sur une tuile ou un dispositif de tuile (repère Romain, bastion, repère de ressource, etc..).

3. Après Mouvement

D'autres actions sont possibles après le mouvement sur certaines tuiles :

- Cercle de Pierres

Pendant le premier tour et dans l'ordre des joueurs, chacun choisit une carte de rôle. Puis chaque joueur joue son premier tour (pioche de jetons, placement des jetons puis mouvement).

Il n'y a aucune limite au nombre de marqueurs de joueur autorisés sur une tuile ou un dispositif de tuile.

Un exemple de mouvement est donné page 8.

Si un mouvement est arrêté par un jeton Romain alors rien ne peut être récupéré sur la tuile et aucune action 'après mouvement' n'est autorisée (le tour du joueur finit immédiatement).

Celtic Trader

- Bastions celtiques

3a. Cercle de Pierres

Qu Cercle de Pierres les actions suivantes peuvent être effectuées dans l'ordre, toutes sont facultatives :

Améliorer des capacités

L'amélioration des capacités (mouvement, commerce et charge) peut être achetée avec des PR.

Chaque niveau de capacité a un coût (0, 2, 4, 7, 10) en PR et doit être amélioré dans l'ordre (de la gauche vers la droite). Les améliorations multiples sont possibles si le joueur a assez de PR; le joueur déplace le marqueur de capacité approprié s'il remet assez de PR dans la pile de PR/PV. Dès qu'une capacité est améliorée, la nouvelle valeur s'applique.

Réclamer des PV

Des PV peuvent être convertis à partir de PR, déplacer le marqueur dans la boîte de PV.

3b. Bastion Celtique

A un bastion Celtique les ressources transportées peuvent être échangées contre des PR; le diagramme de bastion montre la demande pour chaque ressource. La colonne (1, 2, 4, 6, 8) où se trouve le marqueur de règlement montre la demande actuelle de la ressource associée.

Si la ressource est livrée, le joueur gagne un nombre de PR égal à la valeur de la colonne et le marqueur correspondant est déplacé d'une colonne vers la gauche. Plus d'une ressource peut être échangée, ajuster chaque marqueur associé. Les ressources livrées sont défaussées. Si une ressource est livrée plusieurs fois la valeur **originale** de la demande est

gagnée pour chacune, mais le marqueur est déplacé d'une case vers la gauche pour chaque ressource échangée.

Si un marqueur de bastion est dans la colonne '1' il n'est pas déplacé plus loin vers la gauche même si plus de ressources sont échangées pour cette valeur minimum.



Par exemple :

Si le diagramme du bastion d'Iceni ressemble à ceci alors les demandes sont de '1' pour le cerf et le poisson, de '2' pour le minerai et le blé, de '4' pour le tissu et de '8' pour le raisin à Iceni. Les PR gagnés sont augmentés par le bonus du commerce.



Fin de la partie

La partie peut se terminer de 3 façons.

- 1) Si le temps limite convenu est atteint, la partie finit **après** que le **dernier** joueur a joué son tour.
- 2) **Immédiatement** si chacun des 6 bastions Celtiques a été Romanisé (converti en villes romaines, voir la page 7).
- 3) Si la réserve de marqueurs PR/PV est épuisé alors les joueurs peuvent échanger 10 PR ou 10 PV pour un des marqueurs +10, mettant les marqueurs échangés dans la réserve et la partie finit à la **fin** du tour du joueur **actif**.

Si le temps limite a été atteint mais que la condition 2 ou la condition 3 s'est produite alors la partie finit immédiatement (2) ou à la fin du tour du joueur actif (3)

Celtic Trader

Décompte

Le total de PV de chaque joueur est calculé. Les bonifications de la carte de rôle sont ajoutées aux PV.

Le joueur avec le plus de PV est le gagnant; En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Note : Les PR sont sans valeur à la fin de la partie à moins que votre rôle soit 'Le Confiant' (the Trusted)

Exemple de carte de rôle :

Le Rapide (the Fastest) a +0/14/24/37/53 pour le mouvement. Ainsi, à la fin de la partie, si le joueur dont le rôle était Le Rapide (the Fastest) a amélioré son mouvement 4 fois (le maximum), il obtient 53 PV additionnels. Si le mouvement avait été amélioré deux fois au niveau '4', la bonification serait de 24 PV.

Exemple de jeu -Mouvement

Pour le **joueur A**, la ressource **raisin** est à 5 points de mouvement - de la tuile A à la tuile de raisin, au bastion Belgae, de nouveau à la tuile de A sur l'autre route, à la tuile de blé puis finalement de nouveau à la tuile de raisin sur l'autre route pour atteindre la ressource de raisin ! Les ponts empêchent un joueur de se déplacer d'une route à une autre sur la même tuile.

Si la joueuse B a une capacité de charge de 2/1 et une autorisation de 3 pour le mouvement, elle pourrait prendre le blé avant de se déplacer, se déplacer à la tuile de minerai (1 point de mouvement) et récupérer le minerai, finissant son mouvement. Ou elle pourrait se déplacer de 1, récupérer le raisin, se déplacer 1 (de nouveau sur la tuile de blé), se déplacer de 1 sur la tuile de minerai puis prendre le minerai, qui finirait son mouvement, mais elle s'est déjà déplacée de son maximum de 3 de toute façon.

