



7 Wonders

Commerce

Une extension « maison » proposée par [Gus&Co](#)

Décembre 2011

« Attirés par les civilisations prospères et les merveilles en construction, de riches marchands ouvrent leurs étals et proposent des ressources à l'achat. Vous en profiterez également pour vendre certaines de vos productions et ainsi vous enrichir. Le négoce est le terreau fertile du développement. »

S'il n'est rien indiqué, les règles habituelles sont toujours en vigueur. Cette extension peut très bien se jouer avec Leaders ainsi que notre extension [Calamités & Fortune](#).

Élément fourni

- Un plateau Marché à télécharger et imprimer (sur papier épais / carton, plus agréable)

Éléments à trouver

- 7 dés à 6 faces, un dé par ressource excepté pour le blé
- Un marqueur / jeton « premier marchand »

Présentation

Une nouvelle ressource fait son apparition dans cette extension, le **blé**, une ressource joker qui peut remplacer n'importe quelle autre ressource. Il faut bien nourrir ses ouvriers...

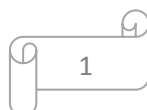
Le Marché est composé de 8 emplacements : pierre, argile, minerai et bois pour un coût de 2 pièces ; tissu, parchemin, verre et blé pour un coût de 3 pièces.

Mise en place

Placer le Marché au milieu de la table.

Placer un dé sur la face 1 sur chaque emplacement du marché excepté sur le blé.

Déterminez un premier marchand au hasard. Après chaque action, le jeton du premier marchand passe au joueur de gauche.



Règles

Attention, le 1 sur les dés représente en fait **zéro** (historiquement, le zéro est apparu relativement tard). Le 2 représente 2, et ainsi de suite. Il n'y a donc pas de valeur 1 dans l'extension.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le Premier Marchand et en suivant en sens horaire, en plus de leur action habituelle, chaque joueur peut visiter le Marché pour effectuer une seule action, acheter ou vendre. On peut acheter ou vendre à n'importe quel moment de son action.

Achat

Un joueur peut acheter un ou plusieurs dés de ressources, en payant le coût indiqué sur l'emplacement. Le coût indiqué est valable pour le dé dans son entier, pas par quantité. *Exemple : un dé à 5 de bois coûtera 2 pièces et non pas 10.*

Les pièces dépensées sont remises dans la réserve et le joueur prend alors le dé devant lui.

Les ressources ainsi obtenues peuvent être immédiatement utilisées pour effectuer son action habituelle : pose de carte ou construction de sa merveille.

Blé : le blé n'est pas représenté par un dé mais on peut en acheter pour 3 pièces pour remplacer n'importe quelle ressource. On ne peut en acheter qu'un seul par joueur et par action.

Vente

Un joueur peut vendre une seule et unique ressource au marché au prix indiqué. Exemple : un joueur possède 3 argiles, mais il ne reçoit de la banque que 2 pièces. La vente ne peut avoir lieu qu'à condition que la carte correspondante ait été posée dans son jeu. Une carte posée au même tour que la vente peut être également aussitôt exploitée. Les pièces sont payées par la réserve.

Quand toutes les actions ont été effectuées par les joueurs:

Les dés présents au Marché et qui n'ont donc pas été achetés augmentent de 1. Une fois sur 6, les dés ne peuvent logiquement plus être augmentés.

Les dés devant les joueurs retombent à 1 et sont remis sur leur emplacement au marché.

Au début de chaque âge, tous les dés reviennent à 1.

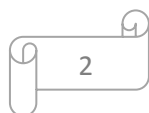
Fin de l'Age

Quand il ne reste plus que deux cartes par joueur, au lieu d'en jouer une et de défausser l'autre comme le veulent les règles, on procède à un Jour de Marché.

Jour de marché

Tous les joueurs retournent leurs deux cartes et les mettent bien visibles devant eux.

En commençant par le Premier Marchand, il peut faire une offre pour acheter une carte d'un autre joueur. Il désigne la carte désirée et annonce son prix. Le joueur suivant en sens horaire peut alors enchérir.



Règles d'enchères :

- On ne peut faire **qu'une seule offre**. Le joueur à droite du Premier Marchand est donc le dernier à pouvoir proposer un prix.
- Un joueur qui ne veut pas participer à l'achat peut passer, mais il ne peut plus participer à cet achat.
- Le joueur à qui appartient la carte ne peut pas participer à l'enchère.
- Les joueurs qui annoncent un prix doivent être en mesure de le payer.

La dernière offre la plus élevée marque la fin de la vente. Le joueur qui possède la carte désirée peut vendre sa carte au prix annoncé, il empoche alors les pièces de l'acheteur. Mais il peut également payer le même montant que l'offre la plus élevée pour conserver sa carte. L'argent est versé à la réserve. Un joueur ne peut conserver sa carte si et seulement si il n'a pas acheté de carte pendant le Jour de Marché.

La carte achetée ou conservée est aussitôt jouée selon les règles habituelles, avec la possibilité de passer au marché pour acheter des ressources encore disponibles.

Le joueur qui a vendu ou conservé sa carte défusse sa deuxième carte et ne participe plus au Jour de Marché.

Après que le premier Marchand a fait une offre, c'est au joueur suivant en sens horaire de faire une proposition d'achat pour une autre carte, et ainsi de suite. Si le joueur actif ne désire pas effectuer d'achat, il ne peut plus participer ni relancer de nouvelles propositions d'achat.

Quand un tour complet a été effectué, le Jour de Marché s'achève. Les joueurs qui n'ont pas vendu ou conservé de carte peuvent à présent jouer gratuitement une de leurs cartes et défusser la 2^{ème}, toujours en passant par le Marché si désiré.

Attention à la règle simple: un joueur ne peut en aucun cas poser plus d'une carte pendant le Jour de Marché. Aussitôt qu'un joueur a posé une carte, il ne peut plus en poser d'autres et abandonne les enchères. S'il lui reste encore ses deux cartes, d'autres joueurs peuvent toujours lui en acheter une ; le joueur ne pourra alors pas payer pour la conserver et sera « forcé » d'accepter la vente.

Note de l'auteur : si la partie Jour de Marché ne vous plaît pas, vous pouvez jouer sans et uniquement conserver le Marché. Le Jour de Marché a toutefois l'avantage de réinjecter des pièces et surtout de permettre une interaction forte entre joueurs.

Un grand merci à Antoine Bauza et les éditeurs Repos Prod pour leur jeu, un chef d'œuvre qui m'a donné envie de développer des extensions. Merci également à Uwe Rosenberg et son Agricola pour la dynamique de ressources en augmentation, ainsi que Bruno Cathala et Serge Laget pour leur Mondus Novus et la dynamique commerciale.

Une prochaine extension « maison » est déjà en développement : **Agriculture**.