

MARÉE COMMERCIALE

VOYAGEURS DU TIGRE DU SUD

CONCEPTION : SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATIONS : MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE : SHEM PHILLIPS

TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES

RELECTURES : ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS / PIXIEGAMES

COPYRIGHT 2025 GARPHILL GAMES / WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION

Dans Voyageurs du Tigre du Sud : Marée Commerciale, de nouvelles voies de commerce se sont ouvertes au-delà de la Mésopotamie. Nous devons cartographier des terres inexplorées, établir des comptoirs commerciaux et superviser le développement grandissant des technologies de pointe pour le travail à venir.

MATÉRIEL



4 extensions des Plateaux de Joueur



2 extensions double face du Plateau Principal



35 cartes variées* (avec une ⚡)



4 tuiles Sablier Amélioration Spéciale (rose)



32 demi-tuiles Amélioration Ouvrier (16 Hauts et 16 Bas, rouges)



1 tuile Amélioration Spéciale (rose)

* 1 x Planification, 8 x Eau, 3 x Espace, 8 x Terre, 2 x Inspiration, 13 x Villageois (dont 10 x Contremaitre).

MISE EN PLACE

Mettez en place *Voyageurs du Tigre du Sud* comme décrit dans les règles de base avec les changements suivants :

1. Placez les 2 extensions du Plateau Principal l'une à côté de l'autre, à gauche des sections originales du Plateau Principal. Utilisez l'une ou l'autre face de chaque extension pour varier les parties.
2. Mélangez toutes les nouvelles cartes dans leur pile respective. Les 10 cartes Contremaitre sont un nouveau type de carte Villageois, qui sera expliqué en détail plus tard. Pour l'instant, mélangez-les avec les autres cartes Villageois.
3. Placez les tuiles Commerçant sur leur emplacement respectif des extensions du Plateau Principal. À 3 ou 4 joueurs, incluez les 2 tuiles qui sont en double exemplaire. Empilez chacune de ces paires sur son emplacement correspondant. À 1 ou 2 joueurs, remettez les doublons dans la boîte (*n'utilisez qu'un seul exemplaire de chaque tuile Commerçant*).
4. Séparez les demi-tuiles Amélioration Ouvrier par type (*A = Hauts / B = Bas*), et mélangez chaque type séparément. Créez 4 piles de Hauts et 4 piles de Bas, chacune contenant autant de demi-tuiles Amélioration correspondantes que le nombre de joueurs dans la partie. *Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, chaque pile doit contenir 3 demi-tuiles Amélioration.*

Placez chaque pile face visible sur l'une des cases A ou B correspondantes des extensions du Plateau Principal. Remettez toutes les autres demi-tuiles Amélioration Ouvrier dans la boîte. Remarquez que le Haut et le Bas doivent être alignés, comme les deux moitiés d'un même domino.

5. Placez la nouvelle tuile Amélioration Spéciale (rose) sur son emplacement de l'extension du Plateau Principal.
6. Donnez à chaque joueur 1 extension du Plateau de Joueur qu'il place à gauche de son Plateau de Joueur, et 1 tuile Sablier qu'il garde à proximité, face Temps écoulé visible (*comme illustré ci-contre*).



INFLUENCE ROUGE



Les joueurs peuvent désormais gagner et dépenser de l’Influence rouge, qui fonctionne comme les Influences du jeu de base. L’Influence rouge gagnée est placée sur le Minaret rouge illustré sur l’extension du Plateau Principal.



Cette icône permet toujours aux joueurs de gagner de l’Influence noire, jaune ou bleue, mais pas rouge !



Cette icône permet à un joueur de déplacer de l’Influence d’une Guilde noire, jaune ou bleue vers n’importe quelle autre Guilde, y compris la Guilde rouge. C’est l’un des principaux moyens pour un joueur d’augmenter son Influence dans la Guilde rouge.



Le joueur qui a le plus d’Influences à la Guilde rouge en fin de partie gagne 5 PV.

Comme pour les Guildes originales, un joueur ne peut utiliser la capacité de la Guilde rouge qu’une seule fois par tour. Cette capacité lui permet de dépenser 1 Influence rouge (*et une seule*) au lieu de dépenser 1 Influence d’une autre couleur. Il peut même utiliser cette capacité s’il n’a pas d’Influence de cette autre couleur.

Par exemple, un joueur pourrait dépenser 1 Influence rouge comme si elle était noire lorsqu’il complète son journal pour se déplacer d’une case supplémentaire sur le Plateau Principal (capacité de la Guilde noire).

Autre exemple, un joueur pourrait dépenser 1 Influence bleue et 1 Influence rouge (comme s’il s’agissait d’une bleue) lors de l’acquisition d’une tuile Amélioration Eau.

NOUVELLES ICÔNES



Chaque joueur possède 1 icône de Marché sur son extension du Plateau de Joueur. Celle-ci n’est référencée que par les 10 cartes Contremaitre (*Villageois*). Ces cartes ne peuvent être glissées qu’à cet endroit.



Des icônes de Comptoir commercial figurent sur certaines cartes Terre et Eau ainsi que sur les extensions du Plateau de Joueur. Elles sont également référencées sur certaines cartes Espace et Inspiration pour l’attribution de PV. Leur fonction et leur présence dans le jeu sont très similaires à celles des Observatoires et Bibliothèques.



Il existe une nouvelle tuile Amélioration Spéciale représentant un Comptoir commercial, disponible aux joueurs lorsqu’ils gagnent une tuile Amélioration Spéciale.

INFLUENCE DE CARTE



Marée Commerciale apporte une nouvelle utilisation de la capacité Influence de Carte (*placer 1 Influence sur une carte face visible dans le jeu de base*). Chaque fois qu'un joueur gagne la capacité Influence de Carte, il peut soit le faire selon les règles originales, soit placer cette Influence sur l'Encrier noir illustré sur les extensions du Plateau Principal.

Comme pour l'Influence de Guilde, un joueur peut dépenser l'Influence qu'il a dans l'Encrier (*mais pas celle qu'il a sur des cartes*) pour activer 1 des 4 capacités disponibles. Il ne peut utiliser qu'un seul effet et une seule fois par tour :



- Dépenser 1 Influence de l'Encrier et 1 Pièce pour dépenser 1 Provision de moins.
- Dépenser 1 Influence de l'Encrier et 1 Provision pour dépenser 1 Pièce de moins.
- Au placement d'un Dé, dépenser 2 Influences de l'Encrier pour agir comme si ce Dé avait 1 Pigeon, 1 Dromadaire et 1 Télescope.
- Dépenser 3 Influences de l'Encrier pour capturer 1 Ouvrier (*nouvel effet décrit à la page 10*), ou pour placer 1 Influence rouge.

Règles alternatives

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent décider ensemble quelles règles utiliser pour la capacité Influence de Carte :

1. Les règles originales plus les nouvelles règles.
2. Juste les nouvelles règles : les joueurs ne placent plus d'Influences sur les cartes.
3. Juste les règles originales : les joueurs ne placent pas d'Influences sur l'Encrier et n'utilisent pas ses capacités.

EXTENSION DU PLATEAU DE JOUEUR



Chaque joueur possède une nouvelle extension pour son Plateau de Joueur.

Cette extension comporte, en haut du plateau, 2 nouveaux rappels de score : chaque joueur gagne 3 PV pour chaque set complet composé de 1 Observatoire, 1 Bibliothèque et 1 Comptoir commercial. Il gagne aussi 1 PV par carré de 2 x 2 emplacements couverts par des tuiles Amélioration dans ses Caravanes.

Cette zone n'est pas une carte Espace. Par conséquent, aucune carte Inspiration ne peut être glissée en dessous pour doubler les effets de score mentionnés ci-dessus.

Au milieu se trouve une nouvelle zone de Caravane pour les tuiles Amélioration Ouvrier. Il s'agit d'une grille de 3 x 2 qui permet de placer, sous chaque couleur d'Ouvrier, une paire de demi-tuiles Amélioration Ouvrier (1 Haut et 1 Bas).

La moitié inférieure est occupée par le Marché. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une Ville ou d'un Point de Vue, cette partie est considérée comme une carte Terre pour les effets qui font référence aux cartes Terre.

Au centre du Marché figure un emplacement pour une seule tuile Commerçant.

Tout en bas de l'extension, un nouvel emplacement de Dé est disponible. Comme action, le joueur peut placer ici 1 Dé de n'importe quelle valeur, pour employer un Commerçant ou acquérir une tuile Amélioration Ouvrier (voir pages 7 et 8).



Chaque joueur peut également glisser partiellement 1 Contremaitre (Villageois) sous son Marché. Cela lui procure une capacité spéciale lorsqu'il se repose, à condition qu'il ait au moins 1 tuile Commerçant sur son Marché lors du Repos.

Règle importante : après son Repos, un joueur doit toujours retirer l'éventuelle tuile Commerçant de son Marché et la remettre sur l'emplacement correspondant des extensions du Plateau Principal.

Tous les effets des Contremaires glissés sous l'extension du Plateau de Joueur devraient être connus puisqu'ils ont déjà été décrits pour d'autres éléments du jeu.

EMPLOYER UN COMMERÇANT



Chaque fois qu'un joueur gagne la capacité Employer un Commerçant, il peut choisir 1 tuile Commerçant parmi celles actuellement disponibles sur les extensions du Plateau Principal.

Après avoir sélectionné une tuile Commerçant, le joueur doit payer les coûts éventuels avant de résoudre les autres effets. Après la résolution de tous les effets, il doit placer la tuile Commerçant sur son Marché. Si une tuile Commerçant est déjà présente sur son Marché, il doit remettre celle-ci sur l'emplacement correspondant des extensions du Plateau Principal avant de placer la nouvelle tuile sur son Marché. Les effets et les éventuels coûts des Commerçants sont indiqués sur les extensions du Plateau Principal, juste en dessous de l'emplacement de chaque tuile, et détaillés ci-dessous :



Face A : dépenser 2 Influences rouges pour acquérir 1 carte Espace en payant 3 Pièces de moins, ou acquérir 1 carte Inspiration.

Face B : dépenser 2 Influences rouges pour acquérir 1 tuile Amélioration Basique, Terre, Eau ou Espace en payant 3 Pièces de moins, et gagner 1 Influence de Carte.



Face A : dépenser 2 Influences rouges pour acquérir 1 carte Terre.

Face B : dépenser 2 Influences rouges pour acquérir 1 carte Eau.



Face A : dépenser 1 Influence rouge pour gagner 2 Provisions et rafraîchir 1 Dé.

Face B : dépenser 1 Influence rouge pour gagner 2 Pièces et acquérir 1 carte Villageois, en payant le coût usuel.



Face A : placer 1 Influence sur la Guilde rouge et acquérir 1 tuile Amélioration Basique, en payant le coût usuel.

Face B : placer 1 Influence sur la Guilde rouge et déplacer 1 de ses Influences d'une Guilde vers une autre Guilde.

ACQUÉRIR DES TUILES AMÉLIORATION OUVRIER



Lorsqu'un joueur acquiert une tuile Amélioration Ouvrier, il doit d'abord en payer le coût de 3 Pièces ou 2 Influences rouges (*au choix*).

Chaque tuile Amélioration Ouvrier est composée de 2 demi-tuiles (*Haut et Bas*). Celles-ci ont été assemblées aléatoirement lors de la mise en place. Bien qu'il s'agisse de 2 parties distinctes, elles sont considérées, à toutes fins utiles, comme une seule tuile Amélioration. Après avoir payé le coût d'acquisition, le joueur doit choisir 1 des paires de demi-tuiles disponibles sur les extensions du Plateau Principal (*il ne peut pas diviser des paires pour en créer d'autres*).

Les tuiles Amélioration Ouvrier ne peuvent être placées que dans la nouvelle zone Caravane des extensions du Plateau de Joueur. Aucune autre tuile Amélioration ne peut être placée dans cette Caravane. Quand un joueur place une tuile Amélioration Ouvrier sur son extension du Plateau de Joueur, il bénéficie immédiatement de l'icône recouverte (*placer 1 Influence dans la Guilde rouge ou récupérer 1 Ouvrier*).

Désormais, chaque fois que le joueur place un Ouvrier de la couleur indiquée au-dessus de la tuile Amélioration Ouvrier, il peut résoudre tous les effets de la tuile en plus des effets de l'endroit où il place l'Ouvrier. Tous ces effets peuvent être résolus dans l'ordre de son choix.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a placé une tuile Amélioration Ouvrier sur l'emplacement en dessous de l'Ouvrier jaune et a pu immédiatement placer 1 Influence dans la Guilde rouge. Pour chaque Ouvrier jaune qu'il placera à l'avenir, il pourra également placer 1 Influence dans la Guilde jaune et gagnera 1 Provision.

L'acquisition d'une tuile Amélioration Ouvrier révèle généralement une nouvelle paire de demi-tuiles. Si une pile n'a plus de tuiles, elle reste vide jusqu'à la fin de la partie.



EFFETS DES TUILES AMÉLIORATION OUVRIER



Les demi-tuiles Amélioration de ce type ont un coût qui doit être payé avant de résoudre son effet. L’Influence de Carte pour la tuile de gauche peut être retirée de l’Encrier ou d’une carte.



Ces demi-tuiles Amélioration permettent de manipuler les Dés, par exemple en modifiant leur valeur ou en rafraîchissant 1 Dé.



Certaines demi-tuiles Amélioration ont des effets immédiats simples, comme gagner 1 Pièce, de l’Influence de Carte ou de Guilde, acquérir des tuiles Amélioration Basique, et plus encore.



Certaines demi-tuiles Amélioration Ouvrier proposent également les gains de Pictos et de PV qui fonctionnent de la même manière que ceux des autres tuiles Amélioration.



Cette demi-tuile Amélioration particulière permet à un joueur d’ignorer tous les autres Ouvriers d’une carte lorsqu’il place des Ouvriers de la couleur associée à cette tuile. En d’autres termes, il ne peut jamais être bloqué.

RENOVÉR DES CONTREMAITRES

S'il y a au moins 1 Contremaitre au-dessus du Plateau Principal lorsqu'un joueur acquiert une carte Villageois, il dispose d'une nouvelle option. Plutôt que d'acquérir un Contremaitre à placer sous son Marché, il peut le renvoyer pour résoudre les effets indiqués dans le coin supérieur droit de la carte. Cela coûte toujours 3 Pièces, comme indiqué sur chaque carte Contremaitre. Les Contremaires ainsi renvoyés doivent être remis dans la boîte du jeu.

Tous les effets de renvoi des Contremaires devraient être connus puisqu'ils ont déjà été décrits pour d'autres éléments du jeu.



Chaque joueur possède 1 tuile Sablier pour l'aider lorsqu'il complète le Journal.



Face Temps écoulé :

Si un joueur ne peut pas (ou choisit de ne pas) avancer quand il complète le Journal, il peut, à la place, retourner son Sablier face Temps disponible visible. Cependant, il ne peut le faire que s'il fait 1 seul et unique mouvement sur le Journal. Il ne peut pas le faire lors d'un mouvement bonus obtenu grâce à la Guilde noire et ne peut pas activer la Guilde noire après l'avoir fait.



Face Temps disponible :

Quand le Sablier est sur sa face Temps disponible visible, le joueur peut retourner sa tuile Sablier sur sa face Temps écoulé afin de réduire de 1 les conditions d'une tache d'encre lorsqu'il complète le Journal. Cela peut être pour diminuer la valeur imprimée de 1, ou pour éviter de dépenser 1 Influence quand de l'Influence doit être dépensée.

En fin de partie, chaque Sablier face Temps disponible visible rapporte 2 PV à son propriétaire.

NOUVELLES ACTIONS ET NOUVEAUX EFFETS



Certaines Villes et certains Ports ont un coût en Influence. Un joueur peut placer des Dés de n'importe quelle valeur dessus, mais il doit dépenser l'Influence requise avant de résoudre les effets de la carte. S'il a, sous son Plateau de Joueur, une carte Villageois qui peut lui fournir l'Influence requise, il a la possibilité de l'activer (*comme certains Villageois peuvent fournir des Biens pour les Villes et les Ports*).



Cet effet permet à un joueur de capturer un Ouvrier immédiatement, puis de placer n'importe quel Ouvrier de sa réserve et de résoudre son action, en suivant les règles habituelles.

Capturer des Ouvriers

Cela peut être résolu comme une récupération standard d'Ouvrier (*prendre un Ouvrier d'une carte autour du Plateau Principal*), ou pour prendre un Ouvrier dans la réserve personnelle d'un adversaire. Dans ce cas, le joueur doit payer soit 1 Pièce soit 1 Provision à l'adversaire ciblé.

CALCUL DES SCORES

En plus du calcul original des scores, chaque joueur gagne des PV supplémentaires pour les éléments suivants :

1. Pictos secondaires Terre et Eau

3 PV par set complet de 1 Observatoire, 1 Bibliothèque et 1 Comptoir commercial.

N'oubliez pas de compter également les Pictos des Caravanes.



2. 1 PV par carré de 2 x 2 emplacements couverts par des tuiles Amélioration dans ses Caravanes.

Chaque tuile Amélioration peut être utilisée pour compléter plusieurs carrés de 2 x 2.

Le score maximal possible pour la Caravane Ouvrier est de 2 PV.

Le score maximal possible pour la Caravane des Dés est de 8 PV.

N'oubliez pas de compter également les PV des tuiles Amélioration Ouvrier lors de l'évaluation des Caravanes.

3. 2 PV pour son Sablier si sa face Temps disponible est visible.

4. 5 PV pour le joueur qui a strictement le plus d'Influences à la Guilde rouge.



Le joueur ci-dessus gagne un total de 4 PV pour les carrés de 2 x 2 emplacements couverts dans ses Caravanes, comme indiqué par les encadrés blancs.

Mise en place

Mélangez la nouvelle carte Planification dans la pioche Planification. Ne donnez pas d'extension de Plateau de Joueur ni de tuile Sablier à votre Adversaire. Il doit y avoir 2 demi-tuiles Amélioration Ouvrier par pile, et seulement 1 tuile Commerçant de chaque.

Nouvelle carte Planification

Si l'IA peut dépenser 2 Influences rouges, elle le fait pour gagner 1 carte Inspiration. Si elle n'a pas assez d'Influences à dépenser, elle gagne 1 tuile Amélioration Ouvrier et 3 Influences rouges à la place.

Comme cela est indiqué par l'icône au bas de cette carte Planification, quel que soit l'effet résolu, l'IA révèle immédiatement 1 autre carte Planification de la pioche et la résout normalement.



Acquérir des tuiles Amélioration Ouvrier

Pour les tuiles Amélioration Ouvrier, l'IA utilise les mêmes règles de priorité que pour l'acquisition d'une tuile Amélioration Basique (verte). Par exemple, une somme de 4 ciblera la pile de tuiles Amélioration Ouvrier la plus à gauche. Elle place ses tuiles Amélioration Ouvrier sur sa Caravane, comme n'importe quelle autre tuile Amélioration.

Tuiles Commerçant

L'IA n'interagit pas avec les tuiles Commerçant. Cependant, lorsque vous devez remettre une tuile Commerçant sur son emplacement des extensions du Plateau Principal, mettez-la à la place en dessous des extensions du Plateau Principal. Celle-ci est temporairement indisponible. Dès qu'il y a 2 tuiles Commerçant à cet endroit, placez-les sur leur emplacement correspondant des extensions du Plateau Principal, ce qui les rend de nouveau disponibles.

Influence de Carte

Pour l'Influence de Carte, l'IA n'utilise que les règles originales. Elle ne place pas d'Influences sur l'Encrier.

Calcul des scores

L'IA n'a pas d'étapes de calcul de score supplémentaires par rapport au jeu original, à part le contrôle potentiel de la Guilde rouge pour 5 PV.

Tuile Amélioration Spéciale (rose)

L'IA peut collecter la nouvelle tuile Amélioration Spéciale (rose), en regardant dans le sens horaire à partir de la rangée inférieure.