*Bienvenue au Marché de Turin !*

Vous êtes commerçant de marchandises dans la ville de Turin du XVIIIe siècle, en Italie. Une révolution culinaire est en marche, les familles et les commerçants luttant pour le contrôle. Seul le commerçant le plus puissant et le plus rusé peut atteindre le sommet et monopoliser le marché pour chaque bien !

**ÂGE** : 8+

**JOUEURS** : 2-5

**OBJECTIF** : Avoir le plus de Scudo en fin de partie.

**PIÈCES** : 18 cartes de marchandises, 5 cartes de emprunt, 4 cartes de paiement de marchandises, 36 Scudo en bois de divers montants, 9 jetons de majorité, 1 oie.

Chaque carte de marchandise est constituée de 3 éléments d'une marchandise, 2 éléments d’une autre et d’1 élément d’1 dernière marchandise différente. Le nombre total de chaque type de marchandises est indiqué à côté du bien de ce type sur la carte de paiement.

**MISE EN PLACE** : Donnez à chaque joueur 15 Scudo. Donnez aux joueurs une carte de paiement. Avant le début du jeu, les joueurs font le choix de marquer des points en utilisant la version classique ou la nouvelle version (en rouge) des cartes de paiement. Mélangez les 18 cartes de marchandise et distribuez-les faces cachées en fonction du nombre de joueurs :

**2p** : 6 cartes par joueur. Les 6 restants sont défaussés sans en prendre connaissance.

**3p** : 6 cartes par joueur.

**4p** : 4 cartes par joueur. Les 2 restantes sont placées face visible au centre.

**5p** : 3 cartes par joueur. Les 3 restantes sont placées face visible au centre.

**VENTES AUX ENCHÈRES** : Une série d'enchères se déroule de la manière suivante :

**1 -** Chaque joueur choisit et place secrètement une carte de sa main au centre de la table, face cachée. Ensuite, révélez simultanément ces cartes. Remarque : sautez cette phase lors du premier tour à 4/5 joueurs; enchérissez uniquement sur les cartes placées au centre lors de la mise en place.

**2 -** Chaque joueur choisit secrètement le montant qu'il souhaite enchérir pour les cartes révélées, en gardant les Scudo cachés dans un poing. Ensuite, tous les joueurs révèlent simultanément leurs offres.

 *Règles des mises :*

· Les mises gagnantes doivent être intégralement versées à la banque.

· Les mises perdantes doivent être reversées pour moitié à la banque (arrondies au plus bas).

· Les joueurs ne sont pas obligés de miser des Scudo ; Cependant, ils ne peuvent pas gagner de cartes en misant 0.

· En cas de mises égales entre joueurs, ces derniers engagent immédiatement un autre tour d'enchères pour déterminer le gagnant. Les joueurs à égalité choisissent et révèlent secrètement n'importe quel montant de Scudo, qui s’ajoute à leur enchère précédente.

Le plus offrant remporte l'égalité. Si une égalité se présente encore, le gagnant est déterminé par un tirage au sort. Dans les cas d’égalité présentés ici, les joueurs jouent uniquement pour leur position d'origine au moment de l’égalité, et ne peuvent pas atteindre une position plus élevée quel que soit le montant total atteint.

· Si les joueurs sont à égalité en enchérissant avec 0 Scudo, même en tant que second tour d'enchères pour régler une égalité, aucun joueur ne gagne. La ou les cartes qu'ils auraient gagnées sont immédiatement défaussées du jeu. Les joueurs paient à la banque leur offre initiale s'il y en avait une, divisée par 2 et arrondie à l'inférieur.

· Aucun joueur ne choisit de carte tant que toutes les égalités n'ont pas été résolues.

**3 -** Les joueurs choisissent leurs cartes, en commençant par le plus offrant, puis le second plus offrant, etc... Le nombre de cartes à choisir dépend du nombre de joueurs :

**2p** : Le plus offrant choisit 2 cartes.

**3p** : Le plus offrant choisit 2 cartes. Le deuxième choisit 1 carte.

**4p** : Le plus offrant choisit 2 cartes. Le deuxième en choisit 1. Le troisième en choisit 1.

*Lors du premier tour uniquement, les 2 plus offrants choisissent 1 carte chacun.*

**5p** : Le plus offrant choisit 2 cartes. Le deuxième en choisit 2. Le troisième en choisit 1.

*Lors du premier tour uniquement, les 3 plus offrants choisissent 1 carte chacun.*

**4 -** Les cartes remportées sont affichées face visible devant les joueurs gagnants pour le reste de la partie.

Chaque joueur peut désormais tenter de vendre une carte face visible. Pour ce faire, les joueurs placent un montant en Scudo sur la carte qu'ils souhaitent vendre. Le montant placé détermine ce qui doit être payé par un acheteur potentiel. Ces Scudo ne peuvent pas être utilisés pour enchérir au tour suivant et doivent rester sur la carte jusqu'à ce qu'elle soit achetée ou retirée par le joueur. Une fois qu'une carte est à vendre, n'importe quel joueur peut l’acheter à tout moment.

Le montant est versé au joueur revendeur. Si plusieurs joueurs s'expriment en même temps, le vendeur choisit l’acheteur.

*Les cartes remportées sont affichées face visible devant les joueurs, les Scudo utilisés pour vendre une carte sont placés au-dessus de la carte mise en vente pendant au moins 1 tour d'enchères, et les jetons de marchandise sont placés devant les joueurs avec la majorité de la marchandise correspondante pour une identification plus simple.*

**5 -** Une fois que chaque joueur a eu la possibilité de mettre une carte en vente, le tour d'enchères est répété jusqu'à ce que les joueurs n’aient plus de cartes. *Remarque : Dans une partie à 2/3 joueurs, une carte dans la main d’un joueur ne sera pas mise aux enchères. A la fin de la partie, la carte restant en main est ajoutée aux cartes face visible du joueur, comptant pour la somme totale de marchandises.* À la fin d'un tour, les joueurs avec une majorité de marchandises peuvent prendre les jetons marchandises correspondants pour indiquer qu'ils ont le plus de ce bien spécifique.

**EXEMPLE**

*Tour d’enchères initial*

***P1*** *– égalité* ***P2*** *– égalité* ***P3*** *– première place*

*P3 mse 4 Scudo, remportant l'enchère avec la mise la plus élevée. P1 & P2 enchérissent 2 Scudo chacun, et sont à égalité pour la deuxième place. P3 paie ses 4 Scudo à la banque et choisira 2 cartes après que P1 et P2 auront réglé leur égalité lors d'un tour d'enchères secondaire.*

*Tour d’enchères secondaire*

***P1*** *– troisième place* ***P2*** *– deuxième place* ***P3*** *– première place*

*P2 ajoute 1 Scudo à son offre initiale et P1 ajoute 0. P2 remporte la deuxième place et paie ses 3 Scudo à la banque, en prenant 1 carte après que P3 en a choisi 2 pour lui-même. P1 paie quand même 1 Scudo à la banque (son enchère totale de 2, divisée par 2 arrondie à l'inférieur) et ne prend aucune carte.*

**EMPRUNTS** : Les joueurs peuvent contracter un emprunt à tout moment du jeu. Les emprunts donnent immédiatement au joueur 10 Scudo, mais 15 Scudo doivent être remboursés après les paiements de fin de partie. Un joueur ne peut contracter qu'un seul emprunt.

**SCORE FINAL** : Une fois La dernière enchère terminée, les ultimes paiements commencent. En débutant par la marchandise en haut de la carte de paiement et en allant vers le bas, la banque paie le montant indiqué à droite de chaque marchandise au joueur qui a la majorité de ce bien. Le joueur avec la majorité d'un bien reçoit le montant total du paiement de la banque. De plus, chaque autre joueur qui a l'une de ces marchandises doit payer 1 Scudo au joueur qui détient la majorité. En cas d’égalité pour la majorité d'un bien, les joueurs partagent le paiement total de la banque ainsi que les paiements reversés par les autres joueurs possédant un de ces biens. Divisez le total par le nombre de joueurs à égalité, en arrondissant.

Si un joueur doit effectuer le paiement de 1 Scudo à un autre joueur, mais n'a pas de Scudo, il doit alors contracter un emprunt. S'il a déjà un prêt, la banque effectue le paiement pour lui. Le joueur prend 2 Scudo à la banque et les place sur sa carte de prêt. Il devra alors payer les 2 Scudo en plus des 15 Scudo de l’emprunt, une fois les paiements versés.

**EXEMPLE :**

*P1 a le plus de raisins et reçoit 6 Scudo de la banque, ainsi qu'1 Scudo de chaque joueur qui a du raisin.*

Après le paiement final se rapportant aux marchandises, les joueurs ayant contracté des emrpunts doivent rembourser 15 Scudo à la banque.

Le joueur avec le plus de Scudo restant gagne !

**RÈGLES FACULTATIVES :**

· Pour une expérience plus compétitive et plus longue, jouez 3 fois de suite, en gardant une trace du score des fins de parties. Le joueur avec le plus de Scudo sur les 3 parties gagne.

·Les Scudo peuvent être gardés secrets ou non, tant que tous les joueurs se mettent d'accord avant le début de la partie.

***L'OIE DE TROC :***

L'oie de troc est un jeton spécial qui peut être utilisé comme bon vous semble ! C'est à vous de définir les règles du jeton de l'oie, si vous choisissez de jouer avec. Par exemple :

· Lorsque les joueurs sont à égalité, l'un d'eux peut décider de prendre l'oie. Il perd alors l'enchère et donc l'égalité.

Plus tard, lorsque ce joueur se retrouve encore dans un cas d’égalité, il peut donner l'oie au joueur qu'il a égalé afin de gagner l'égalité. Cela continue jusqu'à la fin du jeu.

· Le joueur avec le moins de majorités de marchandises obtient l'oie (sauf s'il y a des joueurs à égalité), et ses misent prennent +1 Scudo.