

Déroulement de la partie solo. (sans module)

- Une partie se déroule en 3 manches (représentant chacune un jour), et chaque manche est divisée en 4 phases.
- **Phase d'Arrivée**
 - Piochez des Aventuriers dans le sac et posez-en 2 sur chaque Bateau. Mettez de côté tous les Voyous qui auraient été piochés si l'icône 'sac' est inscrit en haut à gauche de la carte voyou, et continuez à piocher pour qu'il n'y ait que des Clients sur les Bateaux. Puis remettez les Voyous mis de côté dans le sac. (P.4 règles)
 - Piochez la carte du dessus du paquet Colporteur et posez-la sur la seconde case d'action (celle de droite). (P.2 règles colporteur)
 - Piochez 4 Clients du sac Aventuriers et posez-les sur les cases du plateau Colporteur présentant l'icône 'Bateau'. Si les quatre cases sont déjà occupées par un Client, ne piochez ou ne défaussez aucun Client. (P.2 règles colporteur)
- **Phase de Production**
 - Ordre du tour : le joueur actif est celui dont le Sablier est le plus en arrière sur l'Horloge. Si égalité, le joueur dont le Sablier est au-dessus de la pile devient le joueur actif. Un joueur peut effectuer plusieurs tours consécutifs, tant que l'Horloge indique qu'il est le joueur actif. (P.4 règles)
 - 1. Déplacez la figurine de Marchand sur une case d'action libre de son plateau Boutique. Le même lieu ne peut pas être visité deux fois de suite. (P.5 règles)
 - 2. Effectuer l'action choisie. Il y a deux actions communes à tous les joueurs : Recruter un Habitant et Utiliser son Équipe. (P.5 règles)
 - 3. Payer le coût de l'action (En heure ou en gain de carte corruption). Si le Sablier dépasse un indicateur Aventurier effectuez immédiatement l'action Charger les Bateaux. Un joueur ne peut pas passer par une case Aiguille de l'Horloge ou s'arrêter dessus s'il y a une Souris. (P.5 règles)
 - Lorsque le **Colporteur** devient le joueur actif :
 - Piochez la carte du dessus du paquet Colporteur et posez-la sur la première case d'action (celle de gauche). Puis résolvez la séquence d'action du Colporteur ainsi créée, formée par la combinaison des moitiés en regard des deux cartes posées. (P.2 règles colporteur)
 - A la fin du tour du colporteur, défaussez la carte dans la case d'action de droite, puis passez celle de la case de gauche dans cette case de droite désormais libre. (P.2 règles colporteur)
 - Une fois que tous les Sabliers ont atteint ou dépassé le marqueur de phase de Marché, la phase de Production se termine, et aucun autre tour ne sera joué lors de cette manche. Posez tous les Sabliers qui ont dépassé le marqueur de phase de Marché sur ce dernier, en respectant leur ordre : le plus avancé se retrouve au sommet de la pile. (P.6 règles)
- **Phase de Marché**
 - Vendre des marchandises : Les joueurs peuvent vendre autant de Marchandises qu'ils le souhaitent sur les trois Quais pendant la phase de Marché. Les ventes sont résolues dans cet ordre (P.7 règles) :
 1. Le Quai du Bazar (à gauche). Les grandes Marchandises peuvent être vendues ici.
 2. Le Quai de la Grand Place (au centre). Les petites Marchandises peuvent être vendues ici.
 3. Le Quai du Marché Noir (à droite). Les petites et grandes Marchandises peuvent être vendues ici. (+1 Corruption)
 - Pour chaque Quai, les ventes sont effectuées dans l'ordre des Sabliers (du plus haut au plus bas de la pile). (P.7 règles)
 - Pour chaque Marchandise vendue, obtenez autant d'Or que le prix indiqué dessus multiplié par le nombre de Clients de la couleur correspondante présents sur le Quai. (P.7 règles)
 - Les joueurs peuvent vendre tout ou partie de leurs Marchandises lors de la phase de Marché. Les Marchandises invendues restent sur l'Étal du joueur. (P.7 règles)
 - Après avoir vendu des Marchandises, les joueurs obtiennent de l'Or pour toutes les icônes de Mécénat actives sur leur plateau Boutique. Pour chaque icône active, le joueur avance son marqueur Or d'un nombre de cases égal au nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante. (P.8 règles)
 - Pour le **Colporteur** (P.4 règles colporteur) :
 - Le Colporteur vend toujours une Marchandise dès qu'il en a l'opportunité.
 - Le Colporteur pioche 1 Corruption après avoir au Marché Noir.
 - Le Colporteur obtient un Mécénat de phase de Marché des Salles de Clan correspondantes à chaque Client restant dans sa Réserve de Clients. Il ne gagne ni ne perd d'Or pour les Voyous encore présents dans sa Réserve de Clients.
- **Phase de Nettoyage**
 - Ignorez cette phase lors de la troisième manche. Les Aventuriers des Salles de Clan ou du Repaire restent en place. Les Aventuriers des Quais sont remis dans le sac. (P.8 règles)
 - Mettez la carte Habitants la plus à droite de la Grand Place en dessous du paquet de cartes Habitants, puis remplissez la Grand Place de façon normale. (P.8 règles)
 - Réinitialisez l'Horloge (P.8 règles) :
 - Après la première manche, déplacez la Souris de la première aiguille sur le "1".
 - Après la deuxième manche, déplacez la Souris de la deuxième aiguille sur le "2".
 - Déplacez la pile de Sabliers – sans changer leur ordre – sur la case du plus petit nombre sans Souris posée dessus.
 - Déplacez le marqueur de phase de Marché sur la case "12".
 - **Colporteur** (P.4 règles colporteur) : Mélangez toutes les cartes Colporteur (celles du paquet, les cartes actives et celles défaussées) en un nouveau paquet posé face cachée sur l'emplacement indiqué.
- **Décompte Final** (P.9 règles) : tous les joueurs révèlent leurs cartes Corruption et bénéficient du Mécénat de Fin de Partie.
 - Pour chaque icône de Clan sur une carte Habitants ou une carte Corruption, gagnez autant d'Or que le nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante.
 - Pour chaque icône Corruption sur une carte Habitants ou une carte Corruption, perdez autant d'Or que le nombre d'Aventuriers dans le Repaire.
- Après 3 manches, le joueur qui a accumulé le plus d'Or remporte la partie.

Charger les bateaux (P.6 règles et P.3 règles colporteur)

- Piochez au hasard 1 Aventurier dans le sac et posez le sur un emplacement disponible dans n'importe quel Bateau en Mer.
- La Règle d'Arrivée de la carte Voyous ne s'applique pas pour cette action. Cependant certaines cartes Voyous ont des effets qui restreignent le placement des Voyous ou qui se déclenchent lorsqu'un Voyou est posé dans un Bateau.
- Le joueur qui remplit le dernier emplacement libre d'un Bateau doit immédiatement mettre celui-ci à Quai, sur un emplacement disponible, et du même côté de l'Île du Dragon que celui d'où il est parti. Enlevez tous les Aventuriers du Bateau et posez-les sur le Quai correspondant.
- Lorsque tous les emplacements d'un même côté de l'Île du Dragon sont occupés par un Bateau, retirez immédiatement le Bateau restant encore en Mer de ce côté. Retirez tous les Aventuriers de ce Bateau, posez les Clients sur la Salle de Clan correspondante et les Voyous dans le Repaire.
- Lorsque les quatre emplacements sont occupés par des Bateaux, procédez ainsi : Posez le marqueur de phase de Marché sur la case de l'Horloge juste devant celle du Sablier le plus avancé. L'action Charger les Bateaux est ignorée jusqu'à la fin de la manche.
- Action charger les bateaux pour le **Colporteur** :
 - Vérifiez si la couleur de la Marchandise la plus à droite de l'Étal du Colporteur correspond à un Client de sa Réserve de Clients. Choisissez un de ces Clients qui correspond. Si la Marchandise la plus à droite ne correspond à aucun Client, vérifiez avec la Marchandise la plus à droite suivante. Si nécessaire, vérifiez chaque Marchandise sur l'Étal.
 - Si la Réserve de Clients ne contient aucun Client correspondant à une Marchandise de l'Étal mais contient au moins un Voyou, choisissez un Voyou que le Colporteur doit placer dans un Bateau.
 - Si la Réserve de Clients ne contient ni Client ni Voyou, piochez 1 Aventurier au hasard dans le sac que le Colporteur doit placer dans un Bateau.
 - Déterminez dans quel Bateau doit être placé l'Aventurier, selon les icônes Lieu.
 - S'il n'y a aucun Bateau correspondant aux indications Gauche / Droite des icônes Lieu, ignorez cette icône et placez l'Aventurier sur l'autre moitié du plateau, en respectant toujours l'indication Intérieur / Extérieur.
 - Si cette action remplit un Bateau, il est Mis à Quai sur le Quai Intérieur / Extérieur indiqué par l'icône Lieu. Si le Quai concerné est déjà occupé, il est Mis à Quai sur l'autre Quai de la même moitié du plateau.
 - Enfin, faites glisser autant que possible vers la gauche tous les Aventuriers de la Réserve de Clients du Colporteur.

Le Colporteur (Mode solo)

- Effets de carte Voyou (P.4 règles colporteur) :
 1. Criminels — Aucun effet.
 2. Cultistes — Le Colporteur vend toujours au Cultiste lorsque cela est possible, piochant des cartes Corruption normalement.
 3. Voleurs — Le Colporteur n'active pas l'effet de placement.

Actions communes (P.10 règles)

- **Recruter/remplacer un habitant** :
 1. Choisir une carte Habitant parmi les quatre de la Grand Place.
 2. Activer immédiatement sa capacité. La capacité doit être utilisée autant que possible. Sinon elle est perdue.
 3. Glisser la carte sous un emplacement libre de votre plateau Équipe, en recouvrant sa capacité par une capacité du plateau. Cette capacité du plateau est désormais utilisable pour les prochaines actions Utiliser son Équipe. Les Habitants ne peuvent pas être déplacés ou défaussés volontairement une fois qu'ils sont recrutés. Cependant vous pouvez remplacer une carte Habitants par une nouvelle. L'Habitant remplacé est remis sous le paquet de cartes Habitants.
 4. Payer le coût de la carte Habitants choisie. Le coût de la carte est indiqué sous son emplacement sur la Grand Place.
 5. Glisser toutes les cartes Habitants de la Grand Place vers la droite, autant que possible. Puis retourner la carte du dessus du paquet de cartes Habitants et la poser face visible sur l'emplacement libre le plus à gauche.
- **Utiliser son équipe** :
 - Utilisez une ou plusieurs capacités d'Équipe de votre plateau auxquelles est affecté un Habitant. Ces capacités peuvent être activées dans n'importe quel ordre. Réolvez entièrement une capacité avant de passer à la suivante.
 - Chaque Marchand dispose de capacités d'Équipe spécifiques, celles-ci sont détaillées dans les livres de règles respectifs.

Important

- Dans de rares cas, il peut y avoir encore des Bateaux en Mer lorsque la phase de Production se termine. Tous les Aventuriers sur ces Bateaux sont posés respectivement sur leurs Salles de Clan respectives ou sur le Repaire. Cela laisse un ou plusieurs Quais vides. (P.6 règles)