

MASTERTRADER

# Le Livre du Comptoir

*Manuel à l'usage des marchands de la Hanse*

Lübeck, en l'an de grâce 1316

# Au marchand bien avisé

Vous tenez entre vos mains le Livre du Comptoir — comme autrefois, quand chaque bon jeu de commerce était livré avec un épais manuel. Il ne vous apprend rien que vous ne puissiez lire dans le jeu ; mais il reste posé à côté de l'iPad quand vous êtes à Bergen et ne savez plus où la fourrure est bon marché.

Tous les chiffres de ce livre viennent du jeu lui-même. Les prix varient avec l'offre, la saison et les événements — les prix de base sont l'ancre autour de laquelle ils oscillent.

Que votre comptoir ne soit jamais vide ni votre cogue jamais percée. — Maîtresse Agnès, doyenne des marchands

## Sommaire


Le premier voyage 3

La barre de menu 4

La carte marine 5

Les marchandises 6

Les villes et leurs marchandises 7

Les navires 8

Équipement et officiers 9

La carrière 10

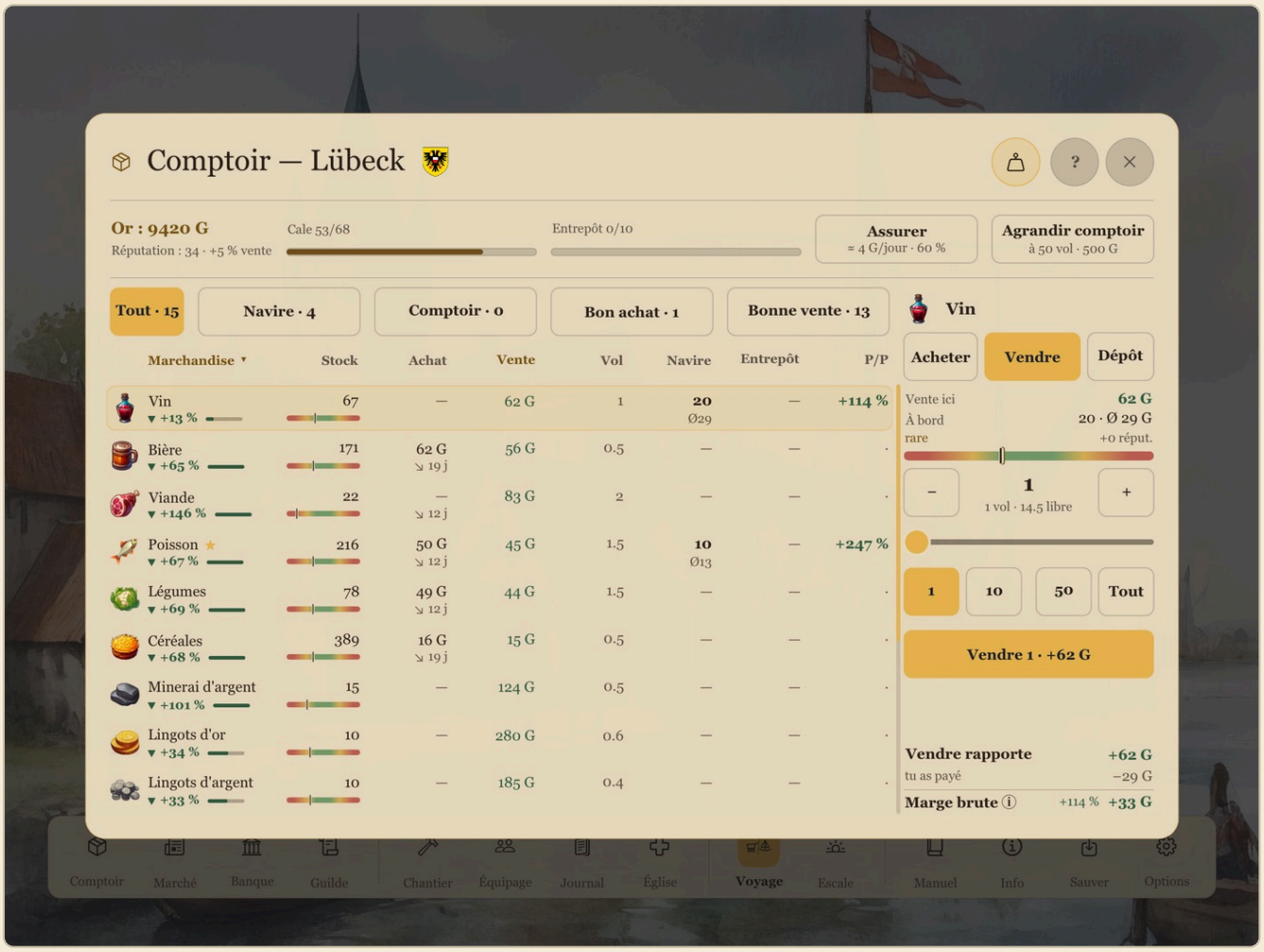
Exploitations propres 11

Chronique 1315–1347 12

Mon livre de comptes 13

# Le premier voyage

1. **Acheter** — Au port, « Comptoir » ouvre la maison de commerce. Achetez ce qui est bon marché ici — la couleur du prix montre à quel point.
2. **Choisir une destination** — « Voyage » ouvre la carte marine. Touchez une ville : durée, frais et bénéfice net attendu s'affichent dans la fenêtre de voyage.
3. **Lever l'ancre** — Tempêtes et pirates guettent en mer. La glace et le sel protègent les denrées périssables.
4. **Vendre** — Au port d'arrivée, vendez ce dont on a besoin. Le bilan d'arrivée solde honnêtement chaque voyage.
5. **Gagner en réputation** — Apportez à une ville ce qui lui manque et vous gagnerez sa gratitude — et de meilleurs prix.
6. **Monter en grade** — Fortune, réputation et contrats vous mènent de bourgeois à bourgmestre.



# La barre de menu

*En bas, au port — de gauche à droite.*

| | |
|---|---|
| **Comptoir** | Comptoir : acheter, vendre, entreposer |
| **Marché** | Prix et nouvelles de la ville |
| **Banque** | Crédit, prêts, intérêts |
| **Guilde** | Contrats de la guilde et du conseil |
| **Chantier** | Acheter, équiper et réparer des navires |
| **Équipage** | Équipage et officiers |
| **Journal** | Carte, prix de la dernière visite, événements |
| **Église** | Dons pour la réputation |
| **Voyage** | Carte marine et départ |
| **Escale** | Passer des jours au port |
| **Manuel** | Chaque règle et chaque chiffre |
| **Info** | La ville, ses exploitations et vos biens |
| **Sauver** | Sauvegarder la partie |
| **Options** | Réglages |

# Vent, intempéries et brigands

| | |
|---|---|
| **Saison des tempêtes** | De l'automne au printemps, les tempêtes sont plus fréquentes — les navires s'abîment, les voyages s'allongent. |
| **Glace** | En hiver, le nord de la Baltique gèle ; des ports comme Riga, Reval et Novgorod deviennent difficiles d'accès. |
| **Pirates** | Des pirates rôdent dans certaines eaux. Canons, coque blindée et escorte aident ; l'assurance rembourse une partie. |
| **Pourriture** | Poisson, viande et légumes se gâtent en route. La glace refroidit tout, le sel conserve poisson et viande, la glacière ne prend pas de place en cale. |
| **Routes terrestres** | Seul le chariot atteint Herford et Iéna — avec péages et brigands, mais sans tempête. |

# La carte marine



*23 villes marchandes en six régions. Herford et Iéna sont à l'intérieur des terres et ne s'atteignent qu'en chariot.*

**Hanse septentrionale**
Lübeck, Hambourg, Brême, Rostock, Stettin

**Hanse orientale**
Dantzig, Königsberg, Riga, Reval, Novgorod

**Scandinavie**
Bergen, Stockholm, Visby

**Terres intérieures**
Iéna, Herford

**Europe occidentale**
Londres, Bruges, Anvers

**Méditerranée**
Bordeaux, Lisbonne, Barcelone, Gênes, Florence

# Les marchandises

| Marchandise | Prix de base | Charge par unité | Périssable | Produite à |
|---|---|---|---|---|
| **Vivres** | | | | |
| **Vin** | 55 G | 1 | moyen | Barcelone, Bordeaux, Bruges, Florence, Gênes, Iéna, Lisbonne |
| **Bière** | 34 G | 0,5 | fort | Bruges, Brême, Dantzig, Hambourg, Herford, Königsberg, Londres, Lübeck, Rostock, Stettin |
| **Viande** | 34 G | 2 | fort | Bergen, Dantzig, Königsberg, Novgorod, Riga |
| **Poisson** | 27 G | 1,5 | fort | Bergen, Brême, Dantzig, Gênes, Hambourg, Königsberg, Lisbonne, Lübeck, Novgorod, Reval, Riga, Rostock, Stockholm, Visby |
| **Légumes** | 26 G | 1,5 | fort | Barcelone, Bordeaux, Bruges, Brême, Florence, Hambourg, Herford, Lisbonne, Londres, Lübeck |
| **Céréales** | 9 G | 0,5 | fort | Barcelone, Bordeaux, Bruges, Dantzig, Herford, Iéna, Königsberg, Lisbonne, Londres, Lübeck, Novgorod, Riga, Rostock, Stettin, Stockholm, Visby |
| **Glace** | 6 G | 0,1 | moyen | Bergen, Novgorod, Reval, Riga, Rostock, Stockholm, Visby |
| **Miel** | 30 G | 0,5 | fort | Bordeaux, Königsberg, Novgorod, Riga |
| **Matière première** | | | | |
| **Minerai d'or** | 95 G | 0,5 | — | Iéna |
| **Minerai d'argent** | 62 G | 0,5 | — | Iéna |
| **Minerai de fer** | 20 G | 2 | — | Stettin, Stockholm |
| **Sel** | 9 G | 0,5 | — | Brême, Hambourg, Lisbonne, Lübeck |
| **Laine** | 27 G | 1,5 | — | Dantzig, Herford, Londres, Stettin |
| **Produit intermédiaire** | | | | |
| **Lingots d'or** | 210 G | 0,6 | — | Florence, Gênes |
| **Lingots d'argent** | 140 G | 0,4 | — | Florence, Gênes |
| **Barre de fer** | 52 G | 1 | — | Anvers, Dantzig, Hambourg |
| **Produit fini** | | | | |
| **Outils en fer** | 150 G | 0,5 | — | Anvers, Dantzig, Hambourg, Londres, Stockholm |
| **Drap** | 58 G | 1 | — | Anvers, Bruges, Dantzig, Florence, Herford, Londres |
| **Fourrure** | 95 G | 0,5 | — | Bergen, Novgorod, Reval, Stockholm |
| **Épices** | 320 G | 1 | — | — |

*Prix de base en or. « Périssable » : la marchandise diminue en route — glace, sel ou glacière aident.*

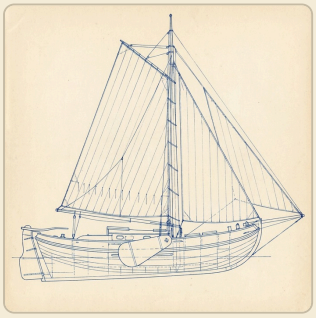
# Les villes et leurs marchandises

| Ville | Habitants | Produit | Partenaires |
|---|---|---|---|
| **Hanse septentrionale** | | | |
| **Lübeck** | 6 000 | Bière, Céréales, Légumes, Poisson, Sel | Florence, Barcelone |
| **Hambourg** | 8 000 | Barre de fer, Bière, Légumes, Outils en fer, Poisson, Sel | Gênes, Lisbonne |
| **Brême** | 5 000 | Bière, Légumes, Poisson, Sel | Florence, Gênes |
| **Rostock** | 4 000 | Bière, Céréales, Glace, Poisson | Florence, Gênes |
| **Stettin** | 3 500 | Bière, Céréales, Laine, Minerai de fer | Florence, Novgorod |
| **Hanse orientale** | | | |
| **Dantzig** | 5 000 | Barre de fer, Bière, Céréales, Drap, Laine, Outils en fer, Poisson, Viande | Barcelone, Gênes |
| **Königsberg** | 3 500 | Bière, Céréales, Miel, Poisson, Viande | Londres, Bordeaux |
| **Riga** | 4 000 | Céréales, Glace, Miel, Poisson, Viande | Lisbonne, Lübeck |
| **Reval** | 3 000 | Fourrure, Glace, Poisson | Lisbonne, Bergen |
| **Novgorod** | 4 000 | Céréales, Fourrure, Glace, Miel, Poisson, Viande | Florence, Lisbonne |
| **Scandinavie** | | | |
| **Bergen** | 4 000 | Fourrure, Glace, Poisson, Viande | Lisbonne, Londres |
| **Stockholm** | 5 000 | Céréales, Fourrure, Glace, Minerai de fer, Outils en fer, Poisson | Anvers, Lisbonne |
| **Visby** | 3 000 | Céréales, Glace, Poisson | Florence, Hambourg |
| **Terres intérieures** | | | |
| **Iéna** | 2 500 | Céréales, Minerai d'argent, Minerai d'or, Vin | Florence, Stockholm |
| **Herford** | 2 000 | Bière, Céréales, Drap, Laine, Légumes | Florence, Lisbonne |
| **Europe occidentale** | | | |
| **Londres** | 10 000 | Bière, Céréales, Drap, Laine, Légumes, Outils en fer | Florence, Lisbonne |
| **Bruges** | 7 000 | Bière, Céréales, Drap, Légumes, Vin | Lisbonne, Lübeck |
| **Anvers** | 6 000 | Barre de fer, Drap, Outils en fer | Stockholm, Bergen |
| **Méditerranée** | | | |
| **Bordeaux** | 4 000 | Céréales, Légumes, Miel, Vin | Bergen, Stettin |
| **Lisbonne** | 6 000 | Céréales, Légumes, Poisson, Sel, Vin | Bergen, Riga |
| **Barcelone** | 5 000 | Céréales, Légumes, Vin | Hambourg, Königsberg |
| **Gênes** | 5 000 | Lingots d'argent, Lingots d'or, Poisson, Vin | Brême, Lübeck |
| **Florence** | 6 000 | Drap, Lingots d'argent, Lingots d'or, Légumes, Vin | Hambourg, Bruges |

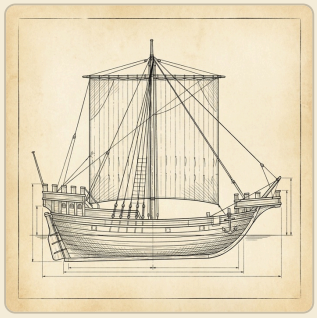
# Les navires

| Navire | Cale | Vitesse | Canons | Coque | Équipage | Prix | Construction | Équipement jusqu'au niveau |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Cague** | 14 | 10 | 2 | 90 | 2–6 | 1 500 G | 14 T | 3 |
| **Cague blindée** | 8 | 10 | 3 | 130 | 3–9 | 3 000 G | 24 T | 3 |
| **Cague rapide** | 10 | 18 | 1 | 80 | 2–6 | 3 000 G | 21 T | 3 |
| **Cogue** | 20 | 9 | 4 | 180 | 6–18 | 12 000 G | 40 T | 3 |
| **Cogue blindée** | 12 | 8 | 6 | 240 | 7–21 | 22 000 G | 50 T | 3 |
| **Cogue rapide** | 42 | 12 | 2 | 150 | 5–15 | 18 000 G | 45 T | 3 |
| **Flûte** | 34 | 9 | 5 | 220 | 8–24 | 30 000 G | 50 T | 5 |
| **Flûte blindée** | 24 | 8 | 8 | 300 | 10–30 | 55 000 G | 65 T | 5 |
| **Flûte rapide** | 60 | 12 | 3 | 190 | 7–21 | 45 000 G | 60 T | 5 |
| **Hourque** | 80 | 10 | 2 | 220 | 7–21 | 24 000 G | 55 T | 5 |
| **Hourque blindée** | 55 | 7 | 5 | 340 | 9–27 | 55 000 G | 70 T | 5 |
| **Hourque rapide** | 95 | 12 | 2 | 200 | 7–21 | 36 000 G | 65 T | 5 |

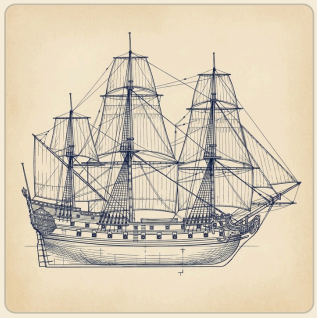
*Cagues et cogues longent les côtes, flûtes et hourques traversent aussi la haute mer. Vitesse et coque progressent avec l'équipement et les officiers.*



Cague



Cogue



Flûte



Hourque

# Équipement et officiers

*Chaque navire porte un objet et un officier. Valeurs par niveau (gris → or).*

## Objets

| | COMMUN | PEU COMMUN | RARE | ÉPIQUE | LÉGENDAIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| **Coque renforcée** | −1 vitesse, +40 coque | −1 vitesse, +50 coque | −0,5 vitesse, +60 coque | +75 coque, +1 canons | +100 coque, +1 canons |
| **Voiles de soie** | +1,5 vitesse, −15 coque | +2 vitesse, −15 coque | +2 vitesse, −5 coque | +2,5 vitesse | +3 vitesse, +5 moral |
| **Cale agrandie** | −1 vitesse, +3 charges | −1 vitesse, +4 charges | −1 vitesse, +6 charges | −0,5 vitesse, +9 charges | +12 charges |
| **Feu grégeois** | −0,5 vitesse, +1 canons | −0,5 vitesse, +2 canons | +2 canons | +0,5 vitesse, +2 canons | +0,5 vitesse, +3 canons |
| **Boussole** | +0,5 vitesse, +5 moral | +1 vitesse, +5 moral | +1 vitesse, +10 moral | +1,5 vitesse, +10 moral | +2 vitesse, +15 moral |
| **Figure de proue porte-bonheur** | +10 moral | +15 moral | +0,5 vitesse, +15 moral | +0,5 vitesse, +20 moral | +1 vitesse, +25 moral |
| **Glacière** | 40 % de froid, −1 charges | 50 % de froid, −1 charges | 60 % de froid | 80 % de froid | 100 % de froid |
| **Grappins** | −0,5 vitesse, +1 canons, +5 moral | +1 canons, +8 moral | +1 canons, +12 moral | +2 canons, +12 moral | +20 coque, +2 canons, +18 moral |
| **Registre de commerce** | +1 charges | +2 charges | +5 moral, +2 charges | +5 moral, +3 charges | +10 moral, +4 charges |

## Officiers

| | COMMUN | PEU COMMUN | RARE | ÉPIQUE | LÉGENDAIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| **Navigateur** | +1 vitesse, −5 moral | +1,5 vitesse | +2 vitesse | +2,5 vitesse | +3 vitesse, +5 moral |
| **Charpentier de marine** | +25 coque | +35 coque | +45 coque | +0,5 vitesse, +60 coque | +0,5 vitesse, +80 coque |
| **Quartier-maître** | −5 moral, +2 charges | +5 moral, +2 charges | +8 moral, +3 charges | +10 moral, +5 charges | +12 moral, +8 charges |
| **Maître canonnier** | +1 canons | +1 vitesse, +1 canons | +1 vitesse, +2 canons | +1 vitesse, +2 canons, +5 moral | +1 vitesse, +3 canons, +10 moral |
| **Maître d'équipage** | +15 moral | +20 moral | +0,5 vitesse, +20 moral | +1 vitesse, +25 moral | +1,5 vitesse, +30 moral |
| **Amiral** | | | | | +1 vitesse, +25 moral, +1 place de flotte |
| **Chirurgien** | +10 moral | +15 moral | +20 moral | +25 moral | +30 moral |

# La carrière

| Rang | Fortune | Réputation | Autres conditions |
|---|---|---|---|
| **Bourgeois** | — | — | 1 navire |
| **Marchand** | 3 000 G | — | 25 transactions |
| **Marchand voyageur** | 8 000 G | — | 8 ports visités |
| **Maître marchand** | 15 000 G | 20 | 12 ports visités · 2 navires |
| **Conseiller** | 30 000 G | 50 | 3 missions du conseil · Grand voyage : Diète hanséatique à Lübeck |
| **Patricien** | 60 000 G | 70 | 2 navires · 6 missions du conseil · 2 exploitations propres · Grand voyage : Voyage à Rome |
| **Bourgmestre** | L'élection du conseil | | |

*Fortune pour le niveau « Moyen » (Facile ×1,5, Difficile ×0,35 — les marges y sont serrées). Dès conseiller, le rang devient une charge honorifique et ne se perd plus.*

# L'élection du conseil

Dès patricien, le conseil de votre ville natale appelle aux urnes au printemps. Les voix viennent de :

- la réputation dans votre ville (jusqu'à 40)
- le contentement des bourgeois, 6 derniers mois (jusqu'à 35)
- les missions du conseil (2 chacune, jusqu'à 20)
- les exploitations propres (3 chacune, jusqu'à 15)

Nécessaire en « Moyen » : 60 voix.

## Exploitations propres

Dès la réputation 40 et avec votre propre comptoir, vous achetez des exploitations de base dans la fenêtre d'info. Elles livrent votre comptoir ; si vous allez chercher la marchandise, vous achetez moins cher qu'au marché.

Prix de construction 2 000 G + 40 × valeur journalière, chaque suivante du même type 1,5 fois plus. Coût par unité 55 % du prix de base, dont 10 % de la valeur journalière en taxe fixe par jour.

Quand le comptoir est plein, l'intendant ne vend que sans perte — sinon l'exploitation se repose. À l'arrêt, elle ne coûte rien, mais ne compte ni pour le rang ni pour l'élection.

## Règles du marchand

1. Achetez là où une marchandise est produite, vendez là où elle manque — la carte marine montre les deux.
2. Une cale vide coûte autant qu'une cale pleine. Prévoyez aussi le retour.
3. La faim est un commerce, mais pas aux dépens de la ville : qui accapare dans la détresse est un usurier.
4. La réputation dans votre ville ouvre le conseil. Les missions du conseil apportent des voix pour l'élection.
5. Une exploitation ne rapporte que si vous allez chercher sa marchandise.
6. Sauvegardez avant les longs voyages. La mer ne pardonne pas toujours.

# Chronique 1315–1347

*Événements historiques qui changent prix, taxes et dangers dans le jeu — avec « Histoire vivante », ils suivent leur propre cours.*

1315–1317 **Grande Famine** · Anvers, Bergen, Bordeaux, Bruges + 15

1316 **Guerre autour de Stralsund** · Lübeck, Rostock, Stettin

1316–1317 **Querelle commerciale en Flandre** · Anvers, Bruges

1316–1317 **Campagne de Tver contre Novgorod** · Novgorod

1316–1320 **Brême hors de la Hanse** · Brême

1317 **Famine en Flandre** · Anvers, Bruges

1317–1318 **Abondance de fourrures à Novgorod** · Novgorod, Reval, Riga

1317–1319 **Le Portugal engage Manuel Pessanha** · Lisbonne

1318 **Grenier de l'Est** · Dantzig, Königsberg, Stettin

1318 **Essor de la route des épices** · Barcelone, Florence, Gênes

1318–1319 **Siège de Gênes** · Gênes

1318–1319 **Bonne récolte après la famine** · Bergen, Brême, Dantzig, Hambourg + 4

1319 **Maladie à Bergen** · Bergen

1319 **Crise du trône danois** · Königsberg, Lübeck, Rostock, Visby

1319–1320 **Norvège et Suède sous un seul roi** · Bergen, Stockholm

1319–1321 **Grande peste bovine** · Anvers, Bruges, Brême, Hambourg + 5

1320–1323 **Querelle de succession du Brandebourg** · Rostock, Stettin

1321–1326 **La bière de Hambourg conquiert la Flandre** · Bruges, Hambourg

1322 · 1333 · 1339 · 1344 **Année sainte à Compostelle** · La Corogne

1322–1327 **La toile de Herford recherchée** · Brême, Hambourg, Herford

1323 **Traité de Nöteborg** · Novgorod, Reval, Riga, Stockholm, Visby

1323–1326 **L'Aragon conquiert la Sardaigne** · Barcelone, Gênes

1323–1325 **Rostock achète Warnemünde** · Rostock

1323–1329 **Révolte de la Flandre maritime** · Bruges

1324–1325 **Guerre de Saint-Sardos** · Bordeaux, Londres

1326–1327 **Déposition d'Édouard II** · Londres

1326–1332 **Guerre entre la Pologne et l'Ordre teutonique** · Dantzig, Königsberg

1327 **Paix de Paris** · Bordeaux, Londres

1328 **Louis de Bavière couronné à Rome** · Rome

1328–1330 **Disette en Toscane** · Florence, Gênes

1329–1330 **Riga se soumet à l'Ordre** · Riga

1330–1336 **Guerre catalano-génoise** · Barcelone, Gênes

1331–1333 **Iéna passe aux Wettin** · Iéna

1332–1333 **La Scanie passe à la Suède** · Stockholm, Visby

1332–1340 **Le Danemark sans roi** · Hambourg, Lübeck, Rostock, Stettin + 2

1333–1334 **Crue de l'Arno** · Florence

1333–1334 **« Lo mal any primer » en Catalogne** · Barcelone

1333–1334 **Mauvaise récolte en Castille** · La Corogne

1336–1337 **Embargo anglais sur la laine contre la Flandre** · Anvers, Bruges, Londres

1336–1338 **Guerre entre le Portugal et la Castille** · La Corogne, Lisbonne

1337–1341 **Début de la guerre de Cent Ans** · Bordeaux, Bruges, Londres

1338–1340 **L'étape anglaise de la laine à Anvers** · Anvers

1339–1340 **Simone Boccanegra premier doge** · Gênes

1340 **Bataille de l'Écluse** · Bruges

1340–1342 **Bataille du Río Salado** · Barcelone, La Corogne, Lisbonne

1340–1341 **Königsberg entre dans la Hanse** · Königsberg

1341–1342 **Voyage aux Canaries** · Lisbonne

1342–1343 **Inondation de la Madeleine** · Brême, Hambourg, Herford, Iéna

1342–1343 **Règne du duc d'Athènes** · Florence

1342–1346 **Guerre des comtes de Thuringe** · Herford, Iéna

1343–1344 **Soulèvement de la nuit de la Saint-Georges** · Novgorod, Reval, Riga

1343 **Année sainte proclamée** · Rome

1343–1344 **Paix de Kalisz** · Dantzig, Königsberg

1343–1344 **Privilège pour les marchands de Bergen** · Bergen, Lübeck

1343–1346 **Faillite des Bardi et des Peruzzi** · Florence, Londres

1343–1346 **Rupture avec la Horde d'or** · Barcelone, Bruges, Florence, Gênes

1344–1345 **Tremblement de terre à Lisbonne** · Lisbonne

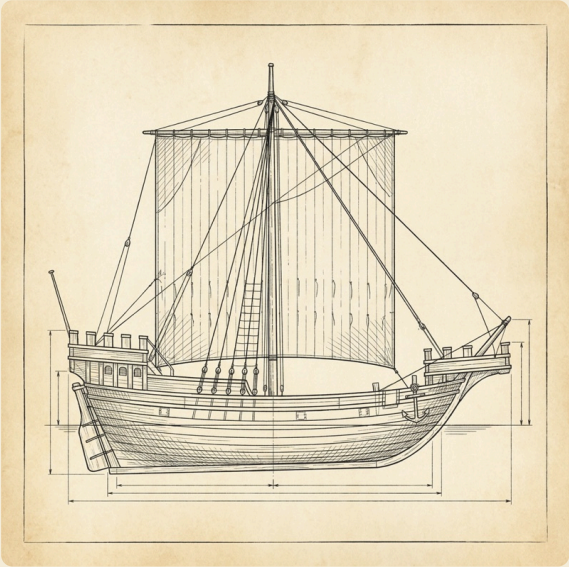
1346–1347 **Le Danemark vend l'Estonie à l'Ordre** · Reval

1347–1349 **La Peste noire** · Barcelone, Bergen, Bordeaux, Bruges + 5

# Mon livre de comptes

| VILLE | MARCHANDISE | ACHAT | VENTE | DATE |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

*Certaines pages de ce livre manquent. Qui s'attarde assez longtemps au bon chapitre du manuel du jeu les trouvera.*



MasterTrader — une simulation de commerce pour iPad.

Payé une fois : sans publicité, sans achats intégrés, sans abonnement, hors ligne, aucune donnée collectée.

martinzoellner.de/mastertrader

© 2026 Martin Zöllner IT Solutions · Apple et iPad sont des marques d’Apple Inc.