



Plier

Couper



<p>9</p> <p>3. Bandits : Quand un marchand engage de nouveaux marchands dont le prix dépend de l'équipement. Un nouveau marchand doit être placé sur un marché au choix. Il joue normalement à partir du prochain tour. Un marchand en ville peut également engager un ou plusieurs gardes du corps, ou soigner un garde du corps blessé.</p> <p>AUTRES</p> <table border="1"> <tr> <td>Marchand (sac à dos)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Marchand (caddie)</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Marchand (chariot)</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Garde du corps</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Garde du corps (Soin)</td> <td>2</td> </tr> </table>	Marchand (sac à dos)	5	Marchand (caddie)	7	Marchand (chariot)	10	Garde du corps	5	Garde du corps (Soin)	2	<p>8</p> <p>4. Rangement : A la fin du tour, les actions suivantes doivent être accomplies :</p> <p>BANDIT</p> <table border="1"> <tr> <td>Le Bandit tue le marchand.</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Le bandit vole un dé d'or.</td> <td>2-4</td> </tr> <tr> <td>Le bandit vole les denrées du marchand.</td> <td>5-6</td> </tr> <tr> <td>Le bandit est mis en déroute.</td> <td>7+</td> </tr> </table>	Le Bandit tue le marchand.	1	Le bandit vole un dé d'or.	2-4	Le bandit vole les denrées du marchand.	5-6	Le bandit est mis en déroute.	7+	<p>7</p> <p>- Placer trois denrées au hasard sur chaque marché sans denrée.</p> <p>- Lancer un dé pour chaque bandit hors du plateau : si vous obtenez entre 2 et 5, placez-le sur la case bandit correspondante, si elle est vide.</p> <p>- Lancez un dé par jeton demande hors du plateau, et placez-le sur la case cité correspondante, si elle n'en a pas encore.</p>	<p>1</p> <p>Par ici la Monnaie</p> <p><i>Vous aurez besoin d'un dé à 6 faces, d'un papier et d'un crayon (pour tenir vos comptes).</i></p> <p>But du jeu : Avoir le plus d'argent possible à la fin du 20ème tour de jeu.</p> <p>Installation : Placer trois denrées au hasard sur chaque zone de marché, former une pioche avec le reste. Le joueur</p>						
Marchand (sac à dos)	5																										
Marchand (caddie)	7																										
Marchand (chariot)	10																										
Garde du corps	5																										
Garde du corps (Soin)	2																										
Le Bandit tue le marchand.	1																										
Le bandit vole un dé d'or.	2-4																										
Le bandit vole les denrées du marchand.	5-6																										
Le bandit est mis en déroute.	7+																										
<p>5</p> <p>Le joueur peut engager de nouveaux marchands dont le prix dépend de l'équipement. Un nouveau marchand doit être placé sur un marché au choix. Il joue normalement à partir du prochain tour. Un marchand en ville peut également engager un ou plusieurs gardes du corps, ou soigner un garde du corps blessé.</p> <p>AUTRES</p> <table border="1"> <tr> <td>Marchand (sac à dos)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Marchand (caddie)</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Marchand (chariot)</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Garde du corps</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Garde du corps (Soin)</td> <td>2</td> </tr> </table>	Marchand (sac à dos)	5	Marchand (caddie)	7	Marchand (chariot)	10	Garde du corps	5	Garde du corps (Soin)	2	<p>4</p> <p>ACHAT</p> <table border="1"> <tr> <td>1 exemplaire</td> <td>3\$</td> </tr> <tr> <td>2 exemplaires</td> <td>2\$</td> </tr> <tr> <td>3 exemplaires</td> <td>1\$</td> </tr> <tr> <td>Luxe</td> <td>+1\$</td> </tr> </table> <p>Quand il est sur une cité, il peut vendre tout ou partie de ses denrées ; le prix de vente dépend de la demande ; s'il vend des denrées en demande, il doit ensuite retirer le jeton de demande.</p> <p>VENTE</p> <table border="1"> <tr> <td>Normal</td> <td>3\$</td> </tr> <tr> <td>En demande</td> <td>5\$</td> </tr> <tr> <td>Luxe</td> <td>+2</td> </tr> </table>	1 exemplaire	3\$	2 exemplaires	2\$	3 exemplaires	1\$	Luxe	+1\$	Normal	3\$	En demande	5\$	Luxe	+2	<p>3</p> <p>marchand ne peut pas pénétrer une case bandit, ni une case occupée par un bandit.</p> <p>2. Commerce : Quand il est sur une case marché, il peut acheter les denrées présentes. Le prix de chaque ressource dépend du nombre d'exemplaires présent dans le marché. Une denrée de luxe (bord jaune) vaut 1\$, de plus, mais compte normalement pour le tarif général. Il peut acheter autant de denrées qu'il peut en porter (chiffre marron sur le jeton), du moment qu'il a assez d'argent.</p>	<p>2</p> <p>commence avec un marchand – sac à dos, placé sur un marché au choix et 3\$. Placer un bandit sur chaque zone danger. Placer un jeton demande au hasard sur chaque ville.</p> <p>Le jeu : Le jeu est divisé en tours successifs qui, chacun, suivent l'ordre suivant.</p> <p>1. Mouvement : Chaque marchand peut se déplacer d'une case par tour, dans n'importe quelle direction. Une case ne peut contenir qu'un marchand, et un</p>
Marchand (sac à dos)	5																										
Marchand (caddie)	7																										
Marchand (chariot)	10																										
Garde du corps	5																										
Garde du corps (Soin)	2																										
1 exemplaire	3\$																										
2 exemplaires	2\$																										
3 exemplaires	1\$																										
Luxe	+1\$																										
Normal	3\$																										
En demande	5\$																										
Luxe	+2																										