

Par ici la **Monnaie**

Vous aurez besoin d'un dé à 6 faces, d'un papier et d'un crayon (pour tenir vos comptes).

But du jeu : Avoir le plus d'argent possible à la fin du 20eme tour de jeu.

Installation : Placer trois denrées au hasard sur chaque zone de marché, former une pioche avec le reste. Le joueur

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.

Le jeu : Le jeu est divisé en tours successifs qui, chacun, suivent l'ordre suivant.

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

marchand ne peut pas pénétrer une case bandit, ni une case occupée par un bandit.

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.

ACHAT

1 exemplaire	3\$
2 exemplaires	2\$
3 exemplaires	1\$
Luxe	+1\$

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.

VENTE

Normal	3\$
En demande	5\$
Luxe	+2

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.

AUTRES

Marchand (sac à dos)	5
Marchand (caddie)	7
Marchand (chariot)	10
Garde du corps	5
Garde du corps (Soin)	2

3. Bandits : Quand tous les marchands ont joué, le joueur doit activer tous les bandits du plateau. Lancer un dé pour chacun, et le déplacer d'une case dans la direction correspondante. Puis :

- Si le bandit entre sur un marché, retirer les denrées et le bandit.

- Si le bandit entre sur une cité, retirer le bandit.

- Si le bandit entre sur la case d'un marchand, lancer un dé et consulter la table suivante.

Chaque garde du corps accompagnant le marchand

ajoute 1 au résultat du dé. Après avoir appliqué le résultat, lancer un dé pour chaque garde du corps : sur 1 ou 2, il est blessé (retournez le jeton).

BANDIT

1	Le Bandit tue le marchand.
2-4	Le bandit vole un dé d'or.
5-6	Le bandit vole les denrées du marchand.
7+	Le bandit est mis en déroute.

4. Rangement : A la fin du tour, les actions suivantes doivent être accomplies :

- Placer trois denrées au hasard sur chaque marché sans denrée.

- 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.

- Lancez un dé par jeton demande hors du plateau, et placez-le sur la case cité correspondante, si elle n'en a pas encore.