

Rüdiger Dorn

Mise.

Tilá do jou.

Le plateau de jeu représente la ville de Genoa où vous prendrez le rôle d'un marchand et tenterez d'y faire fortune. Le quartier dans lequel vous évoluerez est borné de chaque côté par des dalles grises foncées. À l'intérieur du quartier se trouvent différents bâtiments ornés de bannières. Ces bâtiments permettent de réaliser des actions identifiées par des icones. À l'extérieur du quartier, sont inscrits des chiffres en rouge et en bleu permettant, à chaque manche, de désigner la case départ du pion Marchand. Une piste est illustrée, à l'extrême gauche, pour compter les manches.



- 1 pion Marchand composé de 5 disques
- 1 marqueur de manche
- 2 dés à 8 faces (un bleu et un rouge)
- 40 tuiles Marchandise (5 de chaque type: poivre, saffran, argent, cuivre, lin, soie, bière, vin)
- 35 marqueurs *Propriété* en bois (7 dans chacune des 5 couleurs)
- 27 tuiles Privilège



5 Case départ, 5 Action supplémentaire, 5 Une marchandise au choix, 7 Échange 1:1, 5 Une action bâtiment,

· 60 cartes incluant:

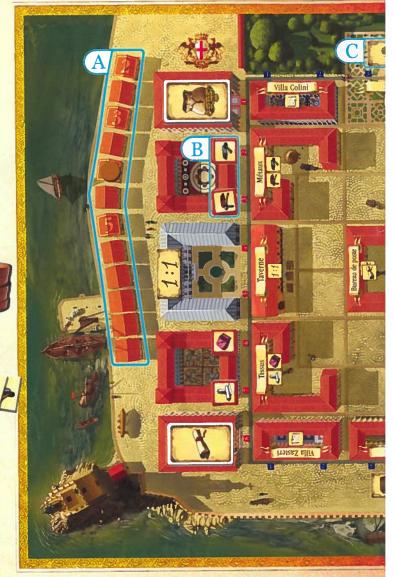








14 Contrat, 14 Message, 16 Grosse commande, 16 Petite commande



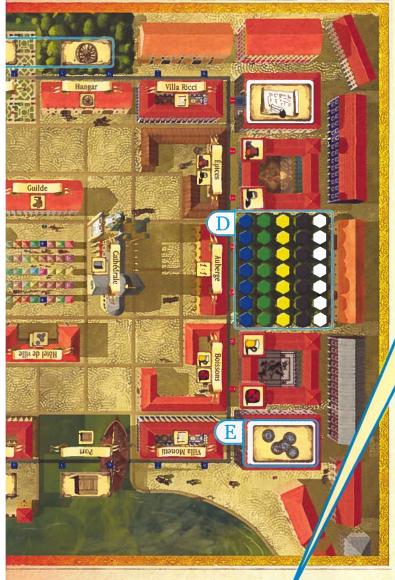


- 80 pièces de monnaie (réparties en pièces de 5, 10, 50 et 100 ducats)
- 1 plateau de jeu
- 1 jeton Premier joueur
- 5 tuiles Joueur





nplace





COMER OR PLANT

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Placez tous les éléments indiqués, en suivant le schéma ci-contre:
 - A Le marqueur de manche est placé sur la case de la piste correspondant au nombre de joueurs. Par exemple, à 4 joueurs on place le marqueur sur la case où est inscrit un 4.
 - B Les 8 types de tuiles *Marchandise* sont placés sur les espaces prévus (5 de chaque).
 - C Les 5 types de tuiles *Privilège* sont placés sur les espaces prévus (5 de chaque).
 - D Chaque joueur choisit une couleur, pose la tuile Joueur correspondante devant lui et place ses 7 marqueurs Propriété dans la réserve commune. Les marqueurs non utilisés sont retirés du jeu.
 - E Les 60 cartes sont d'abord triées par type. Elles sont ensuite mélangées et placées face cachée en quatre piles.

• Chaque joueur reçoit:

- Une carte de chacune des quatre piles pour former sa main initiale. Ces cartes doivent rester cachées des autres joueurs.
- 130 ducats (2 pièces de 5, 2 pièces de 10 et 2 pièces de 50). Les pièces restantes sont triées par type et placées à côté du plateau de jeu, pour constituer la banque. Durant la partie, chaque joueur garde sa fortune cachée en conservant ses pièces dans sa main ou en pile devant lui.
- Le dernier joueur a avoir visité un marché est le premier joueur et prend:
 - Le pion Marchand (composé de 5 disques)
 - Les deux dés
 - Le jeton *Premier joueur* qu'il conservera jusqu'à la fin de la partie.

Note : Le premier joueur demeure le même jusqu'à la fin de la partie.

10) étoules



Être le joueur qui, à la fin de la dernière manche, aura amassé la plus grosse fortune.

Combinent d'une partie ...

Une partie se déroule sur 6 à 12 manches divisées en plusieurs tours. Il y a autant de tours par manche que le nombre de joueurs.

2 joueurs	12 manches	2 tours par manche
3 joueurs	10 manches	3 tours par manche
4 joueurs	8 manches	4 tours par manche
5 joueurs	6 manches	5 tours par manche

Chaque manche se déroule de la façon suivante :

- La manche débute avec le tour du premier joueur qui devient le marchand. Il reçoit le pion *Marchand*, c'est à dire les 5 disques en bois.
- Le marchand joue son tour (voir section Tour de jeu) et une fois terminé, il remet le pion au joueur suivant (en sens horaire) qui devient le nouveau marchand.
- La manche se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour. C'est à dire, jusqu'à ce que chacun ait incarné le marchand.
- Lorsque le dernier joueur de la manche termine son tour, il avance le marqueur de manche sur la piste.

Note: Le joueur dont c'est le tour sera appelé "marchand" dans la suite de ces règles. De plus, pour faciliter la lecture, le pion Marchand sera la plupart du temps appelé "pion".

CIur de jar.

Chaque tour se divise en 4 phases:

- 1. Désignation de la case départ
- 2. Déplacement / Actions / Négociation
- 3. Acquisition de bâtiments
- 4. Fin du tour

1. Désignation de la case départ

Le marchand lance les deux dés pour déterminer la case départ: le bleu indiquant une coordonnée horizontale (chiffre bleu) et le rouge, une coordonnée verticale (chiffre rouge). Les cinq disques qui composent le pion Marchand sont placés sur la case où se croisent ces deux coordonnées. C'est à partir de cette case que le pion Marchand effectuera son premier déplacement.

Exemple:

Le marchand lance les dés et obtient 3 au dé bleu et 2 au dé rouge. Les cinq disques du pion Marchand sont donc placés sur la case rue vers laquelle les flèches pointent.



Important: Lorsque la case départ obtenue aux dés est celle du marché (case correspondant aux quatre résultats suivants; 4-4, 5-4, 4-5, 5-5), le marqueur de manche doit être avancé d'une case sur



sa piste. Le pion Marchand effectuera ensuite son premier déplacement à partir de cette case.





2. Déplacement / Actions / Négociation

Déplacement

Le marchand peut déplacer le pion, de case en case, à partir de la case de départ. Chaque déplacement doit se faire vers une case adjacente par les côtés (orthogonalement) et non par la diagonale. Un disque doit être laissé sur chaque case visitée par le pion. Quatre déplacements peuvent ainsi être faits dans un même tour. En comptant la case départ, le pion Marchand peut visiter jusqu'à 5 cases au total.

Les règles suivantes s'appliquent aux déplacements du pion Marchand:

- Chaque bâtiment et chaque case de rue compte comme une seule case. Le marché compte
 également comme une seule case.
- Le Parc et le Port sont considérés comme des bâtiments.
- Une case ne peut être visitée deux fois dans un même tour.
- Le marchand peut continuer à déplacer le pion même si tous ses adversaires ont déjà effectué leurs actions (voir la section Actions).
- Le joueur dont c'est le tour peut à tout moment décider de ne plus avancer le pion *Marchand*. Il peut même le laisser sur la case départ.

Exemple:

Le pion Marchand débute le tour sur la Guilde. À partir de cette case plusieurs trajets sont possible. Dans l'option A le marchand utilise tous ses déplacements (4) pour terminer son tour sur la Villa Collini. Dans l'option B le marchand n'utilise que 3 déplacements et termine son tour sur les Métaux.



Actions

Chaque bâtiment visité permet de réaliser une action. Selon le bâtiment visité, les actions sont de natures différentes. On peut par exemple recevoir des tuiles, des cartes, etc. Vous trouverez la liste complète des bâtiments et de leurs actions dans la section Bâtiments, cartes et tuiles en page 10. En comptant la case départ, le pion peut visiter jusqu'à 5 bâtiments lors d'un même tour.

Les règles suivantes s'appliquent aux actions :

 Les actions ne sont possibles que dans les 18 bâtiments ornés d'une bannière. Les icones illustrés sur les bâtiments indiquent la nature des actions possibles.



- À chaque tour, chacun des joueurs (y compris le marchand) ne peut réaliser qu'une seule action. Il est possible qu'un joueur ne réalise aucune action durant un tour.
- L'action associée à un bâtiment ne peut être effectuée que par un seul joueur et qu'une seule fois par tour.
- Les actions sont effectuées dans le même ordre que celui où les bâtiments sont visités par le pion Marchand.



Négociation

Comme le marchand ne peut effectuer qu'une seule action, les autres actions peuvent être effectuées par les autres joueurs. Avant chaque déplacement, les adversaires peuvent faire des offres au marchand pour le convaincre de déplacer le pion sur une case adjacente précise. Dès qu'un accord est conclu, l'adversaire paie le prix convenu au marchand et ce dernier déplace le pion Marchand vers la case prévue. S'il s'agit d'un bâtiment, l'adversaire bénéficie immédiatement de l'action correspondante.

Les règles suivantes s'appliquent:

- Les négociations doivent toujours impliquer le marchand.
- Chaque offre implique que le marchand déplace le pion *Marchand* sur la case entendue et que l'offreur exécutera l'action.
- Lors d'une négociation, les joueurs discutent librement. Les offres peuvent à tout moment être modifiées.
- Le joueur qui fait une offre doit indiquer clairement la case sur laquelle le pion doit être déplacé et préciser ce qu'il s'engage à payer en retour.

Note : Une offre peut être faite afin que le pion Marchand soit déplacer sur une case de rue.

 Une offre peut inclure toute quantité et combinaison des biens disponibles dans le jeu (marchandises, cartes, tuiles, marqueurs Propriété ou monnaie).

Note: Lorsque des marqueurs Propriété sont échangés, l'offreur remet son ou ses marqueurs dans la réserve commune et l'acquéreur en prend le même nombre de sa couleur.

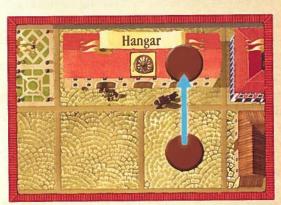
- Une offre ne peut inclure des promesses futures.
 Par contre, un joueur peut inclure dans son offre des biens qu'il obtiendra après avoir réalisé l'action négociée. Dans ce cas, le joueur les remet au marchand après avoir réalisé l'action.
- Le marchand peut lui aussi ajouter une somme d'argent ou des biens à sa proposition.
- Le marchand est libre d'accepter l'offre de son choix. Il peut aussi ignorer toutes les offres de ses adversaires et déplacer le pion Marchand sur la case de son choix.

Tant qu'il lui est possible de déplacer le pion, le marchand peut négocier avec ses adversaires le déplacement suivant. Cette phase prend fin dès que le marchand à utilisé tous les déplacements possibles du pion ou lorsque le marchand décide de ne plus déplacer le pion.

Note: Les adversaires peuvent décider de ne faire aucune offre en espérant que le marchand déplacera le pion sur le bâtiment qui les intéresse.

Exemple:

Le marchand dispose encore d'un déplacement alors que le pion est adjacent au Hangar. Mathieu offre 5 ducats pour que le pion soit déplacé sur ce bâtiment. Le marchand refuse et demande une marchandise en plus. Mathieu accepte et remet les 5 ducats et la marchandise au Marchand. Le pion est déplacé sur le Hangar et Mathieu bénéficie immédiatement de l'action du bâtiment.



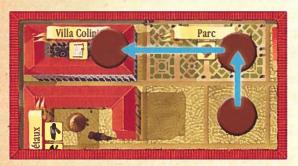
Cas particuliers de négociation

a) Case non-adjacente

À tout moment, les adversaires peuvent faire des suggestions au marchand afin qu'il déplace le pion jusqu'à une case qui n'est pas immédiatement adjacente à celle occupée par le pion. Le marchand peut prendre en considération les offres mais n'est pas tenu de les accepter ou de les refuser tout de suite. Plus tard, lorsque le pion Marchand s'arrête sur une case adjacente de celle mentionnée dans l'offre, le marchand peut alors accepter l'offre initiale, si l'adversaire la maintient. Le marchand peut négocier une nouvelle offre avec le même adversaire ou avec un autre joueur. Il peut aussi déplacer le marchand comme il le désire ou arrêter là ses déplacements, sans avoir atteint la case.

Exemple:

Mathieu constate qu'il reste suffisamment de déplacements au marchand pour atteindre la Villa Colini. Comme le pion Marchand n'est pas sur une case adjacente à cette villa, Mathieu ne pourra conclure tout de suite une transaction avec le marchand. Il peut par contre, lui suggérer de déplacer le pion jusqu'à cette case en lui proposant 15 ducats pour bénéficier de l'action du bâtiment. Le marchand prend bonne note de cette offre et peut décider d'en tenir compte ou non dans ses déplacements.



b) Bâtiment qui n'a pas été négocié

Lorsque le pion Marchand se trouve ou est déplacé sur un bâtiment sans qu'aucune offre n'ait été faite au préalable (c'est notamment le cas pour la case départ), les adversaires peuvent faire des offres au marchand pour bénéficier de l'action.

Si au moins un adversaire fait une offre au marchand pour l'action du bâtiment, celle-ci devra obligatoirement être effectuée. Cependant, le marchand peut décider d'effectuer lui-même l'action. S'il ne peut pas ou ne veut pas l'effectuer, il doit accepter l'offre d'un adversaire. Si aucun adversaire ne fait d'offre, le marchand n'est pas tenu d'effectuer lui-même l'action. Elle est alors abandonnée et aucun joueur ne l'effectuera ce tour-ci.

Exemple:

Le marchand déplace le pion sur le Port sans qu'aucune transaction n'ait été conclue auparavant. Mathieu fait une maigre offre de 5 ducats pour bénéficier de l'action du bâtiment. Aucune autre offre n'est faite. Puisque l'action qui l'intéresse est celle de la Villa Monetti, le marchand doit se contenter de cette offre car s'il refuse l'offre, il devra bénéficier lui-même de l'action du bâtiment et ne pourra effectuer d'autres actions durant ce tour.



3. Acquisition de bâtiments

Les disques du pion Marchand sont laissés en place pour cette phase. Lors de celle-ci, chaque joueur peut acquérir un ou deux bâtiments. On débute avec le marchand et poursuit en sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué. Un seul tour de table est fait.

Lorsque vient son tour à parler, s'il le désire, un joueur peut acquérir un ou deux bâtiments:

- Pour ce faire, le joueur doit d'abord posséder au moins un marqueur *Propriété* dans sa réserve personnelle, c'est-à-dire devant lui. Ces derniers sont obtenus grâce à la cathédrale (voir section Bâtiments, cartes et tuiles en page 10).
- Il désigne une case de rue occupée par au moins un disque du pion Marchand. S'il n'y a plus de case de rue occupée, l'acquisition de bâtiments n'est plus disponible pour ce tour.
- Après, il pose un marqueur Propriété sur un ou deux bâtiments adjacents orthogonalement à la case rue désignée. Un seul marqueur Propriété est placé par bâtiment.

Important: Il est aussi possible pour un joueur de retirer un marqueur Propriété adverse d'un bâtiment. Pour ce faire, le joueur doit sacrifier un de ses marqueurs de sa réserve personnelle. Les deux marqueurs (celui de son adversaire et le sien) sont alors remis dans la réserve commune. Le joueur peut ensuite, s'il le désire, devenir le nouveau propriétaire du bâtiment en plaçant un marqueur Propriété de sa réserve personnelle.

• Finalement, il doit retirer le ou les disques de la case de rue désignée.

Les bâtiments acquis rapportent des revenus durant et à la fin de la partie. Durant la partie, chaque fois qu'un joueur effectue une action dans un bâtiment où se trouve le marqueur Propriété d'un adversaire, le propriétaire reçoit 10 ducats de la banque. Le propriétaire ne reçoit rien lorsqu'il effectue lui-même une action dans son propre bâtiment.

À la fin de la partie, chaque marqueur Propriété sur un bâtiment du plateau de jeu rapporte 10 ducats à son propriétaire.

Exemple:

Le marchand est le premier à pouvoir placer un ou deux marqueur *Propriété*. Il désigne la case de rue adjacente à la Guilde et au Hangar car celle-ci est occupée par au moins un disque. Le marchand décide de placer un marqueur *Propriété* sur la Guilde et un autre sur le Hangar pour devenir propriétaire des deux bâtiments. Ensuite, il doit obligatoirement retirer le disque de la case de rue qu'il a désignée.

C'est ensuite à Mathieu, son voisin de gauche, de jouer. Il désigne la seule case de rue toujours occupée par un disque. Il décide de retirer le marqueur *Propriété* adverse du Hangar en sacrifiant l'un de ses marqueurs. Les deux marqueurs sont alors remis dans la réserve commune. Il place ensuite l'un de ses marqueurs sur le Hangar et un autre sur l'entrepôt des Épices pour devenir propriétaire des deux bâtiments.





Bien que d'autres joueurs aient également des marqueurs *Propriété* disponibles devant eux, ils ne peuvent les placer, car il n'y a plus de disques présents dans les rues.

() 4. Fin du tour:

Lorsque le dernier joueur de la manche termine son tour, il avance le marqueur de manche sur la piste. Si ce marqueur atteint une case représentée par un toit, une nouvelle manche est jouée en commençant par le premier joueur.

Lorsque le marqueur de manche quitte la dernière case de la piste, la partie est terminée.

Important: La dernière manche est toujours jouée entièrement même si, à son tour, un joueur obtient le marché comme case départ du pion Marchand. Dans ce cas, la règle indiquant d'avancer le marqueur de manche est ignorée afin que chaque participant joue le même nombre de tour.

Exemple:

Philippe est le premier joueur et commence une nouvelle manche en avançant le marqueur sur l'avant dernière case de la piste. Il lance ensuite les dés pour déterminer la case départ du pion Marchand et obtient 4 au dé rouge et 4 au dé bleu. Il pose donc le pion au marché et avance le marqueur de manche d'une case. Le marqueur de manche est maintenant sur la dernière case de la piste ce qui signifie qu'il s'agit maintenant de la dernière manche. Celle-ci sera jouée entièrement, même si un autre joueur obtient le marché comme case départ, le marqueur de manche ne sera pas avancé sur la piste.

Fin de la partie

À la fin de la partie, chaque joueur reçoit 10 ducats de la banque pour chacun de ses marqueurs Propriété se trouvant sur un bâtiment (sauf bien sûr ceux de la réserve commune). Les joueurs révèlent ensuite leurs cartes Contrat et reçoivent de la banque les revenus correspondants (voir section Bâtiments, cartes et tuiles en page 11). Les marchandises, tuiles et cartes que les joueurs possèdent à la fin de la partie, ne rapportent rien.

Les joueurs font le compte de leur fortune. Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos qui a le plus de biens (marchandises, tuiles et cartes) en sa possession.

Rigles pour 2 journes.

Toutes les règles s'appliquent, à l'exception des points suivants:

- Les offres faites au marchand pour le déplacement du pion Marchand ne peuvent en aucun cas être uniquement monétaire. Elles doivent toujours inclure au moins un autre bien (Marchandises, cartes, tuiles ou marqueurs *Propriété*).
- Si l'adversaire effectue au moins une action, le marchand peut en effectuer deux.

Note: ces règles ne modifient en rien l'utilisation du jeton "une action supplémentaire".

Exemple:

Suite à une négociation, Philippe (le marchand) accepte l'offre de son adversaire et le laisse bénéficier de l'action du bâtiment. Puisque son adversaire a effectué une action, Philippe aura maintenant la possibilité d'en effectuer deux.



Bâtiments,



La plupart des bâtiments permettent une seule action possible: récupérer 1 ou 2 éléments (marchandises, cartes, tuiles ou marqueurs *Propriété*). Si le bien obtenu n'est plus disponible en nombre suffisant, le joueur obtient ce qu'il reste et dans certains cas, il ne reçoit rien. Qu'il ait obtenu des biens ou non, l'action est considérée comme effectuée.

Guilde

Le joueur prend la première carte Grosse commande de la pile et l'ajoute à sa main.

Hôtel de ville

Le joueur prend les deux premières cartes Petite commande de la pile et les ajoute à sa main.

Bureau de poste

Le joueur prend les deux premières cartes Message de la pile et les ajoute à sa main.

Cathédrale

Le joueur prend deux marqueurs *Propriété* de sa couleur et les pose devant lui.

Palais, Parc, Relais, Port, Taverne et Restaurant Le joueur prend la tuile *Privilège* correspondante et la pose face visible, devant lui.

Entrepôts (Boissons, Métaux, Tissus et Épices)
Le joueur prend une tuile Marchandise de chacune
des deux marchandises correspondantes et les pose,
devant lui.

Note : un joueur ne peut pas choisir de prendre deux tuiles Marchandise du même type.

Villas (Colini, Monetti, Ricci, Zasteri)

À l'exception des autres bâtiments les villas permettent deux options possibles. Le joueur doit choisir entre:

• Prendre la première carte Contrat de la pile et l'ajouter à sa main.

OU

· Livrer une Grosse commande dans cette villa.

Rues

Aucune action n'est possible dans les rues.
Cependant, les rues permettent aux joueurs
d'acquérir des bâtiments lors de la phase
Acquisition de bâtiments.

Particularité du Marché

Aucune action n'est possible au marché. Cependant, lorsque le marché est obtenu aux dés ou à l'aide d'une tuile *Privilège* comme case départ, le marqueur de manche est avancé d'une case sur l'échelle.



Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut posséder. Une carte jouée est ensuite placée face visible sous la pile de cartes correspondantes. Dans la suite du jeu, dès qu'une carte apparaît face visible sur le dessus d'une pile, celle-ci est mélangée pour former une nouvelle pile.



Grosse commande

Chaque carte Grosse commande procure à son propriétaire 100 ducats (de la banque) et une tuile Privilège (au choix) lorsqu'il réussit à effectuer la livraison. Pour livrer une Grosse commande, le joueur doit effectuer l'action livrer une Grosse Commande dans la villa inscrite sur la carte et remettre les trois marchandises requises. Les marchandises sont alors posées dans les entrepôts correspondants et la carte Grosse commande est placée, face visible, sous la pile correspondante.



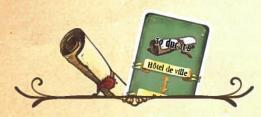
Petite commande

Chaque carte Petite commande procure 40 ducats (de la banque) à son propriétaire, lorsqu'il réussit à effectuer la livraison. Pour livrer une Petite commande, le joueur doit effectuer l'action du bâtiment inscrit sur sa carte et fournir la

intes et tuiles

marchandise requise. La marchandise est alors posée dans l'entrepôt correspondant et la carte Petite commande est placée, face visible, sous la pile correspondante.

Note: Contrairement aux Grosse commande, le joueur n'a pas à dépenser une action pour livrer une Petite commande. Il peut ainsi: livrer sa commande et faire l'action du bâtiment. Un joueur ne peut livrer deux commandes en même temps dans le même bâtiment.



Message

Chaque message procure 30 ducats (de la banque) à son propriétaire, lorsqu'il est livré. Pour livrer un message, le pion Marchand doit visiter, durant un même tour, les deux bâtiments inscrits sur la carte Message. Contrairement aux commandes, il n'est pas nécessaire que le propriétaire du message effectue les actions des bâtiments requis. Le message est livré dès qu'un disque du pion Marchand se retrouve, lors d'un même tour, sur chacun des deux bâtiments inscrits sur la carte. La carte Message est ensuite placée, face visible, sous la pile correspondante.

Note: L'ordre dans lequel les bâtiments sont visités n'a pas d'importance. Un joueur peut livrer plusieurs messages dans un même tour, même si ces derniers concernent les mêmes bâtiments.



Contrat

Chaque carte Contrat correspond à l'un des 14 bâtiments situés sur le pourtour du quartier. Les contrats ne rapportent des revenus qu'à la fin de la partie. Plus un joueur a de cartes Contrat correspondants à des bâtiments adjacents, plus il reçoit d'argent. Par exemple; un bâtiment isolé ne rapporte que 10 ducats alors qu'une suite de quatre bâtiments adjacents rapporte 100 ducats. Chaque bâtiment adjacent supplémentaire rapporte ensuite 50 ducats.

CLE This philips

Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qu'un joueur peut posséder. Un joueur peut en utiliser plusieurs lors d'un même tour. Ces tuiles peuvent être utilisées dans n'importe quel ordre. Une tuile utilisée est replacée sur la pile correspondante.



Case départ au choix

Un joueur ne peut utiliser cette tuile qu'à son propre tour de jeu. Au lieu de lancer les dés, le joueur place le pion *Marchand* sur la case départ de son choix.

Important : Si le joueur choisit la case du marché comme case départ, le marqueur de manche est avancé d'un espace sur l'échelle.



Action supplémentaire

Un joueur peut utiliser cette tuile lors de son tour ou de celui d'un adversaire pour effectuer une action supplémentaire. Il est permis d'utiliser plusieurs tuiles Action supplémentaire lors d'un même tour. La tuile peut être jouée le même tour où elle a été acquise.

Notes: Cette tuile ne permet pas d'effectuer une action dans un bâtiment où l'action a déjà été effectuée.



Une marchandise au choix

Le joueur qui utilise cette tuile prend une marchandise de son choix et la place devant lui. Il ne peut jouer cette tuile qu'au début, pendant ou à la fin de l'une de ses actions (y compris l'action qui lui a permis d'obtenir cette tuile). Dès que le joueur a annoncé que son action est terminée, il ne peut plus jouer cette tuile.



Échange 1:1

Le joueur qui joue cette tuile prend un bien de son choix (marchandise, carte, tuile ou marqueur Propriété) et rend l'un de ses biens en échange. Les restrictions quant au moment précis où cette tuile peut être joué sont les mêmes que pour la tuile Une marchandise au choix.



Une action bâtiment

Le joueur qui utilise cette tuile peut immédiatement effectuer l'action d'un bâtiment dont il est propriétaire. Les restrictions quant au moment précis où cette tuile peut être jouée sont les mêmes que pour la tuile **Une marchandise au choix**.

Note:

- En jouant cette tuile, le joueur n'utilise pas son action du tour. Le joueur effectue donc d'une part son action du tour, d'autre part l'action correspondante à un bâtiment où il a un marqueur de Propriété.
- Il n'est donc pas nécessaire que le marchand soit passé ce tour-ci dans le bâtiment correspondant à l'action effectuée grâce à cette tuile.
- Cette tuile ne peut pas être utilisée pour livrer une petite commande dans le bâtiment où est effectuée l'action.
- Un joueur peut jouer plusieurs tuiles de ce type durant le même tour, et peut même effectuer ainsi plusieurs actions correspondant au même bâtiment.

Auteur : **Rüdiger Dorn**Illustrations : **David Cochard**Développement : **Équipe Filosofia**

© 2008 Filosofia Éditions

Filosofia Éditions 3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion Québec, Canada, J7V 5V5

Pour en savoir plus sur Genoa et les autres jeux de notre collection, visitez notre site internet: www.filosofiagames.com