

# Les marchands de Gênes



## Déroulement d'un tour de jeu

- A chaque tour, chaque joueur peut effectuer **une seule** action et un bâtiment n'est le théâtre que d'une seule,
- Le joueur marchand place le pion marchand sur le plateau : lancement de 2 dés (bleu horizontal et rouge vertical).  
Si marché : avancer de 1 le marqueur de manche,
- Le joueur marchand peut déplacer le marchand de **4 cases maximum** (non obligatoire) :
  - ✓ Pour ses déplacements, le joueur marchand peut suivre la demande de l'un des joueurs (négociation ferme pour un bâtiment adjacent + action, ou prise en compte pour un bâtiment éloigné),
  - ✓ Par case, soit le joueur marchand fait son action, soit il propose aux autres joueurs d'effectuer la leur (négociation). Si aucune offre n'est faite, le joueur marchand n'est pas tenu de faire la sienne,
  - ✓ Seuls des **biens matériels** peuvent être négociés (argent, cartes, jetons, marchandises, marqueurs de propriété),
  - ✓ Une poignée de main lie les contractants.
- Les joueurs peuvent **retirer** et **placer** des marqueurs de propriété :
  - ✓ Le joueur marchand peut retirer un marqueur adverse adjacent à une case rue visitée, en sacrifiant l'un des siens disponibles.
  - ✓ Il peut placer **1 ou 2** marqueurs de propriété disponibles sur 1 ou 2 bâtiments pour peu que ceux-ci soient adjacents à une même case rue visitée par le marchand et non marqués,
  - ✓ Le joueur retire le disque de la case rue,
  - ✓ Son voisin de gauche fait de même, etc...

## Actions sur les bâtiments

<b>Guilde</b> (Gildenhalle)	Piocher 1 carte <b>Grosse commande</b>
<b>Hôtel de Ville</b> (Rathaus)	Piocher 2 cartes <b>Petite commande</b>
<b>Poste</b> (Poststation)	Piocher 2 cartes <b>Message</b>
<b>Cathédrale</b> (Kathedrale)	Placer devant soi <b>2 marqueurs</b> de propriété de sa couleur
<b>Palais, parc, relais, port, taverne, auberge</b> (Palazzo, park, kutscherei, hafen, taverna, trattoria)	Placer le <b>jeton</b> correspondant face visible devant soi
<b>Entrepôts</b> (Warenlager)	Placer devant soi une caisse de chaque marchandise : ✓ <b>Grains</b> : blé (jaune) et riz (beige) ✓ <b>Métaux</b> : argent (gris) et cuivre (brun) ✓ <b>Tissus</b> : soie (turquoise) et toile (rose) ✓ <b>Epices</b> : sel (blanc) et poivre (noir)
<b>Villas</b> (Villen)	✓ <b>Livrer</b> une grosse commande ✓ ou Piocher une carte <b>privilege</b>
<b>Rues</b> (Gasse)	Aucune action
<b>Marché</b> (Marktplatz)	Aucune action

## Les cartes

<b>Grosse commande</b>	Pour le <b>coût</b> d'une action, livrer 3 marchandises à une villa (replacer les marchandises dans les entrepôts, se défausser de la carte et gagner <b>100 ducats + 1 jeton</b> au choix)
<b>Petite commande</b>	<b>En sus</b> d'une action dans un bâtiment, y livrer 1 marchandise (replacer la marchandise dans l'entrepôt, se défausser de la carte et gagner <b>40 ducats</b> )
<b>Message</b>	<b>Indépendamment</b> des actions, délivrer un message si les 2 bâtiments sont visités dans le même tour (se défausser de la carte et gagner <b>30 ducats</b> )
<b>Privilege</b>	Gagner des ducats en <b>fin de partie</b> (1 : 10 ducats, 2 adjacents : 30, 3 : 60, 4 : 100, + : 50 par bâtiment)

## Les jetons (autant que souhaités par tour)

<b>Case départ de votre choix</b>	Au lieu de jeter les dés, placer le marchand sur la case de son choix
<b>Une action supplémentaire</b>	Jouer une action de plus (même pendant le tour d'un autre)
<b>Une marchandise de votre choix</b>	Jouable seulement au début, pendant ou en fin de son action, prendre une marchandise de son choix
<b>Echange 1 : 1</b>	Jouable seulement au début, pendant ou en fin de son action, échanger une marchandise de son choix contre une des siennes
<b>Une action bâtiment</b>	Jouable seulement au début, pendant ou en fin de son action, effectuer une action bonus pour l'un des bâtiments où l'on a un marqueur de propriété ( <u>sauf</u> livraison de petite commande)

## Les marqueurs de propriété

- Si une action est réalisée dans un bâtiment où se trouve un **marqueur** de propriété d'un autre joueur, ce dernier reçoit **10 ducats** de la banque,
- En fin de partie : **10 ducats** par marqueur de propriété

## Fin du jeu

- Une manche = un tour de marchand par joueur

Nombre de joueurs	Nombre de manches
2	12
3	10
4	8
5	7

- Le vainqueur est le joueur le plus riche : **ducats amassés pendant la partie + ducats des marqueurs de propriété + ducats des privilèges.**
- Egalité : le gagnant est celui à qui il reste le plus de **biens inutilisés.**