



La carte est divisée en régions séparées par des routes reliant les villages. Les rivières séparent la carte en 3 duchés.

Mise en place

- Placer les indicateurs des prix sur 5.
- Les tuiles d'action sur une pile face cachée :
 - à 2/3 joueurs : 3, 4, 4, 5, 5
 - à 4 joueurs : 4, 4, 5, 5
 - à 5 joueurs : 3, 4, 5, 5
- A 2 ou 3 joueurs retirer les tuiles n° 17, 18, 19 et 20
- Placer les tuiles produit (20) et spéciales (4) dans le sac noir.
- 1 cylindre par joueur à Hermagor (Marchand)
- 4 cylindres (acheteurs) + 20 en argent (caché) / joueur

Tour de jeu

1) Acheter au marché

- Remplir le marché général :
 - à 4 joueurs : sans la rangée du haut
 - à 2/3 joueurs : sans les rangées du haut et du bas
- Piocher une tuile d'action => Nombre d'actions en phase 3.
- Placer les acheteurs dans le marché (sur les tuiles ou dans les lignes/colonnes), 1 par tour et par joueur => 4 tours.
Coût = 2 sur une tuile ou la valeur indiquée dans le marché sinon.

Un joueur peut choisir de ne pas placer tous ses acheteurs.

2) Préparation du voyage

- Revenus des acheteurs par ligne et colonne (hors tuiles) :
 - 1 acheteur => 1 ; 2 => 3 ; 3 => 6 ; 4 => 10

Les acheteurs placés dans les angles sont comptés à la fois pour les lignes et les colonnes.

- Achat des produits :
 - Chaque tuile est attribuée au joueur majoritaire en acheteurs autour et sur la tuile.
 - *Départage des égalités* : acheteur sur la tuile > sur les côtés > dans les angles. Si toujours à égalité, la tuile n'est pas attribuée.
 - Flèche sur la tuile = le joueur décide immédiatement s'il souhaite augmenter le prix du produit.
 - Joueur sans tuile produit => Il en pioche une gratuitement.
 - Tuile de plus petite valeur => Décide du nouveau premier joueur.

3) Vendre dans les villages

- Chaque joueur reçoit le nombre de magasins indiqué par la tuile d'action retournée en phase 1.
- 1 action par joueur et par tour (=> placer ou défausser 1 magasin) :

- Déplacement avec vente => Payer pour le déplacement + Revenu de la vente + Placer 1 magasin
- Vente sans déplacement => Revenu de la vente + Placer 1 magasin.
- Déplacement sans vente => Payer 1/2 du coût du déplacement, arrondi à l'entier inférieur + Défausser un magasin.
- Pas d'action => Défausser 1 magasin

→ Le marchand ne peut s'arrêter que dans un village où il n'a pas déjà établi de magasin.

→ Les joueurs ne peuvent vendre qu'un seul produit à la fois, et du type indiqué sur la ville.

→ Une tuile peut être utilisée pour vendre plusieurs fois le même produit, durant la phase 3.

→ Tous les joueurs qui ont déjà un magasin dans le village où a lieu la vente, reçoivent 1 de la banque.

Lorsqu'un joueur possède 1 magasin dans chaque village d'une région => Il place 1 bâtiment de production sur le tableau des prix.

- Le bâtiment doit être de l'un des types indiqués dans la région.
- La somme indiquée est gagnée immédiatement.
- Si l'indicateur de prix, cache les cases où le joueur devrait placer son bâtiment, il ne le fait pas.
- La noblesse (« H ») fonctionne de la même façon.

Fin de tour : Les tuiles sont remises dans le sac. Les tuiles non attribuées en phase 2 restent sur le marché.

Fin du jeu

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de tuile action à piocher en phase 1.

Revenus supplémentaires :

- Production = Nombre en rouge dans la table des prix, pour chaque joueur ayant **au moins** 1 bâtiment de production dans la ligne.
- Présence commerciale dans les duchés = Nombre de magasins dans le duché où il est le moins présent X 3.
- Route principale :
Le joueur qui possède le plus de magasins sur la route principale reçoit 5, le joueur qui en possède le moins perd 5.

Le joueur le plus riche gagne la partie.

Les égalités sont départagées par le nombre de pions sur la table de prix, puis le premier joueur sur la ligne de Noblesse.



Augmenter le prix de vente d'une ressource.



Moitié prix lors d'un déplacement avec vente (et un seul ! La tuile est ensuite défaussée).



Gagner immédiatement 5



Les autres joueurs ne reçoivent pas leur revenu habituel de 1 lors de vos ventes dans un village qu'ils occupent déjà.