




MÉCANIQUES / ACTIONS

Chaque Damgarou à **4 points d'actions** à utiliser pendant son tour. Il n'est d'ailleurs pas obligé d'utiliser toutes ses actions.

Ces actions sont : **Déplacement, Acquisition d'une ressource, Vol et Changement de carte.**


A noter que le jeu est basé sur un circuit fermé, c'est-à-dire que l'argent (les Dariques) ne circule qu'entre les Damgarous. A noter que les Dariques défaussés (pour l'utilisation du **Dé du Voleur** et des **Voies Maritimes** ) **uniquement**) devront être remis dans la boîte du jeu et ne pourront en aucun cas être récupérés durant toute la partie !

Déplacement :

Un Damgarou peut décider d'utiliser une **Action** pour se déplacer d'un **Lieu**  à un autre en suivant les marquages des routes. 

Principe de course:

Chaque Damgarou peut décider d'uniquement se déplacer pendant son tour, dans ce cas, il peut se déplacer de 2 **Lieux** supplémentaires, soit 6 **Actions** de déplacements.

Il y a 4 **Voies Maritimes**  qui passent dans des étendus d'eau, on considère qu'il faut utiliser le bateau pour les traverser et payer le passeur. Dans ce cas, le Damgarou doit défausser un Darique **hors jeu dans la boîte** pour l'utiliser.