

Les Châteaux de Bourgogne

LE JEU DE DÉVELOPPEMENT EXCEPTIONNEL SUR LES PÂTURAGES, LES MARCHANDISES ET LES DÉS

IDÉE DU JEU

Le Val de Loire au cours du 15ème Siècle. En tant que princes influents, les joueurs consacrent leurs efforts à du commerce et à des constructions réfléchis pour conduire leur domaine au devant de la scène.

Les deux dés proposent des options d'action, mais les joueurs décident toujours des choix finaux. Que ce soit par commerce ou élevage, construction de ville ou recherche scientifique, de nombreuses voies conduisent à la prospérité et à la prééminence des joueurs!

Les différentes façons d'obtenir des points de victoire dans ce jeu de développement nécessitent une réflexion approfondie tour après tour avec beaucoup de planification. Même après plusieurs parties, le jeu reste stimulant pour les joueurs pour un long moment, comme aucune partie ne se ressemble.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie.

IDÉE DU JEU

Les joueurs assument les rôles de princes au 15ème Siècle en Bourgogne

Au cours des 5 phases de jeu, les joueurs collectent des points de victoire via le commerce, l'élevage, la construction de ville ou la recherche scientifique

Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est le gagnant

COMPOSANTS DU JEU

4 planches de marqueurs avec:

164 tuiles hexagonales:

- _ 7x 8 bâtiments (beige, 16x avec les dos noirs)
- _ 7x 4 animaux (vert clair, 8x avec les dos noirs)
- _ 26x » connaissances « (jaune, 6x avec les dos noirs)
- _ 16 châteaux (vert foncé, 2x avec les dos noirs)
- _ 12 mines (gris, 2x avec les dos noirs)
- _ 26 navires (bleu, 6x avec les dos noirs)

42 tuiles marchandises (carré, 7 dans chacune des 6 couleurs)

20 » Pépites d'argent « (octogonal)

30 tuiles ouvrier (carré)

12 tuiles bonus (carré, 1 petit et 1 grand dans chacune des 6 couleurs)

4 tuiles point de victoire (avec 100 / 200 points et dans les 4 couleurs de joueur)

8 pions (2 dans chacune des 4 couleurs de joueur)

9 dés (2 dans chacune des 4 couleurs de joueur plus 1 blanc)

1 plateau de jeu

6 plateaux joueur (4x N° 1, 1 de chaque N° 2-9)



Si vous lisez ces règles pour la première fois, alors nous recommandons d'ignorer le texte en gras dans la colonne de droite de chaque page. Ces textes constituent un résumé des règles pour aider à un réapprentissage rapide du jeu, même après ne pas avoir joué un certain temps.

MISE EN PLACE DU JEU

(Avant votre première partie, décrochez soigneusement toutes les tuiles hors des planches de marqueurs.)

Placez le **Plateau de Jeu** au milieu de la table. Il indique:

5 » **cases phase** « (A-E)

5 » **cases tour** «

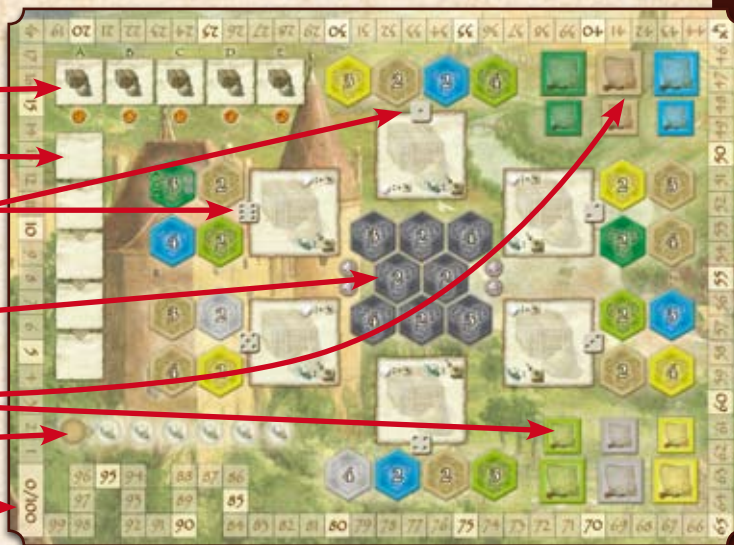
6 » **dépôts** « numérotés (1-6) chacun avec quatre cases pour les tuiles hexagonales et 1 grande case marchandises

1 » **dépôt noir** « central

12 cases pour les **tuiles bonus**

1 **piste d'ordre du tour**

1 **piste point de victoire** (0-100)



Placez les **20 Pépites d'argent**, les **30 tuiles ouvrier** ainsi que le dé blanc à côté du plateau de jeu.

Triez les **164 tuiles hexagonales** en fonction de la couleur de leurs dos et placez-les, en stock séparé *face cachée*, près du plateau de jeu.

Mélangez les **42 tuiles marchandises** (tuiles carrées) face cachée. Ensuite séparez-les en 5 piles face cachée, chacune constituée de **5 tuiles**. Placez une pile sur chacune des 5 cases marquées de A à E du plateau de jeu. Les **17 tuiles** restantes restent en réserve face cachée pour l'instant.

Placez les **12 tuiles bonus** (carré) sur les cases correspondantes du plateau de jeu.

Donnez à chaque joueur:

- **1 plateau joueur** avec le **Nombre 1**, placé vers le haut devant lui (*pour les plateaux avec les nombres de 2 à 9, voir l'information supplémentaire à la page 10*);
- **1 château** (=tuile hexagonale vert foncé), à placer face visible sur la case vert foncé au milieu (avec la valeur de dé 6) de son plateau joueur ;
- **3 tuiles marchandises aléatoires** des 17 tuiles restantes, à placer *face visible* sur les trois cases de stockage de marchandises dans le coin supérieur gauche de son plateau : les tuiles de même type de marchandises (= couleur) sont stockées ensemble, les différents types sont stockés séparément; (*Les tuiles marchandises restantes ne sont pas utilisées dans la partie et sont remises dans la boîte.*)
- **les 2 dés** de sa couleur;
- **1 pion** de la même couleur, à placer sur la case 0/100 de la piste de point de victoire;
- **1 Pépite d'argent**, à placer sur la case de stockage appropriée dans le coin supérieur gauche de son plateau, visible par tous les autres joueurs;
- **1 tuile point victoire** (avec 100 / 200), à placer à côté de son plateau pour le moment.

MISE EN PLACE DU JEU

Placer les **20 Pépites d'argent**, les **30 tuiles ouvrier**, les **164 tuiles hexagonales** (triées en fonction de la couleur) et le dé blanc près du plateau de jeu

Placer **5 piles de 5 tuiles marchandises** face cachée sur les cases phase A-E

Placer **2 x 6 tuiles bonus** sur les cases correspondantes du plateau de jeu

Donner à chaque joueur:

- **1 plateau joueur**
- **1 » château de départ** «
- **3 tuiles marchandises aléatoires**
- **2 dés de même couleur**
- **1 pion** (points de victoire)
- **1 pion** (ordre du tour)
- **1 tuile point de victoire**
- **1 Pépite d'argent**
- **1-4 tuiles ouvrier** (dépendant de l'ordre du tour)

Déterminez un **premier joueur** en lançant les dés. Ce joueur reçoit *une* tuile ouvrier qu'il place sur la case de stockage appropriée dans le coin inférieur gauche de son plateau, visible de tous les autres joueurs. Le prochain joueur en sens horaire reçoit 2 tuiles ouvrier, le troisième joueur en reçoit 3 et le quatrième joueur en reçoit 4.

Chaque joueur utilise son second pion pour indiquer sa place pour l'ordre de tour sur la première case de la piste d'ordre du tour: Le pion du premier joueur devrait être en haut de la tour et le pion du dernier joueur devrait être en bas.

Donnez au premier joueur le dé blanc.

Déterminer le premier joueur et donner à chaque joueur 1 à 4 tuiles ouvrier dépendant de l'ordre du tour
Indiquer l'ordre du tour sur la piste d'ordre de tour

Donner au premier joueur le dé blanc

TOUS LES PLATEAUX DES JOUEURS AFFICHENT LES INFORMATIONS SUIVANTES



JEU

La partie dure cinq phases (de A à E). Chaque phase est constituée de cinq tours.

Mise en place pour chaque phase

Au début de *chaque* phase, l'installation suivante est effectuée:

- Retirez *toutes* les tuiles hexagonales restantes sur le plateau et retournez-les dans la boîte (bien entendu, ceci n'est pas nécessaire avant le premier tour).

(Note: Les tuiles navire, mine et château peuvent être laissées en place comme elles sont toutes pareils! Toutes les tuiles marchandises restantes sont aussi laissées sur le plateau!)

- Piochez aléatoirement de nouvelles tuiles hexagonales et placez-les, *face visible*, sur les cases hexagonales avec la couleur correspondante des six dépôts numérotés: Dans une partie à 2 joueurs, seules les cases marquées avec 2 (12 cases), dans une partie à 3 joueurs, seules les cases marquées avec 2 et 3 (18 cases) et dans une partie à 4 joueurs, les 24 cases auront des tuiles.

Note: Uniquement dans une partie à trois joueurs, il y a une exception pour la case vert foncé du dépôt N°6: Aux tours A, C et E un château y est placé de façon normale, mais aux tours B et D une mine (gris) y est placée à la place!



Ne pas oublier!

JEU

Au début de chaque phase:

- *toutes* les tuiles hexagonales restantes sont retirées (pas le premier tour)
- Les tuiles marchandises sur les cases marchandises du dépôt restent
- Ajouter les nouvelles tuiles hexagonales face visible de la réserve (en fonction du nombre de joueur)
- placer 5 nouvelles tuiles marchandises, face visible, sur les cases tour

- Piochez aléatoirement les tuiles hexagonales à dos noir et placez-les, *face visible*, sur le » **dépôt noir** « au milieu du plateau de jeu (piochez 2 à 8 tuiles, dépendant du nombre de joueur).

- Prenez les 5 tuiles marchandises de la phase en cours et placez-les, *face visible*, sur les cinq cases carrées tour sous les cases phase.

LES CINQ TOURS DE JEU

Après la phase de mise en place, cinq tours de jeu à la suite, dont chacun est réalisé de la même manière:

Tout d'abord, tous les joueurs lancent leurs deux dés, le premier joueur lançant aussi le dé blanc. Ensuite tous les joueurs placent leurs dés devant eux de telle sorte que tous les joueurs peuvent les voir.

Note: En lançant simultanément, cela permet aux joueurs qui joueront plus tard de commencer la planification de leurs tours à l'avance.

Le premier joueur débute. Tout d'abord, il prend la plus haute tuile marchandises de la case tour et la place sur la case marchandises du dépôt qui a la valeur correspondante avec la valeur du dé blanc.

Après cela, l'utilité du dé blanc est terminée pour ce tour; c'est à dire qu'il ne peut plus être utilisé par le premier joueur pour l'aider à son propre tour (et ne peut jamais être ajusté via des tuiles ouvrier!).

Par la suite, le premier joueur effectue son tour. C'est alors le tour du *prochain joueur dans l'ordre du tour* (En se déplaçant de droite à gauche sur la piste d'ordre de tour et de haut en bas sur la tour donnée). Une fois que chaque joueur a joué son tour, un nouveau tour commence, etc.

Comme 5 tuiles marchandises sont ajoutées à chaque phase et puisque une tuile est ajoutée à un dépôt au début de chaque tour, il est facile de dire à quel tour nous sommes et combien de temps la phase actuelle (et par extension à l'ensemble du jeu) durera.

UN TOUR DE JOUEUR

... consiste à effectuer exactement deux actions, une par dé. Une fois qu'un dé a été utilisé, il est placé sur la case de défausse correspondante dans le coin supérieur droit du plateau joueur..

Tuiles ouvrier: Elles peuvent être utilisées à n'importe quel moment (une tuile, une fois utilisée, est retournée à la réserve générale) pour ajuster le résultat d'un dé de plus ou moins un. Changer le résultat d'un dé de 1 à 6 ou de 6 à 1 est aussi permis et cela coûte aussi une tuile ouvrier. Les joueurs peuvent utiliser plusieurs tuiles pour changer le résultat d'un dé plusieurs fois.

Exemple: En payant 2 tuiles ouvrier, Anna peut tourner un 2 en un 6 et par la suite prendre un tuile hexagonale du dépôt N° 6.



LES CINQ TOURS

Tous les jets sont simultanés

Le premier joueur place une tuile marchandises en fonction du résultat du dé blanc



En commençant avec le premier joueur et ensuite en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur utilise ses dés pour effectuer deux actions

Chaque tuile ouvrier utilisée peut ajuster un résultat de dé par +/- 1 (incluant de 1 à 6 ou vice versa)

LES ACTIONS

Un dé est nécessaire pour chaque action. Les deux actions par tour peuvent être effectuées dans n'importe quelle combinaison et ordre (notamment en effectuant la même action deux fois).



➤ Action » Prendre une tuile hexagonale du plateau de jeu «

Le joueur peut prendre une *tuile hexagonale* de son choix du dépôt dont la valeur correspond au résultat du dé utilisé pour effectuer l'action. La tuile choisie est placée sur une case de stockage *vide* dans le coin inférieur gauche de ce plateau (jamais directement dans son domaine!). Si toutes les cases de stockage sont pleines, alors il doit d'abord défausser une tuile en premier (donc de la retirer de la partie) et par la suite placer la nouvelle tuile sur la nouvelle case vide (*les joueurs devraient essayer de minimiser combien de fois ils ont à défausser des tuiles*).



➤ Action » Ajouter une tuile hexagonale à votre domaine «

Le joueur peut prendre une tuile hexagonale de son choix de la zone de stockage dans le coin inférieur gauche de son plateau et l'ajouter à son domaine. Le dé choisi pour effectuer cette action indique sur quelle case correspondante *vide* il peut y placer la tuile. Toutes les nouvelles tuiles placées doivent *toujours* être posées directement adjacent à au moins une tuile *précédemment placée*. Une couleur de tuile doit toujours correspondre à la couleur de la case où elle est placée.

La première tuile ne peut donc jamais être placée que sur une des six cases environnantes du château de départ.

En fonction de quel type de tuile est placée, la chose suivante se produit *immédiatement* par la suite:

» **Connaissances** « (jaune): Il y a 26 tuiles jaunes différentes dont les fonctions sont décrites plus en détail aux pages 11 et 12.

Navire (bleu): Quand un joueur ajoute une tuile navire à son domaine (qui peut arriver jusqu'à 6 fois), alors les deux choses se passent *immédiatement*:

1. Le joueur prend toutes les tuiles marchandises de *n'importe quelle case* dépôt de marchandises et les ajoute au stock de marchandises dans le coin supérieur gauche de son plateau.

Important: le dépôt est complètement séparé et indépendant du résultat du dé qui est utilisé pour placer le navire!

Chaque joueur peut collecter jusqu'à *trois* différents types de marchandises (= couleurs) dans son stock de marchandises.

Les tuiles de même couleur sont toujours empilées *au-dessus* de chaque autre, les différentes tuiles colorées sont placées à côté de chaque autre. Si, à cause de cette restriction, un joueur ne peut pas stocker toutes les tuiles de marchandises présentes dans le dépôt choisi, alors il laisse simplement les marchandises qu'il ne peut pas stocker.

Exemple: Carla a ajouté un navire à son domaine et prend tout de suite les tuiles marchandises de l'emplacement indiqué: la turquoise (qu'elle ajoute à sa marchandise turquoise) ainsi qu'une autre (rose ou brune) qu'elle ajoutera sur une case de stockage vide.

2. Le joueur déplace son pion sur la piste d'ordre du tour d'une case vers la droite. Si cette case est occupée, alors il place son pion *au dessus* des autres pions. Si ce résultat fait de lui le premier joueur pour le prochain tour alors il reçoit aussi le dé blanc.

➤ Prendre une tuile hexagonale du plateau de jeu

Le dé indique dans quel dépôt il peut se servir; placer la tuile sur une case de stockage vide dans le coin inférieur gauche du plateau

➤ Ajouter une tuile hexagonale à votre domaine

Le dé indique sur quelle case vide placer la tuile; une tuile doit être adjacente aux tuiles précédemment placées et correspondant à la couleur de la case

» **Connaissance** « (jaune):

voir pages 11 + 12

Navires (bleu):

1.) Le joueur prend toutes les tuiles marchandises du dépôt de son choix et les ajoute à son stock de marchandises



2.) Le joueur se déplace d'une case vers la droite sur la piste d'ordre de tour

Animal (vert clair): Chaque fois qu'un joueur ajoute une tuile animal à son domaine (qui peut arriver jusqu'à 6 fois), alors il reçoit immédiatement des points de victoire (et déplace son pion sur la piste de point de victoire). Chaque tuile a entre 2 et 4 animaux et le joueur reçoit le nombre correspondant en points de victoire.

Si le joueur a déjà des animaux du *même* type dans le pâturage (= une région de tuiles vert clair *connectées*) où la nouvelle tuile est ajoutée, alors il marque toutes les tuiles avec le même type d'animal à *nouveau en plus* de la nouvelle tuile placée (*voir l'exemple ci-dessous*).

Important: Les tuiles animal doivent faire partie du même pâturage mais n'ont pas besoin d'être immédiatement adjacent à la nouvelle tuile animal placée. Les tuiles avec le même animal dans *d'autres* pâturages ne sont jamais marquées.

Animaux (vert clair): Fourni de points de victoire en fonction de combien d'animaux sont présents sur la tuile



Quand un pâturage existant est étendu, alors les animaux déjà présents sont marqués à nouveau

Exemple: Benno ajoute la tuile avec 4 vaches à son domaine. Il reçoit $4 + 3 = 7$ points de victoire. S'il ajoute plus tard une autre tuile de 4 vaches dans ce pâturage, alors il devrait recevoir $4 + 4 + 3 = 11$ points de victoire.



Château (vert foncé): Chaque fois qu'un joueur ajoute une tuile château à son domaine (qui peut arriver jusqu'à 3 fois), alors il effectue *immédiatement* une action supplémentaire *de son choix* comme s'il avait un dé supplémentaire avec le résultat qu'il souhaite. Il *pourrait, par exemple, immédiatement ajouter une autre tuile hexagonale à son domaine ou...*

Châteaux (vert foncé): Autorise une action immédiate supplémentaire



Mine (gris): Ces tuiles sont (à l'exception de quelques tuiles jaunes) les seules sans un effet *immédiat* lorsqu'elles sont placées (qui peut arriver jusqu'à 3 fois). À la place, à la fin de *chaque* phase, le joueur reçoit 1 Pépite d'argent de la réserve pour chaque mine dans son domaine.

Mines (gris): Fourni 1 Pépite d'argent à la fin de chaque phase



Bâtiment (beige): Chaque fois qu'un joueur ajoute une tuile bâtiment à son domaine (qui peut arriver jusqu'à 12 fois), alors il reçoit *immédiatement* la possibilité de faire une *seule* utilisation de l'avantage de ce bâtiment.

Bâtiments (beige): Ont des usages différents selon le type de bâtiments

Important: Chacun des 8 types de bâtiment peut seulement être présent *une seule* fois par ville (= une région de tuiles beiges *connectées*). Selon le domaine, il peut y avoir entre 2 et 6 villes de différentes tailles (1 à 8 cases).

Domaine No. 1, par exemple, a 4 villes: une de taille 1, une de taille 5 et deux de taille 3.

Chaque bâtiment fournit un avantage immédiatement après avoir été construit. Cela est aussi indiqué symboliquement à gauche des plateaux joueur.



Ne pas oublier!

Aucun bâtiment identique dans une ville!



LES BÂTIMENTS

Entrepôt

Lorsqu'un joueur ajoute un entrepôt à son domaine, il peut immédiatement (sans avoir à utiliser un dé!) vendre un *type* de marchandises de son *choix* de son stock de marchandises, exactement comme s'il avait choisi l'action » Vente de marchandises « (voir page suivante).

Atelier de Menuiserie

Lorsqu'un joueur ajoute un atelier de menuiserie à son domaine, il peut immédiatement prendre une tuile bâtiment beige de son choix de n'importe quel dépôt numéroté (*pas du dépôt noir!*) et la place sur une case de stockage vide dans le coin inférieur gauche de son plateau.

Église

Lorsqu'un joueur ajoute une église à son domaine, il peut immédiatement prendre une tuile Mine (gris), une tuile » Connaissances « (jaune) ou une tuile Château (vert foncé) de son choix de n'importe quel dépôt numéroté (*pas du dépôt noir!*) et la place sur une case de stockage vide dans le coin inférieur gauche de son plateau.

Marché

Lorsqu'un joueur ajoute un marché à son domaine, il peut immédiatement prendre une tuile Navire (bleu) ou une tuile Animal (vert clair) de son choix de n'importe quel dépôt numéroté (*pas du dépôt noir!*) et la place sur une case de stockage vide dans le coin inférieur gauche de son plateau.

Pension de famille

Lorsqu'un joueur ajoute une pension de famille à son domaine, il prend immédiatement 4 tuiles ouvrier de la réserve générale et les ajoute aux siennes.

Banque

Lorsqu'un joueur ajoute une banque à son domaine, il prend immédiatement 2 Pépites d'argent de la réserve générale et les ajoute aux siennes.

Hôtel de ville

Lorsqu'un joueur ajoute un hôtel de ville à son domaine, il peut immédiatement ajouter une seconde tuile hexagonale de son *choix*, sans regarder la couleur (et en incluant tous ses effets!), à son domaine d'une de ses trois cases de stockage.

Tour de guet

Lorsqu'un joueur ajoute une tour de guet à son domaine, il déplace immédiatement son pion sur la piste de point de victoire de 4 cases.

Entrepôt

Le joueur vend le type de marchandises de son choix



Atelier de Menuiserie

Le joueur prend la tuile bâtiment de son choix du plateau de jeu



Église

Le joueur prend la tuile Mine, » Connaissance « ou Château de son choix du plateau de jeu



Marché

Le joueur prend la tuile Animal ou Navire de son choix du plateau de jeu



Pension de famille

Le joueur prend 4 tuiles ouvrier



Banque

Le joueur prend 2 Pièces d'argent



Hôtel de ville

Le joueur ajoute une tuile hexagonale supplémentaire de son choix dans son domaine



Tour de guet

Le joueur reçoit 4 points de victoire



Fondamentalement, en plaçant *tous* bâtiments:

- Leurs avantages supplémentaires sont activés via leur placement, un résultat de dé (= action) n'est pas nécessaire!
- Si un joueur n'est pas en mesure de pouvoir utiliser l'avantage d'un bâtiment (*parce que, par exemple, il n'y a pas assez de tuiles bleues ou vert clair dans les dépôts numérotés après avoir placé un Marché*), alors le bâtiment peut toujours être ajouté (bien que l'avantage soit perdu dans ce cas).
- La réserve de tuiles ouvrier et de pépites d'argent n'est pas limitée. Dans les rares cas où la réserve est épuisée, prenez du matériel de substitution.

Règles supplémentaires pour placer les tuiles hexagonales:

- Chaque fois qu'un joueur prend une tuile hexagonale du plateau de jeu, il doit *toujours* la placer en premier sur une case de stockage dans le coin inférieur gauche de son plateau. C'est encore le cas même s'il utilise sa seconde action pour immédiatement l'ajouter à son domaine.
- Les tuiles hexagonales, une fois ajoutées à un domaine, ne peuvent plus être déplacées ou retirées.
- Dès qu'un district coloré – sans regarder sa taille – est *complètement* recouvert avec des tuiles, alors ce district est considéré terminé et marque des points de victoire de deux façons différentes:

1. En fonction de sa taille (1 à 8 cases), le district terminé marque entre 1 et 36 points de victoire qui sont immédiatement marqués sur la piste de point de victoire.

2. De plus, le district – en fonction de la phase – marque entre 10 et 2 points de victoire: La case phase vide A-E en haut à droite du plateau de jeu de la phase en cours indique combien de points de victoire supplémentaires chaque district terminé (sans regarder sa taille!) vaut: entre 10 dans la première phase (A) et 2 dans la dernière phase (E).



- Le premier joueur qui arrive à recouvrir *complètement toutes* les cases d'une couleur de son *domaine* avec des tuiles (*en plaçant sa troisième Mine, par exemple, ou sa sixième tuile Animal*) prend immédiatement la grande tuile bonus correspondante du plateau de jeu. Il marque immédiatement des points de victoire en fonction du nombre de joueurs (5 points de victoire avec 2 joueurs, 6 points de victoire avec 3 joueurs ou 7 points de victoire avec 4 joueurs).

Le second joueur à finir de recouvrir cette même couleur prend la *petite tuile bonus* et les points de victoire correspondants de 2 à 4. Le troisième et le quatrième à placer ne reçoivent rien.



Note: Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 100 sur la piste de points de victoire, alors il place sa tuile point de victoire sur le plateau avec le côté 100 face visible. La tuile devrait être placée dans le coin supérieur droit, à côté de l'emplacement des dés utilisés.

Lorsqu'un joueur atteint 200 points de victoire, alors il retourne sa tuile de l'autre côté.



Les avantages de bâtiment n'ont jamais besoin d'un résultat de dé pour leur activation

Ne jamais ajouter les tuiles directement à un domaine depuis le plateau de jeu

Les tuiles ajoutées à un domaine y restent jusqu'à la fin de la partie

Dès qu'un district est complètement recouvert avec des tuiles, il marque des points de victoire de deux façons différentes:

1.) En fonction de sa taille (1-8 cases): 1-36 points de victoire

2.) En fonction de la phase (A-E): 10-2 points de victoire

Le premier joueur à recouvrir toutes les cases d'une couleur de son domaine reçoit la grande tuile bonus correspondante et les points de victoire associés (2-4 joueurs: 5-7 VP)

Le second joueur à accomplir cela reçoit la petite tuile bonus (2-4 joueurs: 2-4 VP)



➡ Action » Vendre des marchandises «

Un joueur peut choisir de vendre toutes les marchandises d'un type de son stock de marchandises. Le dé choisi pour effectuer cette action indique quel *type* de marchandises (= couleur) peut être vendu. *Toutes* les tuiles marchandises correspondantes du stock de marchandises du joueur sont empilées, *face cachée*, sur la case de stockage des marchandises sur le plateau du joueur destinées à cet effet. Pour faire cela, le joueur reçoit:

- exactement *une* pépite d'argent de la réserve, sans regarder combien de tuiles il vient de vendre (= retournées face cachée), ainsi que
- 2, 3 ou 4 points de victoire par *tuile* (en fonction du nombre de joueurs).

Note: un joueur doit toujours vendre toutes les tuiles d'un type lorsqu'il choisit l'action » Vendre des Marchandises «, même s'il aimerait en conserver en stock.



➡ Action » Prendre des tuiles ouvrier «

Enfin, un joueur peut choisir d'utiliser *n'importe* quel résultat de dé pour prendre 2 tuiles ouvrier de la réserve générale. Dans ce cas, le résultat du dé est insignifiant.

Le dépôt central noir

En *plus* de ses deux dés actions, chaque joueur peut, *une fois* par tour, choisir *d'acheter* une des tuiles hexagonales du dépôt central noir. Il peut faire cela à *n'importe* quel moment durant son tour: avant, entre ou après les dés d'action.

Pour accomplir cela, le joueur doit retourner 2 pépites d'argent à la réserve générale et ensuite placer la nouvelle tuile hexagonale achetée, comme avec *n'importe* quelle tuile du plateau de jeu, sur une case de stockage vide dans le coin inférieur gauche de son plateau .



Fin de la Phase

Un phase se termine après cinq tours. Les joueurs avec des Mines reçoivent *maintenant* le nombre correspondant de Pépites d'argent. Une ou plusieurs tuiles jaunes « Connaissances « peut aussi avoir un effet. La prochaine phase commence alors.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après que la cinquième phase a été jouée jusqu'à la fin. Le marquage de points final suit, durant lequel les joueurs reçoivent des points de victoire pour les choses suivantes:

- chaque tuile marchandises invendue: 1 point de victoire
- chaque Pépite d'argent restante: 1 point de victoire
- chaque deux tuiles ouvrier: 1 point de victoire
- chaque tuile jaune avec des VP (voir pages 11 et 12). (*Note: Les tuiles hexagonales restantes sur les cases de stockage du plateau d'un joueur ne sont pas marquées!*)

Le joueur qui est le plus loin sur la piste de point de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur gagnant des joueurs ex-æquo est celui avec le moins de case vide sur son domaine. S'il y a encore une égalité, alors le joueur gagnant est le joueur ex-æquo qui est le plus loin dans l'ordre du tour.

➡ Vendre des Marchandises

Le résultat du dé indique le type de marchandises: *toutes* les marchandises de ce type doivent être vendues (= retournées):

- + 1 Pépite d'argent *par vente*
- + 2-4 VP *par tuile* (de 2-4 joueurs)

➡ Prendre des tuiles ouvrier

Sans regarder le résultat du dé, le joueur prend 2 tuiles ouvrier de la réserve générale

Une fois par tour, chaque joueur peut payer 2 pépites d'argent pour acheter une tuile de son choix du dépôt noir

Une phase se termine après 5 tours: Tous les joueurs avec des Mines reçoivent des nouvelles pépites d'argent (et prennent note de *n'importe* quelle tuiles » connaissance «!)

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la 5ème phase (= 25 tours/50 dés actions)

Les choses suivantes sont marquées:

- les tuiles marchandises restantes: 1 VP
- par Pépite d'argent: 1 VP
- par 2 tuiles ouvrier: 1 VP
- tuiles jaunes: X VP

Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant

LES TUILES JAUNES («> CONNAISSANCES «>»)

Le jeu inclut 26 tuiles jaunes différentes. Beaucoup d'entre elles ont des effets qui ont lieu immédiatement après leur placement, et qui changeront certaines règles. Les autres effets arrivent seulement en jeu durant le marquage final.

- 1) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut ignorer la règle que seulement un bâtiment de chaque type est autorisé dans chaque ville. Il peut ainsi ajouter autant de bâtiments qu'il désire, *sans restriction*, à ses villes.
- 2) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit une tuile ouvrier de la réserve générale en plus de l'habituelle Pépite d'argent pour chacune de ses Mines à la fin de chaque phase.
- 3) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit 2 Pépites d'argent de la réserve générale à la place de 1 chaque fois qu'il vend des marchandises (soit via les dés action ou soit en ajoutant un Entrepôt à son domaine).
- 4) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit une tuile ouvrier de la réserve générale en plus de l'habituelle Pépite d'argent chaque fois qu'il vend des marchandises (soit via les dés action ou soit en ajoutant un Entrepôt à son domaine).
- 5) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut, lorsqu'il ajoute un Navire à son domaine, choisir de prendre des tuiles marchandises non pas d'une mais de deux cases marchandises *voisines* et les ajouter à son stock de marchandises.
- 6) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut acheter non seulement au dépôt central noir mais aussi aux *six autres* dépôts (tous les sept). Ce joueur ne peut toujours faire qu'un achat par tour
- 7) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit 1 point de victoire de plus pour *chaque* tuile *animal* (pas pour chaque animal individuel!) qui marque des points lorsqu'une nouvelle tuile animal est ajoutée.
Exemple: Benno ajoute une tuile de 3 moutons à un pâturage qui a déjà une tuile de 4 moutons. Il marque $(3+1) + (4+1) = 9$ points de victoire. S'il ajoute plus tard une tuile de 2 cochons à ce pâturage, alors il devrait marquer 3 points de victoire...
- 8) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut ajuster un résultat de dé jusqu'à +/- 2 par tuile ouvrier qu'il paie.
Exemple: Pour faire un 3 avec un 6, Carla devrait seulement avoir besoin de 2 tuiles ouvrier.
- 9) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut ajuster *tous* les résultats de dé étant utilisé pour placer des Bâtiments (tuiles beiges) par +/- 1, exactement comme s'il avait utilisé une tuile ouvrier.
- 10) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut ajuster *tous* les résultats de dé étant utilisé pour placer des Navires ou des Animaux (tuiles bleues ou vert clair) par +/- 1, exactement comme s'il avait utilisé une tuile ouvrier.

Les tuiles jaunes



11) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut ajuster *tous* les résultats de dé étant utilisé pour placer les Châteaux, les Mines ou les » Connaissances « (tuiles vert foncé, grises ou jaunes) par +/- 1, exactement comme s'il avait utilisé une tuile ouvrier.

12) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut ajuster n'importe quel résultat de dé étant utilisé pour prendre de nouvelles tuiles hexagonales du plateau de jeu par +/- 1, exactement comme s'il avait utilisé une tuile ouvrier.

13) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit une Pépite d'argent en plus des habituelles 2 tuiles ouvrier chaque fois qu'il choisit les dés d'action » Prendre des tuiles ouvrier «.

Note: Cette tuile n'a aucun effet en ajoutant une Pension de famille.

14) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit 4 (à la place des habituelles 2) tuiles ouvrier chaque fois qu'il choisit les dés d'action » Prendre des tuiles ouvrier «.

15) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit 3 points de victoire à la fin de la partie pour chaque *type* de marchandises qu'il a *vendu* (au moins une tuile de marchandises). Les marchandises invendues sont *ignorées*. *Note: Les joueurs peuvent regarder ses tuiles marchandises vendues à n'importe quel moment.*

Exemple: Dario a vendu les tuiles de marchandises suivantes: 4x rouge, 3x violet, 3x rose et 1x orange. Il reçoit 4 types x 3 points de victoire = 12 VP.

16-23) Le joueur qui ajoute ces tuiles (N° 16-23) à son domaine reçoit 4 points de victoire à la fin de la partie pour *chaque* bâtiment correspondant qui a été ajouté à son domaine.

Exemple: Benno a à la fin de la partie la tuile jaune N°17 (Tour de Guet) et la N°22 (Banque) sur son domaine, ainsi que 2 tours de guet et 4 banques: Benno reçoit $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ points de victoire.

24) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit 4 points de victoire à la fin de la partie pour chaque *type* d'animal qui a été ajouté à son domaine.

Exemple: Anna a 1 tuile vache, 1 tuile poulet et 3 tuiles mouton à la fin de la partie. Elle reçoit 3 types x 4 points de victoire = 12 VP.

25) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit 1 point de victoire à la fin de la partie pour chaque tuile marchandises *vendues*. Les marchandises invendues sont *ignorées*.

Si Dario est également propriétaire de cette tuile, alors il devrait avoir reçu 11 VP cette tuile (voir exemple sous la tuile 15 ci-dessus).

26) Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine reçoit 2 points de victoire à la fin de la partie pour chaque tuile bonus qu'il a revendiqué, sans regarder si elles sont grandes ou petites.



CEUX QUI CONNAISSENT BIEN LE JEU

... peuvent faire les changements suivants durant la **mise en place du jeu**: après que toutes les mises en place typiques du jeu soient terminées et que les joueurs ont déterminé l'ordre de jeu, chaque joueur reçoit un plateau joueur au hasard. Les joueurs sont libres de choisir quel côté (avant ou arrière) du plateau ils désirent utiliser, ainsi que la case (vert foncé) où ils placeront leur château de départ.

Les joueurs devraient convenir à l'avance si ces décisions seront faites *ouvertement* (un après les autres dans l'ordre du tour) ou *secrètement* (tous les joueurs simultanément).

L'AUTEUR ET L'ÉDITEUR REMERCIENT LES NOMBREUX TESTEURS POUR LEUR ENGAGEMENT ET SUGGESTIONS, EN PARTICULIER:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann ainsi que des groupes de joueur de Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte et Siegsdorf

Traduction Française : Christophe Muller

SI VOUS AVEZ DES CRITIQUES, DES QUESTIONS OU DES SUGGESTIONS SUR CE JEU, MERCI DE NOUS CONTACTER:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Merci de visiter notre site web:
www.aleaspiele.de

© 2010 Stefan Feld
© 2011 Ravensburger Spieleverlag

