



The Castles of
Burgundy
Special Edition

Livret de Règles

MATÉRIEL

POUR LE JEU DE BASE :

164 tuiles hexagonales :

- ① 7x 8 bâtiments (40 beiges, 16 noirs)
- ② 7x 4 bétails (20 verts, 8 noirs)
- ③ 12 mines (10 gris, 2 noirs)
- ④ 26 navires (20 bleus, 6 noirs)
- ⑤ 26 monastères (20 jaunes, 6 noirs)
- ⑥ 16 châteaux (14 bordeaux, 2 noirs)



1 livret de règles



4 fiches de référence



1 plateau principal (recto verso)



- 20 plateaux de duché recto verso (5 plateaux en 4 exemplaires, n° 1 à 10)
- 4 plateaux de joueur
- 4 grilles transparentes de plateau de joueur



26 pions Ouvrier



42 tuiles Marchandise (carrées, 7 par couleur)



12 tuiles bonus (2 de 6 couleurs)



24 pièces d'argent



4 sacs en tissu



4 marqueurs Ordre du Tour (1 de chacune des 4 couleurs de joueur)



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



4 tuiles Point de Victoire (100/200 points de chacune des 4 couleurs de joueur)



4 marqueurs Point de Victoire (1 de chacune des 4 couleurs de joueur)

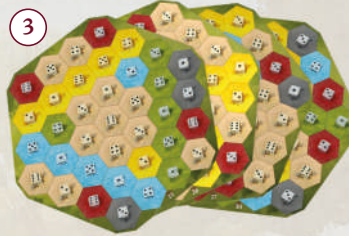


4 socles en plastiques pour les marqueurs Point de Victoire

Les pions Ouvrier et les pièces d'argent ne sont pas intentionnellement limités. Si vous venez à en manquer, utilisez tout substitut de votre choix.

POUR LES EXTENSIONS :

- ① 16 plateaux de duché recto verso (4 plateaux en 4 exemplaires, n° 11 à 18) (1^{re} Extension)
- ② 4 plateaux de duché recto verso (1 plateau en 4 exemplaires, n° 19 à 20) : « Plateau du Championnat d'Allemagne (2013) » « Plateau du Championnat d'Allemagne (2016) » (3^e et 7^e Extensions)
- ③ 16 plateaux de duché recto verso (4 plateaux en 4 exemplaires, n° 23 à 30) : « Les Postes Frontaliers » (4^e Extension)
- ④ 4 plateaux de duché recto verso (1 plateau en 4 exemplaires, n° 21 à 22) (Édition Spéciale)



1 plateau de duché recto verso : « Jeu en Solo » (n° 33 et 34) (10^e Extension)



4 plateaux de duché recto verso : « Jeu en Équipe » (n° 31a, 31b, 32a, 32b) (9^e Extension)



12 tuiles supplémentaires : « Les Routes Commerciales » (8^e Extension)



4 tuiles hexagonales supplémentaires (2^e Extension)



9 tuiles hexagonales supplémentaires : « Les Châteaux Blancs » (5^e Extension)



5 tuiles supplémentaires : « Les Auberges » (6^e Extension)



18 tuiles Bouclier (Extension « Boucliers »)



2 tuiles bonus Postes Frontaliers

Le matériel de « Châteauma » est détaillé en page 22 de ce livret de règles.

POUR L'EXTENSION « VIGNOBLES » :



1 magasin de vignobles



51 doubles tuiles hexagonales



4 plateaux de vignoble



1 dépôt de vignobles



24 tuiles Vigne bonus (6 types)



1 sac en tissu

POUR L'ÉDITION SPÉCIALE (NON INCLUS DANS LA CONTREPARTIE CLASSIQUE) :



16 figurines de château



4 figurines Point de Victoire

INTRODUCTION

Nous sommes au XV^e siècle, en Bourgogne. En tant que duc influent, votre but est d'assurer la prospérité de votre domaine grâce au commerce et à une expansion méthodique.

Lancez les dés afin de révéler les options qui s'offrent à vous et trouvez la tactique qui vous guidera vers la victoire. Que ce soit par le biais du commerce, de l'élevage, de la construction ou de la recherche, de multiples chemins pourront vous mener vers la prospérité et le prestige.

Dans ce jeu de placement, il existe de nombreuses façons de gagner des points de victoire. Planifiez votre stratégie avec discernement ! Grâce à son immense variété de duchés, « Châteaux de Bourgogne » se renouvelle constamment et demeure un défi même pour les joueurs les plus aguerris.


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

MISE EN PLACE DU JEU

(Avant votre première partie, détachez soigneusement les éléments des planches cartonnées.)

Disposez le plateau principal au milieu de la table. Le côté 3-4 joueurs indique les informations suivantes :

- A. Dépôt noir central
- B. Piste d'ordre du tour
- C. Piste des points de victoire (de 0 à 100)
- D. 5 cases Round
- E. 5 cases Phase
- F. Tableau des points de victoire
- G. 6 cases Tuile bonus
- H. 6 dépôts numérotés (de 1 à 6) comportant chacun quatre cases colorées pour les tuiles hexagonales et 1 grande case pour les tuiles Marchandise
- I. Case Auberge (utilisée avec l'Extension « Les Auberges »)
- J. Emplacement de la tuile bonus du Poste Frontalier (utilisé dans l'Extension « Les Postes Frontaliers »)

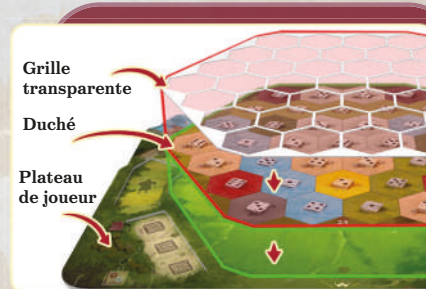
Le dos du plateau principal est utilisé pour les parties à 2 joueurs (indiqué par le symbole ).

La seule différence est le nombre de tuiles hexagonales par dépôt (dépôt noir inclus).

Pour plus de détails, voir page 10.



Si vous lisez ce livret pour la première fois, nous vous conseillons d'ignorer le texte situé en marge de chaque page. Il fait office de résumé des règles, et se révèle utile lorsque vous n'avez pas joué depuis un moment.



Disposez les 24 pièces d'argent, les 26 pions Ouvrier, le dé blanc et les 164 tuiles hexagonales face cachée à côté du plateau principal.

Placez 5 piles de 5 tuiles Marchandise, face cachée, dans les cases A à E.

Placez 6 piles de 2 tuiles bonus dans les cases correspondantes du plateau principal.


Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau de joueur
- 1 plateau de duché
- 1 château de départ
- 3 tuiles Marchandise au hasard
- 1 fiche de référence
- 2 dés de sa couleur
- 1 marqueur Point de Victoire
- 1 marqueur Ordre du Tour
- 1 tuile Point de Victoire
- 1 pièce d'argent

Déterminez le premier joueur et, dans le sens horaire, distribuez de 1 à 4 ouvriers.

Placez les marqueurs Ordre du Tour sur la piste d'ordre du tour.

Le premier joueur reçoit le dé blanc.

1. Disposez le plateau principal sur le côté voulu. La face 2 joueurs est indiquée par le symbole .
2. Disposez les 24 pièces d'argent, les 26 pions Ouvrier et le dé blanc à proximité du plateau principal.
3. Triez les 164 tuiles hexagonales en fonction de leur dos. Mettez ensuite les tuiles Bétail (vertes), Bâtiment (beiges), Monastère (jaunes) et Dépôt Noir (noires) dans leurs sacs respectifs.
4. Formez des piles, face visible, à côté du plateau principal avec les tuiles hexagonales suivantes : Château (bordeaux), Navire (bleues) et Mine (grises).

Remarque : toutes les tuiles triées forment une réserve.

5. Mélangez les 42 tuiles Marchandise (carrées) en une pile face cachée. Prenez-en ensuite 25 que vous divisez en 5 piles de 5, toujours face cachée. Placez ces piles sur le plateau principal, dans chacune des cases Phase portant les lettres A à E. Conservez les 17 restantes en une pile face cachée.
6. Placez les 12 tuiles bonus dans leurs cases respectives du plateau principal. Dans chaque case, placez 2 tuiles de la couleur correspondante en positionnant la tuile « 5/6/7 » au sommet.
7. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants :
 - Le plateau de joueur, les dés, le marqueur Ordre du Tour et le marqueur Point de Victoire de la couleur choisie.
 - Un plateau de duché pris au hasard. Choisissez-en le côté, puis placez-le sur votre plateau de joueur. Recouvrez-le ensuite avec une grille transparente en plastique.

Remarque : s'il s'agit de votre première partie, nous vous conseillons de prendre le plateau de duché numéroté 1 ou 2 (chaque joueur prenant le même numéro).

- 3 tuiles Marchandise prises au hasard parmi les 17 restantes. Placez-les, face visible, sur les cases Stockage situées dans le coin inférieur gauche de votre plateau de joueur. Empilez les tuiles dotées du même numéro les unes sur les autres. Remettez les tuiles restantes dans la boîte : elles ne serviront pas au cours de cette partie.
 - 1 fiche de référence que vous placez à côté de votre plateau de joueur. Cette fiche détaille les différentes actions que vous pourrez effectuer durant votre tour, ainsi que les divers bénéfices associés au placement de tuiles spécifiques.
 - 1 pièce d'argent que vous placez dans la case correspondante dans le coin supérieur gauche de votre plateau de joueur.
8. Chaque joueur place son marqueur Point de Victoire au début de la piste des points de victoire (dans la case entre 1 et 100).
 9. Chaque joueur lance un dé afin de déterminer qui va commencer (le plus grand résultat l'emporte). Ce joueur reçoit 1 ouvrier qu'il place dans la case correspondante sur le côté gauche de son plateau de joueur. Le joueur suivant dans le sens horaire reçoit 2 ouvriers, le troisième en reçoit 3, et le quatrième 4. Le premier joueur place ensuite son marqueur Ordre du Tour dans la première case de la piste d'ordre du tour. Les autres joueurs placent, dans l'ordre, le marqueur sous le premier (le dernier joueur se trouvant au bas de la pile).

Remarque : au cours de la partie, l'ordre de jeu peut changer quand un joueur construit une tuile Navire. Les tours ne se déroulent donc pas forcément dans le sens horaire.

10. Prenez 1 château (tuile hexagonale bordeaux) et placez-le face visible sur votre plateau de duché, dans la case bordeaux de votre choix (tous les joueurs le font simultanément). S'il s'agit de votre première partie, et que vous avez choisi le duché numéroté 1 ou 2, nous vous conseillons de placer le château sur la case numéro 6, au centre de votre duché.
11. Donnez le dé blanc au premier joueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PHASES DE JEU

La partie se déroule en 5 phases, dotées des lettres A à E. On commence avec la phase A. Chaque phase est divisée en 5 rounds.

Au début de chaque phase, effectuez les étapes suivantes :

1. Retirez toutes les tuiles hexagonales qui se trouvent encore sur le plateau principal et remettez-les dans la boîte (sautez cette étape au début de la phase A).

Important : ne retirez aucune marchandise des dépôts !

2. Remplissez les cases hexagonales des 6 dépôts numérotés avec des tuiles hexagonales de la couleur correspondante prises au hasard dans la réserve, puis retournez ces tuiles face visible.

Remarque : certaines cases du plateau pour 3 à 4 joueurs portent le numéro « 4 ». Ne remplissez ces cases que si la partie comporte 4 joueurs. On trouve également un emplacement spécial appelé « 3BD ». Cette case est remplie normalement lors de parties à 4 joueurs (avec une tuile Château), mais dans une partie à 3 joueurs, lors des phases B et D, on y place une mine au lieu d'un château.

3. Remplissez les cases du dépôt noir central avec des tuiles munies de dos noirs, prises au hasard, puis retournez ces tuiles face visible.
4. Prenez la pile de 5 marchandises de la phase en cours et placez ces marchandises, face visible, dans les 5 cases Round.

LES CINQ ROUNDS DE JEU

Une fois la nouvelle phase mise en place, vous allez jouer 5 rounds. Chaque round se déroule de la même façon :

Pour commencer, chaque joueur lance ses deux dés. Le premier joueur (celui qui se trouve le plus en avant sur la piste d'ordre du tour, ou au sommet en cas d'égalité) lance également le dé blanc. Chaque joueur place ses dés dans les cases Dé de son plateau de joueur. Tous les dés doivent demeurer visibles par l'ensemble des joueurs.

Remarque : lancer les dés simultanément permet aux autres joueurs de planifier leur stratégie en attendant leur tour.

Le premier joueur commence le round. Il prend tout d'abord, en partant du bas, la première tuile Marchandise face visible de la case Round et la place dans le dépôt qui correspond au résultat du dé blanc. Le dé blanc ne servira plus au cours de ce round. Le premier joueur ne peut pas l'utiliser lors d'une action de jeu pendant son tour (et son résultat ne peut pas être modifié par l'utilisation d'un ouvrier).

Le premier joueur effectue ensuite son tour. Une fois son tour terminé, c'est le joueur suivant dans l'ordre du tour (en fonction de la piste d'ordre du tour) qui effectue le sien (celui qui se trouve le plus près de la tour à la fin de la piste, du sommet vers le bas en cas d'égalité).

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, un nouveau round commence, et ainsi de suite.

Étant donné que vous commencez avec 5 tuiles Marchandise dans les cases Round et que, chaque round, l'une d'entre elles est placée dans un dépôt, vous pouvez toujours connaître le round en cours et savoir combien il en reste avant la fin de la phase (et de la partie).

TOUR D'UN JOUEUR

Lors de chacun de ses tours, un joueur peut effectuer 2 actions de jeu, une par dé. Les dés utilisés sont placés dans les cases prévues à cet effet de son plateau de joueur.

À tout moment, vous pouvez utiliser un pion Ouvrier pour modifier le résultat d'un de vos dés. Quand vous utilisez un ouvrier, remettez-le dans la réserve située à côté du plateau principal. Chaque ouvrier utilisé permet d'augmenter ou de baisser le résultat de 1. Vous pouvez également l'utiliser pour modifier un 1 en 6 et vice versa. Il est possible d'utiliser plusieurs ouvriers à la fois. Utiliser un ouvrier n'est pas une action.

Exemple : Anna utilise 2 ouvriers pour modifier un 2 en 6, puis elle prend une tuile

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque phase :

- Retirez toutes les tuiles hexagonales du plateau principal.
- Remplissez les cases hexagonales avec des tuiles de la réserve.
- Remplissez les 5 cases Round avec des tuiles Marchandise.

ROUND DE JEU

Tous les joueurs lancent leurs dés simultanément.

Le premier joueur place la tuile Marchandise sur le dépôt indiqué par le dé blanc.



TOUR D'UN JOUEUR

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue 2 actions avec ses dés.

Utilisez des ouvriers pour augmenter ou baisser le résultat d'un dé de 1 par ouvrier (vous pouvez modifier un 1 en 6 et inversement).



Mine (grise)

Ces tuiles ne génèrent pas d'effet immédiat lorsqu'elles sont placées. À la fin de chaque phase, recevez 1 pièce d'argent de la réserve pour chaque mine dans votre duché.

Bétail (verte)

Quand vous ajoutez une tuile Bétail à votre duché, vous recevez immédiatement des points de victoire. Vous gagnez autant de points de victoire que la quantité de bétail indiquée sur la tuile (de 2 à 4).

De plus si vous possédez déjà une ou plusieurs tuiles Bétail du même type dans le même pâturage (un secteur constitué de cases hexagonales vertes reliées entre elles), celles-ci vous rapportent également des points de victoire (voir l'exemple ci-dessous).

Remarque : les tuiles Bétail précédemment placées n'ont pas à être adjacentes à la nouvelle. Elles doivent seulement se trouver dans le même pâturage.

Les tuiles situées dans d'autres pâturages ne rapportent pas de points de victoire.

Exemple : Ben ajoute la tuile affichant 4 vaches en haut de son pâturage dans lequel se trouve déjà une tuile 3 vaches et une tuile 3 moutons. Il reçoit 7 points de victoire : 4 pour la tuile 4 vaches qu'il vient de placer, et 3 pour celle qui se trouvait déjà dans le pâturage. Si, plus tard dans la partie, il ajoute une autre tuile 4 vaches dans le même pâturage, il recevra 11 points de victoire (4 + 4 + 3). S'il place une tuile 2 moutons dans le pâturage, il recevra 5 points de victoire (2 pour la tuile qu'il place, et 3 pour celle déjà présente).



Bâtiments (beige)

Quand vous ajoutez un bâtiment à votre duché, vous pouvez immédiatement utiliser l'effet de ce bâtiment une seule fois (comme indiqué par les symboles sur la fiche de référence).

Important : chacun des 8 types de bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois par ville (un secteur constitué de cases hexagonales beige reliées entre elles). Selon le duché, on peut trouver de 2 à 6 villes de différentes tailles (de 1 à 8 cases).

Remarque : si vous examinez les tuiles, vous y découvrirez des représentations de leurs capacités. Par exemple, l'église affiche les couleurs des tuiles Mine, Monastère et Château, la banque comporte deux tours aux toits argentés et le château indique un dé.

LES BÂTIMENTS :

Marché

Quand vous ajoutez un marché à votre duché, vous pouvez immédiatement prendre une tuile Navire (bleue) ou Bétail (vert) dans le dépôt numéroté de votre choix (à l'exception du dépôt noir central) et la placer dans une case Clé vide du coin inférieur droit de votre plateau de joueur.

Atelier de Charpentier

Quand vous ajoutez un atelier de charpentier à votre duché, vous pouvez immédiatement prendre une tuile Bâtiment (beige) dans le dépôt numéroté de votre choix (à l'exception du dépôt noir central) et la placer dans une case Clé vide du coin inférieur droit de votre plateau de joueur.



Mine (grise) :

À la fin de chaque phase, recevez 1 pièce d'argent par mine.



Bétail (vert) :

Recevez des points de victoire en fonction de la quantité de bétail sur la tuile.

Quand vous agrandissez un troupeau :

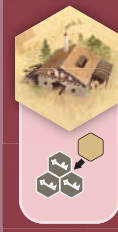
ajoutez les points de victoire des tuiles Bétail du même type déjà placées dans le même pâturage.

Chacune de vos villes ne peut jamais contenir plus d'un bâtiment de chaque type !



Marché :

Prenez une tuile Navire ou Bétail sur le plateau principal.



Atelier de Charpentier :

Prenez une tuile Bâtiment sur le plateau principal.



Église :

Prenez une tuile Mine, Monastère ou Château sur le plateau principal.

Église

Quand vous ajoutez une église à votre duché, vous pouvez immédiatement prendre une tuile Mine (grise), Monastère (jaune) ou Château (bordeaux) dans le dépôt numéroté de votre choix (à l'exception du dépôt noir central) et la placer dans une case Clé vide du coin inférieur droit de votre plateau de joueur.

Entrepôt

Quand vous ajoutez un entrepôt à votre duché, vous pouvez immédiatement (sans avoir à utiliser un dé) choisir un type de marchandise en votre possession et en vendre la pile, exactement comme si vous aviez effectué l'action « Vendre des marchandises » (voir page 10).

Pension de Famille

Quand vous ajoutez une pension de famille à votre duché, vous recevez immédiatement 4 pions Ouvrier issus de la réserve.

Banque

Quand vous ajoutez une banque à votre duché, vous recevez immédiatement 2 pièces d'argent issues de la réserve.

Hôtel de Ville

Quand vous ajoutez un hôtel de ville à votre duché, vous pouvez immédiatement choisir une deuxième tuile hexagonale dans votre stockage et l'ajouter à votre duché. Les effets de placement se déclenchent normalement.

Tour de Guet

Quand vous ajoutez une tour de guet à votre duché, vous recevez immédiatement 4 points de victoire.

Quel que soit le bâtiment placé :

- L'avantage supplémentaire d'un bâtiment est déclenché à son placement et ne requiert ni résultat de dé ni action.
- Si vous n'êtes pas en mesure d'utiliser l'effet d'un bâtiment (par exemple, si vous placez un marché, mais il ne reste plus de tuiles bleues ou vertes dans aucun des six dépôts), vous pouvez quand même ajouter la tuile Bâtiment, mais sans en résoudre la capacité.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES D'ACQUISITION ET DE PLACEMENT

DE TUILES HEXAGONALES :

- Quand vous prenez une tuile du plateau principal, vous devez toujours la placer dans l'une de vos cases Clé du coin inférieur droit de votre plateau de joueur. C'est également le cas si vous utilisez votre deuxième action pour ajouter la tuile à votre duché.
- Le placement des tuiles est permanent. Une fois ajoutées à un duché, elles ne peuvent plus être ni déplacées ni retirées.

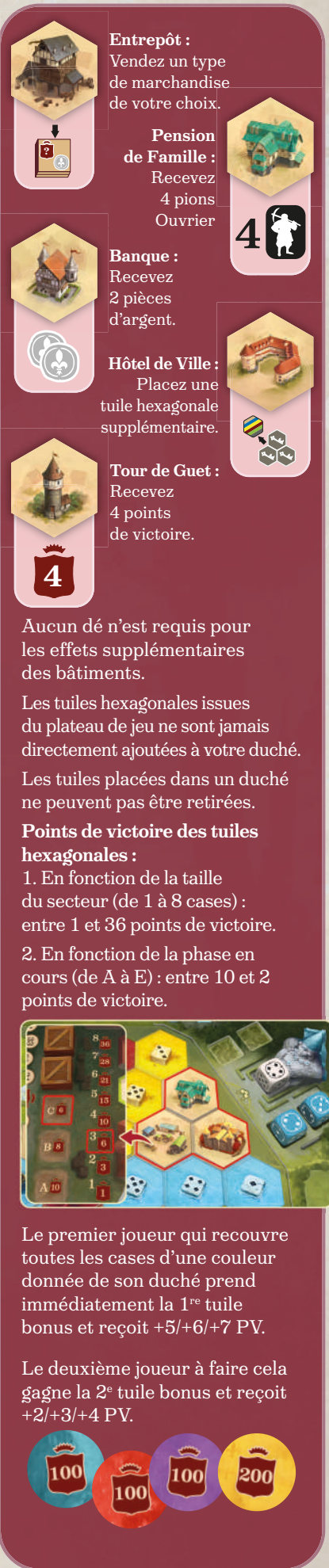
POINTS DE VICTOIRE DES TUILES HEXAGONALES :

- Dès qu'un secteur coloré (quelle que soit sa taille) est totalement recouvert par des tuiles hexagonales, il est considéré comme complété et rapporte des points de victoire de deux façons différentes :
 - En fonction de sa taille (de 1 à 8 cases), le secteur complété rapporte entre 1 et 36 points de victoire. Vous progressez immédiatement d'autant de cases sur la piste des points de victoire.
 - En fonction de la phase, le secteur complété rapporte également entre 10 et 2 points de victoire. La case Phase vide, située dans le coin supérieur gauche du plateau principal, indique le nombre de points de victoire supplémentaires qu'octroie chaque secteur complété (quelle que soit sa taille) : de 10 points en phase A jusqu'à 2 en phase E.

Remarque : les châteaux de départ ne rapportent pas de points de victoire, même s'ils ont été placés sur le secteur de 1 case.

Tuiles Bonus : le premier joueur qui parvient à complètement recouvrir toutes les cases d'une couleur donnée de son duché (par exemple, en plaçant sa troisième mine ou son sixième monastère) prend immédiatement la tuile bonus correspondante sur le plateau principal et en reçoit les points de victoire en fonction du nombre de joueurs (5 points à 2 joueurs, 6 points à 3 joueurs et 7 points à 4 joueurs).

Remarque : dès qu'un joueur passe la case « 100 » de la piste des points de victoire, il y place sa tuile Point de Victoire, face « 100 » visible. Lorsqu'il atteint les 200 points de victoire, il retourne sa tuile.



Entrepôt :
Vendez un type de marchandise de votre choix.

Pension de Famille :
Recevez 4 pions Ouvrier

Banque :
Recevez 2 pièces d'argent.

Hôtel de Ville :
Placez une tuile hexagonale supplémentaire.

Tour de Guet :
Recevez 4 points de victoire.

Aucun dé n'est requis pour les effets supplémentaires des bâtiments.

Les tuiles hexagonales issues du plateau de jeu ne sont jamais directement ajoutées à votre duché.

Les tuiles placées dans un duché ne peuvent pas être retirées.

Points de victoire des tuiles hexagonales :

1. En fonction de la taille du secteur (de 1 à 8 cases) : entre 1 et 36 points de victoire.
2. En fonction de la phase en cours (de A à E) : entre 10 et 2 points de victoire.

Le premier joueur qui recouvre toutes les cases d'une couleur donnée de son duché prend immédiatement la 1^{re} tuile bonus et reçoit +5/+6/+7 PV.

Le deuxième joueur à faire cela gagne la 2^e tuile bonus et reçoit +2/+3/+4 PV.



ACTION « VENDRE DES MARCHANDISES »

Vous pouvez utiliser l'un de vos dés pour vendre une pile d'un même type de marchandise de votre stock. Le résultat du dé indique le type (couleur) que vous pouvez vendre. Pour vendre des marchandises, placez toutes les tuiles Marchandise de la couleur indiquée, face cachée, sous votre plateau de joueur. Vous recevez :

- Exactement 1 pièce d'argent de la réserve, quel que soit le nombre de tuiles vendues.
- 2/3/4 points de victoire pour chaque tuile Marchandise vendue, en fonction du nombre de joueurs (2, 3 ou 4).

Remarque : quand vous effectuez l'action « Vendre des marchandises », vous devez toujours vendre la totalité des tuiles de la couleur choisie.



ACTION « PRENDRE 2 PIONS OUVRIER »

Vous pouvez utiliser n'importe quel résultat de l'un de vos dés pour recevoir 2 ouvriers de la réserve.



LE DÉPÔT NOIR CENTRAL

Lors de votre tour, en plus de vos 2 dés d'action, vous pouvez acheter 1 tuile de votre choix du dépôt noir situé au centre du plateau principal. Vous pouvez le faire à tout moment de votre tour (avant, pendant, entre ou après l'utilisation de vos dés d'action).

Pour acheter une tuile hexagonale, payez 2 pièces d'argent pour prendre cette tuile et la placer dans une case Clé vide du coin inférieur droit de votre plateau de joueur.

FIN D'UNE PHASE

Chaque phase dure 5 rounds. Les joueurs reçoivent chacun 1 pièce d'argent par mine présente dans leur duché. Des effets de tuile Monastère (jaune) peuvent également être résolus à la fin d'une phase. Une nouvelle phase commence ensuite (voir page 6).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de la cinquième phase (phase E). On passe au calcul final des points de victoire, et chaque joueur reçoit un nombre de points de victoire supplémentaires en fonction des éléments de jeu en sa possession :

- Chaque tuile Marchandise invendue : 1 point de victoire
- Chaque pièce d'argent : 1 point de victoire
- Chaque paire de pions Ouvrier : 1 point de victoire
- Chaque tuile Monastère placée rapportant des points de victoire (voir pages 11 et 12)

Important : seules comptent les tuiles placées dans votre duché. Celles situées dans votre stockage ne rapportent rien.

Le joueur qui détient le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ex aequo qui possède le moins de cases vides dans son duché. S'il y a encore égalité, c'est le joueur ex aequo situé le plus en arrière sur la piste d'ordre du tour qui l'emporte.

PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

Dans une partie à 3 joueurs, les cases marquées d'un « 4 » ne sont pas utilisées. La case bordeaux du dépôt n° 6 est spéciale : lors des phases A, C et E, on y place une tuile Château (bordeaux). Cependant, lors des phases B et D, elle reçoit une tuile Mine (grise).

À 2 joueurs, retournez simplement le plateau.

VENDRE DES MARCHANDISES

Le résultat des dés détermine le type de marchandise : toutes les marchandises de ce type doivent être vendues (retournées face cachée) :

- +1 pièce d'argent (au total)
- +2/3/4 PV par tuile (2/3/4 joueurs)

PRENDRE 2 PIONS OUVRIER

Sans vous préoccuper du résultat du dé, recevez 2 pions Ouvrier de la réserve.

DÉPÔT NOIR CENTRAL

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 2 pièces d'argent pour acheter au dépôt noir central 1 tuile hexagonale de votre choix.

FIN D'UNE PHASE

Chaque phase se termine après 5 rounds. Chaque joueur reçoit 1 pièce d'argent pour chacune de ses mines.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après la phase E (25 rounds, 50 dés d'action).

Score final :

- chaque marchandise invendue : 1 PV
- chaque pièce d'argent : 1 PV
- chaque paire de pions Ouvrier : 1 PV
- tuiles jaunes : voir pages 11 et 12

Le joueur qui détient le plus de points de victoire l'emporte !



MONASTÈRE (JAUNE)

Le jeu de base contient 26 tuiles jaunes différentes. La plupart sont dotées d'effets passifs qui modifient la règle une fois placées dans un duché. D'autres n'ont aucun effet avant le calcul du score final.

1. Vous n'êtes plus limité à une seule tuile Bâtiment de chaque type dans chacune de vos villes. En d'autres termes, vous pouvez construire plusieurs bâtiments du même type dans une ville donnée.
2. Pour chacune de vos mines en jeu, vous recevez, à la fin de chaque phase, 1 ouvrier en plus de la pièce d'argent.
3. Vous recevez 2 pièces d'argent au lieu d'une seule quand vous vendez des marchandises (que ce soit en utilisant un de vos dés d'action ou en ajoutant un entrepôt).
4. Quand vous vendez un type de marchandise (que ce soit en utilisant un de vos dés d'action ou en ajoutant un entrepôt), vous recevez 1 ouvrier en plus de la pièce d'argent.
5. Quand vous ajoutez une tuile Navire, en plus de prendre toutes les tuiles Marchandise d'un dépôt de votre choix, vous pouvez également prendre celles d'un dépôt adjacent.
6. Une fois lors de votre tour, vous pouvez dépenser 2 ouvriers pour prendre immédiatement une tuile Bâtiment (beige) dans l'un des six dépôts du plateau principal (à l'exception du dépôt noir central) et la placer dans une case Clé vide du coin inférieur droit de votre plateau de joueur.
7. Quand vous ajoutez une tuile Bétail, en plus du bonus habituel lié au bétail du même type dans le même pâturage, vous recevez également 1 point de victoire pour chaque tuile Bétail qui vous rapporte des points de victoire lors de ce placement.

Exemple : Ben ajoute une tuile 3 moutons à un pâturage où se trouve déjà une tuile 4 moutons : il reçoit $(3+1) + (4+1) = 9$ points de victoire. S'il place une tuile 2 cochons, il reçoit 3 points de victoire.

8. Quand vous utilisez un ouvrier pour modifier le résultat d'un dé, vous pouvez ajouter ou soustraire 2 au lieu de 1.
9. Quand vous souhaitez ajouter une tuile Bâtiment (beige) à votre duché, vous pouvez modifier le résultat du dé de 1 (comme si vous utilisiez un ouvrier).
10. Quand vous souhaitez ajouter une tuile Navire ou Bétail (bleue ou verte) à votre duché, vous pouvez modifier le résultat du dé de 1 (comme si vous utilisiez un ouvrier).
11. Quand vous souhaitez ajouter une tuile Château, Mine ou Monastère (bordeaux, grise ou jaune) à votre duché, vous pouvez modifier le résultat du dé de 1 (comme si vous utilisiez un ouvrier).
12. Quand vous souhaitez prendre une tuile hexagonale sur le plateau principal, vous pouvez modifier le résultat du dé de 1 (comme si vous utilisiez un ouvrier).
13. Quand vous effectuez l'action « Prendre 2 pions Ouvrier », vous recevez 1 pièce d'argent en plus des 2 pions Ouvrier de la réserve.

Remarque : cette tuile et la suivante n'ont pas d'effet lors du placement d'une pension de famille.

14. Quand vous effectuez l'action « Prendre 2 pions Ouvrier », vous recevez 4 ouvriers au lieu de 2.



15. À la fin de la partie, vous recevez 2 points de victoire pour chaque type différent de tuiles Marchandise dans votre pile de marchandises vendues. Les marchandises invendues sont ignorées.

Remarque : vous pouvez consulter votre pile de marchandises vendues à tout moment au cours de la partie.

Exemple : Dario a vendu les tuiles Marchandise suivantes : 4 rouges, 3 violettes, 3 roses et 1 orange. Il gagne 4 types $\times 2 = 8$ points de victoire.

- 16-23 + 29. À la fin de la partie, vous recevez 4 points de victoire pour chaque bâtiment du type indiqué placé dans votre duché.

Exemple : Ben a ajouté les tuiles jaunes n° 17 (tour de guet) et n° 22 (banque) à son duché, ainsi que 2 tours de guet et 4 banques : il reçoit $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ points de victoire.

24. À la fin de la partie, vous recevez 4 points de victoire pour chaque type différent de bétail placé dans votre duché.

Exemple : Anna a ajouté 3 tuiles Mouton, 1 Vache et 1 Cochon à son duché. À la fin de la partie, elle gagne 3 types $\times 4 = 12$ points de victoire.

25. À la fin de la partie, vous recevez 1 point de victoire pour chaque tuile Marchandise que vous avez vendue. Les marchandises invendues sont ignorées.

Exemple : si Dario avait également ajouté cette tuile à son duché, il aurait reçu 11 points de victoire supplémentaires (voir l'exemple de la tuile 15).

26. À la fin de la partie, vous recevez 3 points de victoire pour chaque tuile bonus (majeure ou mineure) en votre possession.



EXTENSIONS

4 PLATEAUX DE DUCHÉ (11-18) (1^{RE} EXTENSION)

Quand vous utilisez cette extension, chaque joueur reçoit un plateau de duché numéroté de 11 à 18 au hasard.

Règles optionnelles : dans le jeu de base, toute tuile ajoutée doit être placée à côté d'une tuile déjà placée. Désormais, vous devez non seulement les placer ainsi, mais en plus, si vous placez une nouvelle tuile hexagonale, elle doit être positionnée soit à côté d'un château, soit être reliée à un château par des tuiles de la même couleur (aucune autre couleur entre les deux n'est autorisée).

Cette règle ne s'applique pas aux nouveaux châteaux : ils peuvent être ajoutés comme auparavant.

À tout moment, au coût de vos 2 dés d'action et de 5 points de victoire, un joueur peut récupérer une tuile Château (bordeaux ou à dos noir) précédemment mise de côté (qui n'a pas été prise ou achetée lors des tours précédents) et l'ajouter à son stockage.

Remarque : ces règles optionnelles ne s'appliquent qu'aux plateaux de duché numérotés de 11 à 18.

4 TUILES HEXAGONALES SUPPLÉMENTAIRES (2^E EXTENSION)

Elles sont mélangées aux tuiles correspondantes (noires et jaunes) de la réserve.

27. Piste d'ordre du tour (Monastère/jaune)

Si votre marqueur Ordre du Tour est empilé avec d'autres marqueurs, il est toujours placé au sommet de la pile. Cet effet s'applique aussi bien de façon active que passive (quand un autre marqueur arrive dans la même case, le vôtre est placé au sommet).

28. Ouvriers (Monastère/jaune)

Si cette tuile se trouve dans votre duché, vous pouvez acheter des ouvriers de la réserve à tout moment. 2 ouvriers coûtent 1 pièce d'argent.

Grue (Bâtiment/noire)

Quand vous ajoutez une grue à votre duché, vous pouvez immédiatement déclencher l'effet de la tuile Bâtiment (beige) de votre choix, même si celle-ci ne se trouve pas dans votre duché.

Par exemple, vous pouvez vendre des marchandises (entrepôt), recevoir 2 pièces d'argent (banque), prendre une tuile Château sur le plateau principal (église), etc.

De plus, lors du calcul du score final à la fin de la partie, la grue compte comme un bâtiment de votre choix pour les tuiles Monastère correspondantes (de 16 à 23 + 29).

Ce bâtiment peut être différent de celui que vous avez déclenché en ajoutant la grue.

Oies (bétail/noire)

Quand vous ajoutez les deux oies à votre duché, vous recevez les 2 points de victoire habituels, plus les points de victoire d'un autre type de bétail situé dans le même pâturage. Si, plus tard, vous ajoutez une autre tuile Bétail au même pâturage, vous recevez 2 points de victoire pour la tuile Oies. De plus, les oies comptent comme un type de bétail supplémentaire pour les tuiles Monastère n° 7 et 24.

Exemple : Carla ajoute la tuile Oies à un pâturage qui contient déjà une tuile 2 vaches et une tuile 3 vaches. Carla reçoit $2+2+3 = 7$ points de victoire. Lors d'un tour suivant, elle ajoute une tuile 4 cochons au même pâturage et reçoit $4+2 = 6$ points de victoire.



Grue

Déclenche l'effet d'un bâtiment au choix.

Oies

Les Oies comptent comme un type de bétail au choix.

PLATEAUX DE DUCHÉ DE POSTE FRONTALIER (23 À 30) (4^E EXTENSION)

Pour utiliser cette extension, empilez les tuiles bonus du poste frontalier dans la case correspondante du plateau, en plaçant la tuile 5/6/7 au sommet. Chaque joueur reçoit ensuite un plateau de duché numéroté de 23 à 30 au hasard. Ces duchés présentent les particularités suivantes :

Quand un joueur parvient à relier deux postes frontaliers de son duché avec des tuiles hexagonales, il reçoit des points de victoire en fonction de la phase en cours (10, 8, 6, 4 ou 2).

Le premier et le deuxième joueur qui relient les trois postes frontaliers prennent la tuile bonus de poste frontalier correspondante sur le plateau principal et reçoivent immédiatement des points de victoire (5/6/7 points de victoire pour le premier dans une partie à 2/3/4 joueurs, et 2/3/4 pour le second).

Remarque : étant donné que les postes frontaliers se trouvent sur le plateau de joueur et non dans le duché, vous pouvez également utiliser tous les autres duchés avec cette extension.

LES CHÂTEAUX BLANCS (5^E EXTENSION)

Au début de la partie, ces tuiles sont mélangées dans leurs réserves correspondantes (bâtiments, monastères ou dépôt noir).

Quand vous ajoutez un château blanc à votre duché, effectuez immédiatement une action en utilisant le résultat actuel du dé blanc. Vous pouvez utiliser des ouvriers pour modifier votre résultat (sans changer le résultat effectif du dé pour autant).

LES AUBERGES (6^E EXTENSION)

Au début de chaque phase, placez 1 auberge dans la case indiquée à côté du dépôt noir central. Contrairement aux autres tuiles hexagonales, les auberges ne sont pas retirées du plateau à la fin de chaque phase. Si une auberge se trouve déjà à côté du dépôt noir central, empilez la nouvelle sur la précédente.

Comme toutes les autres tuiles du dépôt noir, les auberges peuvent être achetées pour 2 pièces d'argent, puis placées sur une case Clé du plateau de joueur.

Une auberge peut être placée dans n'importe quelle case hexagonale de votre duché (en suivant les règles normales). Cependant, vous ne pouvez placer qu'une seule auberge par secteur coloré !

L'auberge ne génère aucun effet par elle-même. Sa seule fonction est de permettre de compléter un secteur.

Important : en plaçant une auberge, vous augmentez la taille de son secteur de 1. Un secteur composé de 9 cases rapporte 45 points de victoire.

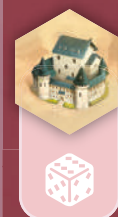
LES ROUTES COMMERCIALES (8^E EXTENSION)

En fonction du nombre de joueurs, chacun reçoit au hasard un nombre variable de tuiles Route Commerciale (4 joueurs : 3 tuiles, 3 joueurs : 4 tuiles, 2 joueurs : 5 tuiles). Chaque route commerciale dispose de 3 cases. Placez vos tuiles aléatoirement sous votre plateau de joueur de façon à former une route commerciale.

Règles optionnelles : afin de varier votre expérience de jeu, vous pouvez placer vos routes commerciales dans l'ordre de votre choix.

Quand vous vendez une pile de marchandises, au lieu de mettre les tuiles dans votre pile de marchandises vendues, placez-les, une par une et de gauche à droite, dans les cases de votre route commerciale. Si le numéro d'une tuile correspond à celui de la case de la route commerciale, recevez immédiatement le bonus indiqué.

(Une fois votre route commerciale remplie, placez toutes les marchandises vendues dans la pile éponyme.)



Château Blanc

Effectuez une action en vous servant du résultat du dé blanc.



Auberge

Placez-la dans un secteur au choix. Augmentez la taille du secteur de 1.

Exemple : quand vous placez une auberge dans un secteur de taille 4, il passe à taille 5 et rapportera 15 points de victoire au lieu de 10 quand il sera complété.



LE JEU EN ÉQUIPE (9^E EXTENSION)

Formez 2 équipes de 2 joueurs (Équipe A et Équipe B), de préférence assis l'un à côté de l'autre. Toutes les règles de base s'appliquent, à l'exception des changements suivants :



MISE EN PLACE

Dans la règle de base, la partie qui commence par « chaque joueur reçoit » est remplacée par « chaque équipe reçoit ».

- Le plateau de chaque équipe est constitué de 2 moitiés de plateau (31a et 32a). Quand vous serez plus familier avec ce mode, vous pourrez passer au plateau d'équipe avancé, situé au verso du premier (31b et 32b).
- Les châteaux sont placés dans la case hexagonale bordeaux centrale. Lorsque vous utilisez le plateau avancé, chaque équipe choisit soit la case bordeaux 1, soit la 6.
- Placez 3 tuiles Marchandise au hasard dans les cases Stockage correspondantes de chaque équipe. Comme dans les règles normales, empilez les tuiles de même couleur.

- Placez à côté du plateau, visibles par tous, 3 pions Ouvrier pour la première équipe, tandis que la seconde en reçoit 5. Assurez-vous également que chaque joueur reçoive 2 dés, un marqueur Ordre du Tour et une tuile Point de Victoire de sa couleur. Ces éléments sont utilisés individuellement, comme dans le jeu de base. Pour le premier round, classez les marqueurs Ordre du Tour de la façon suivante : A1, B1, A2, B2. Les rounds suivants se déroulent en suivant la piste d'ordre du tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en suivant les règles normales, si ce n'est que chaque équipe se partage 2 cases Stockage de tuiles hexagonales (dans la partie centrale du bas du plateau d'équipe), et chaque joueur dispose de 2 cases Stockage de tuiles hexagonales privées.

Toutes les ressources, à l'exception des tuiles hexagonales privées, sont partagées (ouvriers, pièces d'argent, marchandises, tuiles hexagonales partagées, etc.) et peuvent être utilisées par l'un ou l'autre des membres de l'équipe.

Vous ne pouvez utiliser ni les dés de votre coéquipier ni ses tuiles hexagonales privées. Les tuiles hexagonales ne peuvent pas être transférées d'un stockage à un autre.

Remarque : à l'exception des cases Stockage privées, les coéquipiers peuvent interagir avec les deux parties du plateau d'équipe, et ne sont pas limités à la leur.

Étant donné qu'il est possible qu'un joueur donné place plus de 6 navires, si votre marqueur Ordre du Tour se trouve déjà dans la dernière case de la piste quand vous placez un navire, mettez votre marqueur au sommet de la pile s'il ne s'y trouve pas déjà.

SCORE FINAL

Ajoutez les points de victoire des deux coéquipiers. L'équipe qui détient le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui possède le moins de cases vides dans son duché qui gagne.

(Remerciements spéciaux à Matthias Nagy de « Frosted Games » pour la conception et le développement de cette idée.)


JEU EN SOLO (10^E EXTENSION)



MISE EN PLACE

Vous commencez la partie avec 1 pièce d'argent, 2 ouvriers et 3 tuiles Marchandise au hasard (placez-les à côté de votre plateau de joueur).

Prenez une tuile Château et placez-la sur une case Château bordeaux de votre duché (le côté 33 est destiné aux joueurs débutants, le 34 aux joueurs expérimentés). Dans le jeu en solo, le nombre de types (couleurs) de marchandises que vous pouvez stocker n'est pas limité.

En plus des dés et des éléments de jeu de votre couleur, prenez le dé blanc. Placez votre marqueur Point de Victoire dans la case de départ de la piste et votre marqueur Ordre du Tour, qui devient votre « marqueur Objectif de Points de Victoire » dans la case 50 de la piste. Pour le reste de la mise en place, suivez les instructions pour une partie à 2 joueurs, en vous assurant de bien utiliser le côté  du plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie dure 25 rounds. Au début de chaque round, lancez les 3 dés.

Commencez par prendre la première tuile Marchandise et placez-la dans le dépôt indiqué par le dé blanc, puis retirez de la partie une tuile hexagonale de ce dépôt, en allant de haut en bas. Quand un dépôt est vide, retirez une tuile hexagonale du dépôt suivant dans le sens horaire, et ainsi de suite. Effectuez ensuite vos deux actions normalement. Le calcul des points de victoire se fait comme dans les règles de base, à l'exception des restrictions et changements suivants :

- L'extension vers d'autres régions n'est possible que via les fleuves.
- Quand vous placez un navire, prenez toutes les marchandises d'un dépôt de votre choix, puis retirez de la partie toutes les autres marchandises de tous les autres dépôts. À ce moment (et uniquement à ce moment-là), vous disposez de l'option d'échanger 5 de vos tuiles Marchandise contre 1 tuile du dépôt noir central (les 5 tuiles sont retirées de la partie). Placez cette tuile, face cachée (face noire visible) dans l'une de vos trois cases Clé. Une tuile hexagonale noire peut être placée dans n'importe quelle case colorée de votre duché, du moment que vous suivez les règles de placement normales. Placer une tuile hexagonale noire vous aide à compléter une région (à recevoir des points de victoire, un bonus de couleur et éventuellement gagner la partie), mais ne produit aucun autre effet (ignorez le texte de cette tuile).

Exemple : une mine noire ne générera pas d'argent à la fin d'une phase. Placer un navire noir ne vous permettra pas de prendre des tuiles Marchandise ou de payer 5 marchandises pour prendre une tuile hexagonale noire.

- Une tuile Monastère rapporte des points de victoire dès qu'elle est placée (au lieu d'en rapporter à la fin de la partie).

Exemple : quand vous placez la tuile Monastère n° 26, faites avancer votre marqueur Point de Victoire de 3 points par couleur que vous avez complétée jusqu'ici.

- Vous ne recevez pas de bonus de points de victoire pour avoir complété une couleur. Au lieu de cela, choisissez une tuile hexagonale du dépôt noir et ajoutez-la directement à votre duché en suivant les règles de placement normales. Appliquez ensuite ses effets. Si le placement de la tuile permet de compléter une couleur, vous pouvez prendre une autre tuile hexagonale du dépôt noir (si disponible), l'ajouter à votre duché, et ainsi de suite.
- Quand vous recevez des points de victoire, faites avancer votre marqueur Point de Victoire d'autant de cases sur la piste, comme dans le jeu de base. Lorsque vous le faites, vous pouvez également acheter des points de victoire supplémentaires. Chaque point de victoire coûte 1 pièce d'argent. Quand vous atteignez votre marqueur Objectif de Points de Victoire, remettez votre marqueur Point de Victoire sur la case de départ (tout point de victoire surnuméraire est perdu), puis faites reculer le marqueur Objectif de 5 cases (de 50 à 45, puis à 40, etc., jusqu'à un minimum de 5). Immédiatement après avoir remis le marqueur Point de Victoire en position initiale, vous pouvez effectuer 1 action de votre choix (comme si vous veniez d'ajouter un château à votre duché). Si le marqueur Objectif se trouve déjà dans la case 5 de la piste, ne le déplacez plus (vous gagnez quand même un dé d'action de votre choix).

Remarque : vous choisissez l'ordre dans lequel vous effectuez toute action de jeu (partielle).

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez la partie si vous réussissez à remplir les 37 cases de votre duché en 25 rounds ou moins.

Si vous trouvez le jeu trop difficile, commencez la partie avec le marqueur Objectif placé plus bas sur la piste (plus il est bas, plus la partie sera facile). Inversement, si vous trouvez le jeu trop facile, placez-le plus haut (plus il est haut, plus la partie sera difficile). Dans tous les cas, le marqueur Objectif est normalement reculé de 5 chaque fois que vous l'atteignez.

LES BOUCLIERS

Toutes les règles de base s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

MISE EN PLACE

Mélangez les 18 boucliers, face cachée. Placez-les au hasard dans les cases Marchandise des 6 dépôts du plateau central, en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous). Une fois les boucliers placés, retournez-les face visible.

2 Joueurs :

1 bouclier par dépôt

3 Joueurs :

1 bouclier dans les dépôts 1, 3 et 5

2 boucliers dans les dépôts 2, 4 et 6

4 Joueurs :

2 boucliers par dépôt

Les boucliers restants sont remis dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés lors de cette partie.

Cela signifie que les boucliers pris dans un dépôt ne seront pas remplacés !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Quand vous obtenez une paire sur les dés, au lieu d'effectuer vos 2 actions, vous pouvez prendre 1 bouclier du dépôt correspondant au résultat. Le bouclier doit être placé sur l'une des tuiles Château de votre duché, soit sur une tuile qui n'en est pas encore pourvue, soit en remplacement d'un bouclier existant (l'ancien est retiré de la partie). Le bouclier est désormais actif (voir ci-dessous).

Remarque : vous pouvez bien entendu utiliser des ouvriers pour obtenir une paire sur vos dés. Par exemple, vous pouvez payer 2 ouvriers pour modifier un 3 en 5 et ainsi obtenir deux 5.

Important : à la fin de chaque phase, avant de recevoir l'argent de vos mines, vous devez payer le coût d'entretien de vos boucliers ! Chaque bouclier coûte 1 pièce d'argent. Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) payer, vous devez retirer de la partie les boucliers non entretenus.



CAPACITÉS DES BOUCLIERS :

1. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, toutes les cases Pâturage sont considérées comme reliées, comme s'il n'y avait qu'un seul pâturage dans tout votre duché. Par conséquent, le bétail rapporte plus de points de victoire.
Fin de la partie : +12 points de victoire.
2. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, vous recevez 1 ouvrier de la réserve chaque fois qu'un autre joueur gagne des ouvriers.
Fin de la partie : +12 points de victoire.
3. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, vous pouvez payer le coût d'entretien de vos boucliers avec des ouvriers plutôt qu'avec des pièces d'argent à la fin de chaque phase. Vous pouvez combiner ouvriers et pièces d'argent. Fin de la partie : +12 points de victoire.
4. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, vous disposez d'un nombre illimité de cases Clé dans votre duché (au lieu de la limite de 3).
Fin de la partie : +12 points de victoire.
5. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, quand vous placez 1 navire, vous pouvez choisir un type de marchandise. Prenez toutes les tuiles supplémentaires du type choisi dans les six dépôts. Fin de la partie : +12 points de victoire.
6. Après avoir pris ce bouclier, à tout moment de la partie, vous pouvez désigner un joueur. Toutes les tuiles Monastère de ce joueur (à l'exception de la n° 27) comptent comme s'il s'agissait des vôtres. Quand ce joueur ajoute une nouvelle tuile Monastère à son duché, vous bénéficiez également de ses effets. Si vous détenez encore ce bouclier à la fin de la partie, vous recevez aussi des points de victoire pour les tuiles de ce joueur qui en rapportent (mais en fonction de vos propres bâtiments). Fin de la partie : +12 points de victoire.
7. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, vos nouvelles tuiles bonus rapportent le double. Fin de la partie : +8 points de victoire.
8. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, doublez le montant de pièces d'argent que vous percevez de vos mines. Fin de la partie : +8 points de victoire.
9. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, recevez 1 pièce d'argent pour chaque tuile Marchandise que vous vendez (au lieu de 1 pièce pour la pile).
Fin de la partie : +8 points de victoire.
10. Si ce bouclier se trouve dans votre duché lors du calcul final des points de victoire, doublez les points de victoire que vous rapportent vos tuiles Monastère.
Fin de la partie : +8 points de victoire.
11. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, quand vous placez un château, vous pouvez utiliser votre action supplémentaire pour prendre un bouclier.
Fin de la partie : +8 points de victoire.
12. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, doublez le montant de points de victoire de chaque tuile Marchandise que vous vendez.
Fin de la partie : +8 points de victoire.
13. Si ce bouclier se trouve dans votre duché lors du calcul final des points de victoire, doublez le montant de points de victoire de chaque bouclier dans votre duché (celui-ci compris). Fin de la partie : +4 points de victoire.
14. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, à la fin de chaque phase, une fois que les joueurs ont utilisé leurs deux dés d'action, prenez une tuile hexagonale dans l'un des six dépôts (s'il en reste). Ajoutez-la directement à votre duché et appliquez-en les effets. Fin de la partie : +4 points de victoire.
15. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, à la fin de chaque phase, une fois que les joueurs ont utilisé leurs deux dés d'action, prenez une tuile hexagonale dans le dépôt noir (s'il en reste). Ajoutez-la directement à votre duché et appliquez-en les effets. Fin de la partie : +4 points de victoire.
16. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, pendant votre tour, vous pouvez modifier le résultat de l'un de vos dés pour obtenir le résultat de votre choix (et l'utiliser). Fin de la partie : +4 points de victoire.
17. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, quand vous complétez un secteur, vous gagnez les points comme s'il était de la taille directement supérieure. Par exemple, un secteur de taille 3 (6 points de victoire) rapporte les points d'un secteur de taille 4 (10 points de victoire). Fin de la partie : +4 points de victoire. *Remarque : un secteur de 9 cases rapporte 45 points de victoire.*
18. Tant que ce bouclier se trouve dans votre duché, vous avez le droit de placer les tuiles hexagonales dans des cases au choix de votre duché (pas seulement adjacentes à une tuile déjà placée). Fin de la partie : +4 points de victoire.





LES VIGNOBLES

Un nouveau type de tuile, appelé double tuile hexagonale, apparaît dans l'extension « Les Vignobles ». Chaque double tuile hexagonale comporte 2 vignes et occupe 2 cases Stockage. Relier des vignes de même type se révèle crucial pour recevoir de nombreux points de victoire à la fin de la partie. Plus le secteur de vigne d'un type donné sera grand, plus il rapportera de points. Placer des doubles tuiles hexagonales sur les plateaux de vignoble vous permettra également d'effectuer diverses actions bonus.

MISE EN PLACE

Appliquez les règles de mise en place du jeu de base, puis :

- Créez une réserve de tuiles bonus en disposant toutes les tuiles Vigne bonus à côté du plateau principal. Prenez un set de 6 tuiles Vigne bonus différentes et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Les tuiles Vigne bonus restantes sont remises dans leur réserve.
- Chaque joueur reçoit un plateau de vignoble qu'il place à côté de son plateau de joueur.
- Disposez le dépôt de vignobles (support en plastique) à côté du plateau principal.
- Disposez le magasin de vignobles (tuile en carton) sous le dépôt de vignobles. Si la partie ne comprend que 2 ou 3 joueurs, retournez cette tuile sur sa face  .
- Mettez toutes les doubles tuiles hexagonales dans le sac en tissu, que vous disposez à proximité du dépôt de vignobles.

Remarque : afin de limiter l'aspect aléatoire dans une partie à 2 ou 3 joueurs, appliquez les règles suivantes :

À 3 joueurs, retirez de la partie 1 couleur de raisin de votre choix - chaque double tuile hexagonale contenant au moins 1 raisin (16 doubles hexagones), et chaque tuile Vigne bonus de cette couleur. Remettez les éléments retirés dans la boîte. Si le jeu vous demande de faire quoi que ce soit avec l'ensemble des doubles tuiles hexagonales ou des tuiles Vigne bonus, ignorez celles qui ont été retirées.

À 2 joueurs, retirez de la partie 2 couleurs de raisin comme indiqué ci-dessus (29 doubles tuiles hexagonales).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En plus des règles de base, avant chaque phase :

- Retirez toute double tuile hexagonale qui se trouve encore dans le magasin ou le dépôt de vignobles et remettez-la dans la boîte (sautez cette étape au début de la partie).
- Une après l'autre, remplissez toutes les cases du magasin et du dépôt de vignobles à l'aide de doubles tuiles hexagonales prises au hasard dans le sac en tissu. Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, placez 3 doubles tuiles hexagonales dans le dépôt de vignobles et 1 à 3 tuiles dans le magasin, en fonction du nombre de joueurs.

Important : les cases affichant un « 3 » ne sont remplies que lors d'une partie à 3 joueurs.

MISE EN PLACE DES VIGNOBLES

Chaque joueur reçoit :

- 1 tuile Vigne bonus aléatoire (d'un set de 6)
- 1 plateau de vignoble

Disposez le magasin et le dépôt de vignobles à côté du plateau principal.

Mettez les doubles tuiles hexagonales dans le sac.

Avant chaque phase :

- Retirez toutes les doubles tuiles hexagonales du magasin et du dépôt de vignobles.
- Remplissez le magasin et le dépôt de vignobles depuis la réserve.



ACTIONS DE JEU

Avec les vignobles, le jeu s'enrichit de 2 nouvelles actions. Elles viennent en complément ou en remplacement des actions de base :

ACTION « PRENDRE UNE DOUBLE TUILE HEXAGONALE »

Votre résultat de dé indique la double tuile hexagonale que vous pouvez prendre. Pendant votre tour, vous pouvez dépenser un dé pour prendre dans le dépôt de vignobles une double tuile hexagonale dotée du numéro correspondant à votre résultat et la placer dans votre stockage (une double tuile hexagonale occupe 2 cases Clé). Si vous ne disposez pas suffisamment de cases Clé, vous devez en libérer en défaussant des tuiles hexagonales (simples ou doubles) de votre plateau et en les remettant dans la boîte. Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, le verso des doubles tuiles hexagonales du dépôt de vignobles est pourvu de 2 résultats de dé. Vous pouvez utiliser l'un comme l'autre quand vous dépensez votre dé pour prendre une double tuile hexagonale.


ACTION « PLACER UNE DOUBLE TUILE HEXAGONALE DANS VOTRE VIGNOBLE »


Prenez une double tuile hexagonale dans le stockage de votre plateau de joueur et placez-la dans une double case hexagonale vide de votre plateau de vignoble (jamais dans votre duché !) correspondant au résultat. Vous pouvez faire pivoter la double tuile hexagonale dans le sens qui vous convient avant de la placer.

Votre première double tuile hexagonale doit être placée dans la rangée inférieure de votre plateau de vignoble (dans les cases numérotées de 1 à 4). Les suivantes doivent être placées dans une case directement adjacente à une double tuile hexagonale déjà présente (reliées par au moins un côté). Une fois placées, les doubles tuiles hexagonales ne peuvent ni être pivotées, ni déplacées.

Après avoir placé une double tuile hexagonale dans votre vignoble, vous pouvez, dans l'ordre de votre choix, résoudre les deux actions bonus couvertes par la tuile. La plupart des actions bonus sont déjà présentes sur les tuiles Bâtiment ou Château du jeu de base, et sont résolues de la même façon.

On trouve cependant 2 nouvelles actions bonus :

 Cette action bonus permet au joueur de prendre une tuile hexagonale du dépôt noir central (ou du magasin de vignobles) et de la placer dans une case Clé vide de son plateau. Cette action ne compte pas comme un achat de tuiles au dépôt noir central (le joueur peut encore dépenser 2 pièces d'argent pour acheter une tuile du dépôt noir central).

 Cette action bonus permet au joueur de prendre une double tuile hexagonale du dépôt de vignobles (pas du magasin) et de la placer dans des cases Clé vides de son plateau.

Après avoir placé une double tuile hexagonale et résolu les deux actions, vérifiez si vous avez couvert toutes les doubles cases hexagonales d'une même rangée. Si c'est le cas, prenez une tuile Vigne bonus au choix dans la réserve. Ces tuiles, à la fin de la partie, vous permettent de recevoir des points de victoire pour le type de Vigne correspondant.

MAGASIN DE VIGNOBLES :

Au lieu de payer 2 pièces d'argent pour acheter une tuile hexagonale au dépôt noir central, vous pouvez prendre 1 double tuile hexagonale du magasin de vignobles (toujours une seule tuile, une seule fois par tour, pour 2 pièces d'argent). Tous les effets qui s'appliquent au dépôt noir central s'appliquent également au magasin de vignobles.

ACTIONS DE JEU

- Prendre 1 double tuile hexagonale du dépôt de vignobles.
- Placer une double tuile hexagonale de votre stockage sur votre plateau de vignoble.

Après avoir placé une double tuile hexagonale, résolvez, dans l'ordre de votre choix, les 2 actions bonus recouvertes.



Exemple de placement d'une double tuile hexagonale dans un vignoble :

Ben dépense un dé dont le résultat est 4 pour placer sa double tuile hexagonale dans la case inférieure de son vignoble (encadrée en rouge). Il reçoit 4 ouvriers et prend une tuile Bétail ou Navire du plateau principal.

Une fois par tour, un joueur peut dépenser 2 pièces d'argent pour acheter au magasin de vignobles une double tuile hexagonale de son choix.

Points de victoire pour les vignes reliées

Taille du secteur de vignes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Points de victoire	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

SCORES DES VIGNOBLES :

Les vignobles rapportent en fin de partie. Chaque joueur reçoit des points de victoire pour chacune de ses tuiles Vigne bonus, en fonction du total de vignes du même type reliées entre elles. Chaque tuile Vigne bonus ne peut rapporter qu'une seule fois. Cette règle s'applique également à chaque secteur de vigne, ce qui signifie que chacun ne compte qu'une seule fois, même si un joueur détient plusieurs tuiles Vigne bonus de ce type.

SCORES DES VIGNOBLES :

Gagnez des PV pour chaque tuile Vigne bonus qui correspond à vos vignes reliées. Chaque tuile Vigne bonus et chaque vigne reliée ne compte qu'une seule fois.

Exemple de score de vignoble : Olivia reçoit 6 points de victoire de sa première tuile Vigne bonus verte pour avoir relié 3 vignes vertes. Un même secteur ne pouvant rapporter qu'une fois, elle doit compter sa seconde tuile Vigne bonus verte comme un secteur différent, de taille 1, rapportant 1 point de victoire. Olivia reçoit ensuite 3 points de victoire de la tuile Vigne bonus bleue, car son secteur de vigne de ce type est de taille 2. Olivia reçoit donc un total de 10 points de victoire pour son vignoble.



LES CHÂTEAUX DE BOURGOGNE : CHÂTEAUMA

par John Albertson, Nick Shaw et Dávid Turczí

MATÉRIEL

- 1 plateau de duché du Châteauma recto verso (n° 35 et 36)
- 9 cartes Comté (numérotées 1 à 9)
- 8 cartes Comté alternatives pour l'extension « Les Vignobles » (numérotées de 10 à 17)
- 1 fiche de référence Châteauma recto verso



APERÇU


Ce mode de jeu permet d'ajouter un adversaire virtuel appelé le Châteauma, destiné à servir de joueur supplémentaire. En d'autres termes, vous pouvez jouer à Châteaux de Bourgogne soit seul contre le Châteauma, soit en ajoutant le Châteauma dans une partie à 2 ou 3 joueurs afin d'augmenter l'aspect compétitif. Le Châteauma est considéré comme un joueur à part entière en ce qui concerne la mise en place.

Le Châteauma va simuler un adversaire humain et va récupérer des tuiles hexagonales, vendre des marchandises, recevoir des tuiles bonus ou en acheter au dépôt noir. Pour cela, il a recours aux cartes Comté. Chacune de ces cartes indique les tuiles hexagonales que le Châteauma va prendre, ainsi que le moment où il va vendre des marchandises. Les cartes Comté rapportent des points de victoire de la même façon que le fait de compléter un secteur d'une couleur donnée.

Dans ces règles, « vous/votre » se rapportent aux joueurs humains, tandis que « Châteauma » ou « il » indique l'adversaire virtuel.

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, appliquez les changements indiqués dans les étapes suivantes :

1. Prenez le plateau principal correspondant au nombre de joueurs, le Châteauma compris.
5. Assurez-vous de mettre de côté 1 tuile Marchandise de chaque type : vous en aurez besoin pour la mise en place du plateau du Châteauma lors de l'étape 7.
7. Le Châteauma utilise les éléments de joueur d'une couleur (en revanche, il n'a besoin que d'un seul dé). Le Châteauma ne reçoit pas de plateau de joueur standard, qu'il remplace par son propre plateau de duché (indiqué par ).

MISE EN PLACE DU PLATEAU DU CHÂTEAUMA :

- A. Disposez le plateau du Châteauma (face numérotée 35 visible) près du plateau principal.
- B. Choisissez le niveau de victoire et de difficulté du Châteauma (Facile, Intermédiaire ou Difficile), ainsi que le nombre correspondant de modificateurs de difficulté. Pour une première partie, nous vous recommandons de choisir le niveau Intermédiaire, sans aucun modificateur de difficulté. Pour plus de détails sur les modificateurs et les niveaux de difficulté, voir page 26.
- C. Mélangez les 9 cartes Comté numérotées de 1 à 9 (les cartes 10 à 17 sont utilisées avec l'extension « Les Vignobles »). Révélez une carte après l'autre jusqu'à en piocher une comportant une case Château (bordeaux). Placez cette carte, face visible, sous l'emplacement 1-4.
- D. Mélangez les 8 cartes Comté restantes (y compris celles que vous avez piochées sans les utiliser lors de l'étape précédente) et disposez le paquet Comté ainsi formé, face cachée, sous l'emplacement le plus à gauche du plateau de duché du Châteauma. Piochez la première carte que vous placez, face visible, sous l'emplacement 5-6.
- E. Placez une tuile Château dans la case correspondante sur la carte située sous l'emplacement 1-4.
- F. Placez 1 tuile Marchandise de chaque type dans les cases Marchandises numérotées correspondantes du plateau de duché du Châteauma.
- G. Placez 1 pièce d'argent dans la case correspondante du plateau de duché du Châteauma.
- H. Le Châteauma ne reçoit pas d'ouvriers de départ, car il ne les utilise pas.

Effectuez la mise en place des plateaux de joueur comme indiqué dans les règles de base.

9. Les joueurs humains jouent en premier au début de la partie. Si vous jouez à plusieurs, lancez un dé pour savoir qui sera le premier joueur. Le Châteauma joue toujours en dernier.

CHANGEMENTS DE RÈGLES POUR LE CHÂTEAUMA

- Le Châteauma ne reçoit pas d'ouvrier et ne les utilise jamais.
- Le Châteauma dispose d'une zone spéciale, « L'inventaire » (voir page 23).
- Le Châteauma ignore les effets des tuiles Monastère (à la place, il reçoit 4 PV pour chacune à la fin de la partie).
- Le Châteauma peut posséder plusieurs exemplaires d'un même bâtiment sur ses cartes Comté et sur son plateau de duché.
- Le Châteauma ne complète pas ses secteurs colorés de la même façon qu'un joueur. Au lieu de cela, il complète ses cartes Comté.

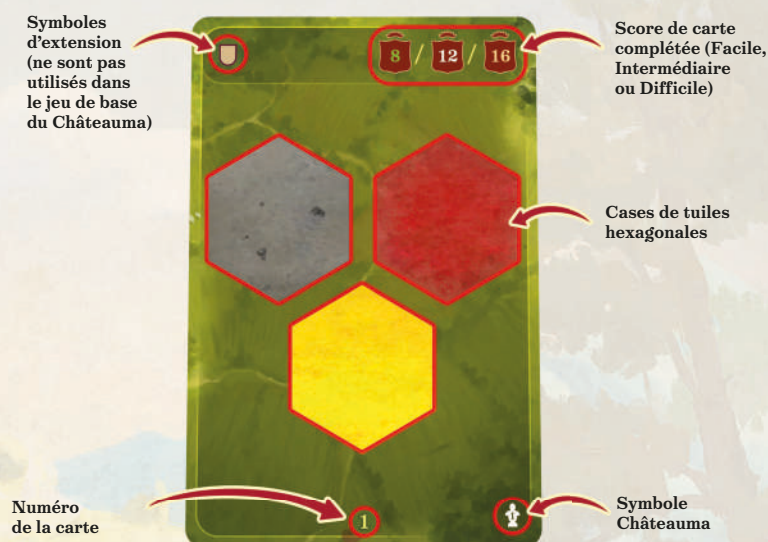
APERÇU DU MATÉRIEL DE CHÂTEAUMA

LE PLATEAU DU CHÂTEAUMA

L'INVENTAIRE

L'inventaire constitue une zone spéciale du plateau du Châteauma. Il sert à stocker les tuiles obtenues en tant que bonus ou achetées au dépôt noir. Celles-ci servent de source de tuiles hexagonales quand la tuile requise par le Châteauma ne se trouve pas sur le plateau principal. L'inventaire peut contenir plusieurs exemplaires d'un même type de tuile (Bâtiment, Mine, Château, etc.). Dans un tel cas, empilez les tuiles de type similaire les unes sur les autres. Par la suite, quand vous prenez une tuile d'une pile qui en contient plusieurs, piochez toujours celle du dessus.

CARTES COMTÉ



DÉROULEMENT DU JEU

L'étape de mise en place se déroule normalement.

Au début de chaque round :

- Lancez vos dés, ainsi que le dé blanc (ne lancez pas encore celui du Châteauma).
- Disposez vos dés sur votre plateau de joueur, comme dans le jeu de base.
- Placez le dé blanc dans la case de gauche au-dessus de la carte Comté, en fonction de son résultat (1-4 = carte de gauche, 5-6 = carte de droite). Cette carte constitue désormais la carte Comté en cours du Châteauma.
- Comme dans le jeu de base, placez une tuile Marchandise dans le dépôt correspondant du plateau principal en fonction du résultat du dé blanc.

Jouez dans l'ordre indiqué par la piste d'ordre du tour.

Jouez *votre* tour normalement.

Lors de son tour, le Châteauma effectue une seule action, qui consiste à **choisir et à placer** une tuile (en une seule et même action), ce qui peut déclencher les divers bonus suivants. Résolez entièrement chaque étape avant de passer à la suivante :

1. Choix et placement d'une tuile hexagonale.
2. Bonus de placement de tuile hexagonale.
3. Bonus de placement de carte Comté (« Vendre des marchandises »).
4. Cartes Comté Complétées.
5. Gain de tuiles bonus.
6. Achat au dépôt noir (si possible).

À la fin de chaque phase, le Châteauma reçoit 1 pièce d'argent pour chaque mine face visible dans son duché et sur ses cartes Comté (pas dans l'inventaire), de la même façon qu'un joueur en recevrait pour les mines de son duché.

ACTIONS DU CHÂTEAUMA

CHOIX ET PLACEMENT D'UNE TUILE HEXAGONALE

Le Châteauma va chercher à prendre une tuile hexagonale sur le plateau principal en suivant la procédure ci-après :

1. Lancez le dé du Châteauma et placez-le dans l'emplacement prévu à cet effet (la case colorée à droite du dé blanc).
2. Vérifiez quel dépôt correspond au dé du Châteauma.
3. En commençant par la case vide la plus en haut à gauche de la carte Comté, vérifiez si le dépôt contient une tuile qui correspond au type de l'hexagone. Si c'est le cas, passez à la 4^e étape de cette procédure. Dans le cas contraire, passez à la case suivante de la carte Comté, en allant de gauche à droite et de haut en bas jusqu'à ce que vous trouviez une correspondance. Si vous n'en trouvez aucune dans le dépôt choisi, passez au dépôt suivant dans le sens horaire, jusqu'à ce que vous trouviez ou non une tuile correspondante.
4. Si vous **trouvez une correspondance**, prenez la tuile et placez-la sur la carte Comté en cours. Si le dépôt choisi contient plusieurs tuiles qui correspondent, prenez la plus proche du sommet de la pile. Cet effet peut déclencher un bonus (voir « Bénéfices et Bonus », plus bas).
5. Si vous ne trouvez **AUCUNE correspondance, résolvez la première option possible** :
 - Si, dans son inventaire, le Châteauma dispose d'une tuile correspondant à une case vide de la carte Comté en cours (en partant de la plus en haut à gauche), il place cette tuile et déclenche tout bonus correspondant.
 - S'il dispose de tuiles Joker (voir plus bas) dans son inventaire, il en prend une qu'il place dans la case vide la plus en haut à gauche.
Remarque : cet effet ne permet pas de déclencher le bonus de placement de tuile (mais peut déclencher une action « Vendre des marchandises » ou « Tour supplémentaire »).
 - Si l'inventaire ne contient pas de tuile Joker, il prend la première tuile disponible du dépôt noir (la plus à gauche, en partant de la rangée la plus haute) et la place face cachée (en tant que tuile Joker) dans une case Joker de son inventaire (pas sur la carte Comté en cours). L'effet de bonus de placement de la tuile n'est pas déclenché.
 - S'il ne reste plus aucune tuile dans le dépôt noir, le Châteauma reçoit 2 pièces d'argent.

BÉNÉFICES ET BONUS

1. Placement des tuiles

Si le Châteauma place une tuile sur la carte Comté, il reçoit un bénéfice en fonction de la tuile comme détaillé ci-après :

- **Château** : le Châteauma effectue une action bonus « Choix et placement d'une tuile hexagonale » en utilisant cette fois le dé blanc pour déterminer le dépôt de départ. Si le Châteauma a complété la carte Comté en cours juste avant de déclencher ce bonus, il va essayer de placer cette tuile hexagonale bonus sur une autre carte Comté. Si ce n'est pas possible, il effectue une action « Vendre des marchandises » au lieu de prendre la tuile bonus.
- **Bâtiment** : le Châteauma peut détenir plusieurs exemplaires d'un même bâtiment sur une carte Comté donnée. En fonction du type de bâtiment, le Châteauma utilise l'effet suivant :
 - **Banque** : il reçoit 2 pièces d'argent.
 - **Pension de Famille** : il reçoit 2 points de victoire.
 - **Atelier de Charpentier** : il prend une tuile Bâtiment dans le dépôt qui correspond au dé blanc (puis, à défaut, dans le sens horaire) et la place dans la case Tuile Bâtiment de la zone d'inventaire. Si le dépôt contient plusieurs tuiles correspondant au dé blanc, il prend la plus haute dans la pile. Si le plateau ne contient aucune tuile Bâtiment, ce bonus n'est pas appliqué.
 - **Église** : il prend une tuile Château dans le dépôt qui correspond au dé blanc (puis, à défaut, dans le sens horaire) et la place dans la case Tuile correspondante de l'inventaire. Si le plateau ne contient pas de tuile Château, résolvez cet effet pour une tuile Mine. Si le plateau ne contient ni Château ni Mine, résolvez cet effet pour une tuile Monastère. Si le plateau ne contient ni Château, ni Mine, ni Monastère, ce bonus n'est pas appliqué.
 - **Marché** : il prend une tuile Navire dans le dépôt qui correspond au dé blanc (puis, à défaut, dans le sens horaire) et la place dans la case Tuile correspondante de l'inventaire. Si le plateau ne contient pas de tuile Navire, résolvez cet effet pour une tuile Bétail. Si le plateau ne contient ni Navire ni Bétail, ce bonus n'est pas appliqué.
 - **Hôtel de Ville** : si son inventaire contient des tuiles qui correspondent à des cases vides sur l'une de ses cartes Comté (en commençant par celle en cours), il en place immédiatement une de ces tuiles sur la carte correspondante (en déclenchant les bonus de placement normaux), en prenant en priorité le type pour lequel il détient le plus d'exemplaires dans son inventaire (la plus en haut à gauche en cas d'égalité). Si aucune tuile n'est disponible, ce bonus n'est pas appliqué.
 - **Entrepôt** : il vend des marchandises, voir *Vendre des marchandises*, page 25
 - **Tour de Guet** : il reçoit immédiatement 4 points de victoire.

- **Bétail** : il reçoit normalement les PV associés à la tuile, mais en fonction de n'importe quelle tuile Bétail correspondante placée sur ses cartes Comté et dans son duché (mais pas dans son inventaire).


Exemple : si le Châteauma possède déjà 2 tuiles Bétail affichant des moutons (sur ses cartes Comté ou dans son duché) et qu'il place une autre tuile Mouton sur une carte Comté, il reçoit des points de victoire pour tous les moutons des 3 tuiles en sa possession.

- **Navire** : le Châteauma prend les marchandises du dépôt qui en contient le plus et les place dans les cases Stockage de marchandises correspondantes de son duché. En cas d'égalité, il prend les marchandises du premier dépôt ex aequo dans le sens horaire en partant de celui indiqué par le dé blanc. Ensuite, qu'il ait pris des marchandises ou non, il fait avancer son marqueur Ordre du Tour de 1 case sur la piste.

2. Bonus de placement de carte Comté

Il n'existe qu'un seul type de bonus dans les règles de base de Châteauma : « Vendre des marchandises ».

Un second symbole est ajouté avec l'extension « Les Vignobles » (pour ajouter cette extension, voir page 27).

Vérifiez si, lors du tour en cours, les tuiles placées par le Châteauma sur sa carte Comté recouvrent un ou plusieurs symboles Marchandise . Le Châteauma va essayer d'effectuer une action bonus « Vendre des marchandises », comme décrit plus bas.

3. Cartes Comté complétées

Si le Châteauma a complété l'une de ses cartes Comté (voire les deux), il reçoit des points de victoire en fonction de la valeur indiquée sur la carte et du niveau de difficulté choisi. Les trois valeurs affichées sur la carte correspondent aux trois niveaux de difficulté : Facile (gauche), Intermédiaire (centre) ou Difficile (droite).

Ensuite, prenez toutes les tuiles hexagonales des cartes complétées et placez-les dans les cases colorées correspondantes du duché du Châteauma. Placez les tuiles dans la case située la plus en haut à gauche possible. Si toutes les cases colorées correspondantes du duché du Châteauma sont déjà remplies, placez les tuiles supplémentaires sur une autre tuile de la même couleur. Toute tuile Joker située sur la carte Comté est retournée et placée dans la case colorée correspondante du duché du Châteauma. Au cours de cette étape, ne résolvez aucun bonus de placement.

Défaussez la carte Comté complétée, faites glisser la carte restante vers la gauche si la carte complétée était celle de gauche, puis remplissez l'espace vide avec la première carte du paquet Comté.

4. Gain de tuiles bonus

Après avoir placé les tuiles de la carte Comté sur le plateau de duché, si toutes les cases d'un type donné sont désormais recouvertes, le Châteauma prend la tuile bonus de ce type (si elle est encore disponible). Il prend sur le plateau principal pour la placer à côté de son duché et reçoit immédiatement les points de victoire (en fonction du nombre de joueurs).

ACHAT DE TUILES AU DÉPÔT NOIR

À la fin de son tour, si le Châteauma détient au moins 2 pièces d'argent, il les dépense pour acheter une tuile du dépôt noir, qu'il place dans son inventaire. Le Châteauma va essayer d'acquérir un type de tuile qu'il ne possède pas dans son inventaire, en partant de la plus haute, puis en allant vers la gauche en cas d'égalité. Si plusieurs tuiles du même type sont disponibles, il prend la plus à gauche en partant de la plus haute rangée.

Remarque : le Châteauma ne peut acheter qu'une seule tuile du dépôt noir chaque tour.



VENDRE DES MARCHANDISES

Lorsqu'un effet indique au Châteauma de « Vendre des marchandises » (par exemple le bonus de placement des cartes Comté), celui-ci va vendre les tuiles du type de Marchandise qu'il possède le plus (celles dotées du numéro le plus bas en cas d'égalité). Il reçoit 1 pièce d'argent (au total) et des points de victoire comme indiqué dans les règles de base (2/3/4 PV par tuile, en fonction du nombre de joueurs).

Si le Châteauma n'a plus de tuiles Marchandise à vendre, ce bonus n'est pas appliqué.

SCORE FINAL

Calculez les scores des joueurs normalement, puis celui du Châteauma comme suit :

- 4 PV pour chaque tuile Monastère (jaune) dans son duché ou sur ses cartes Comté incomplètes (sans compter celles dans son inventaire).
- 1 PV pour chaque tuile Marchandise invendue sur son plateau de duché.
- 1 PV pour chaque pièce d'argent sur son plateau de duché.
- 1 PV pour chaque tuile restant dans son inventaire.
- 2 PV pour chaque tuile hexagonale sur les cartes Comté incomplètes.


Pour gagner, votre score doit être supérieur à celui du Châteauma. En cas d'égalité, le Châteauma l'emporte.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

La difficulté est ajustée en ajoutant des modificateurs en fonction du niveau choisi :

- Facile : pas de modificateur
- Intermédiaire : 1 modificateur
- Difficile : 2 modificateurs ou plus


Liste des modificateurs :

- A. Le Châteauma utilise le plateau de duché n° 36 (au dos du plateau de duché n° 35). Lors de la mise en place du plateau du Châteauma, placez au hasard une tuile du dépôt noir, **face cachée**, dans chacun des secteurs colorés suivants (de gauche à droite, en commençant par la rangée du haut) : 2 sur des cases Bâtiment, 1 sur une case Bétail, 1 sur une case Navire et 1 sur une case Monastère (les cases marquées d'un « A »). Ceci a pour effet de réduire pour le Châteauma le nombre de tuiles nécessaires à l'obtention de tuiles bonus.
- B. Le Châteauma utilise le plateau de duché n° 36 (au dos du plateau de duché n° 35). Lors de la mise en place du plateau du Châteauma, placez au hasard une tuile de la couleur correspondante, face visible, dans chacun des secteurs colorés suivants : 1 Bâtiment, 1 Mine et 1 Château (les cases marquées d'un « B »). Ceci a pour effet de réduire le nombre de tuiles bonus que le Châteauma va devoir acquérir. La mine va générer 1 pièce d'argent à la fin de chaque phase.
- C. Le Châteauma est le premier joueur.
- D. Le Châteauma utilise le plateau de duché n° 36 (au dos du plateau de duché n° 35), qui contient des cases de tuiles hexagonales dotées d'un bonus de placement « Tour supplémentaire ». Le Châteauma place d'abord dans son duché les tuiles hexagonales de sa carte Comté complétée. S'il place une tuile dans une case pourvue d'un symbole  le Châteauma effectue immédiatement une action bonus « Choix et placement d'une tuile hexagonale » lors de laquelle il utilise le résultat du blanc pour choisir le dépôt. Le Châteauma va essayer de placer cette tuile hexagonale bonus sur sa carte Comté restante. Si les deux cartes Comté sont complétées, il effectue une action « Vendre des marchandises » à la place. Résolez toutes les actions bonus avant de remplacer les cartes Comté.

Remarque : il est possible de recouvrir plusieurs symboles Tour Supplémentaire au cours d'un même tour. Résolez chacun séparément avant de passer au suivant.

Il est tout à fait possible d'utiliser des niveaux de scores d'un niveau de difficulté et les modificateurs d'un autre. Rien ne vous empêche de jouer avec des Scores de niveau Facile et des modificateurs de niveau Intermédiaire. Ajustez le jeu pour qu'il corresponde à vos attentes. Pour une partie standard, nous recommandons le niveau de difficulté Intermédiaire, sans aucun modificateur.

AJOUT D'EXTENSIONS

- Tuiles hexagonales d'extensions :
 - **Tuiles Monastères supplémentaires (n° 27 à 29)** : lorsqu'il place ces tuiles, le Châteauma ignore leurs effets.
 - **Grue** : lorsqu'il place la tuile Grue, le Châteauma gagne 1 action de château bonus (voir Bonus de Placement de Tuile, page 24).
 - **Oies** : lorsqu'il place la tuile Oies, le Châteauma reçoit des PV comme si la tuile correspondait au type de bétail le plus courant dans son duché et ses cartes Comté. Lors des placements de bétail suivants, le Châteauma considère que la tuile Oie correspond à toute tuile Bétail nouvellement placée.
 - **Châteaux Blancs** : lorsqu'il place une tuile Château Blanc, le Châteauma prend une tuile sur le plateau et l'ajoute à son inventaire. Le Châteauma utilise la valeur du dé blanc pour déterminer le dépôt de départ. Il cherche un type de tuile qui ne soit pas présent dans son inventaire, favorisant le type le plus à gauche en cas d'égalité. Si le dépôt sélectionné contient plusieurs tuiles possibles, le Châteauma choisit la plus haute. Si aucune tuile n'est disponible, il fait le tour du plateau dans le sens horaire jusqu'à en trouver une. Si sa recherche est infructueuse, le Châteauma reçoit 1 pièce d'argent.
 - **Auberges** : ces tuiles ne sont pas compatibles avec ce mode de jeu. Ne les utilisez pas en conjonction avec le Châteauma.
- **Postes Frontaliers** 
 - Certaines cartes Comté du Châteauma comportent un symbole Poste Frontalier.
 - Lorsqu'il a complété une de ces cartes Comté pour la deuxième fois, le Châteauma reçoit le bonus de la phase en cours (10/8/6/4/2).
 - Lorsqu'il a complété une de ces cartes Comté pour la troisième fois, le Châteauma prend la tuile bonus pour avoir complété la jonction de 3 postes frontaliers (celle avec 5/6/7 PV, si elle est disponible ; sinon celle avec 2/3/4, si possible).
- **Routes Commerciales** : les routes commerciales fonctionnent comme dans les parties en multijoueur, cependant, le Châteauma ne les utilise pas. Au lieu de cela, il reçoit 1 point de victoire supplémentaire chaque fois qu'il vend des marchandises. Ce bonus est applicable par action, pas par tuile Marchandise.

• Boucliers :

- Bouclier n° 2 : retirez-le de la partie avant la mise en place. Il n'est pas compatible avec ce mode de jeu.
- Bouclier n° 6 : vous pouvez copier n'importe quelle tuile Monastère située dans le duché du Châteauma ou sur ses cartes Comté (mais pas dans son inventaire). Vous copiez la capacité des tuiles Monastère, pas les points de victoire qu'elles rapportent au Châteauma à la fin de la partie.
- Quand le Châteauma complète une carte Comté, si cette carte comporte le symbole Bouclier, le Châteauma prend un bouclier sur le plateau principal, en commençant par le dépôt correspondant à la valeur du dé blanc, puis en continuant dans le sens horaire.
- Si le dépôt contient plusieurs boucliers, il prend celui doté du plus petit numéro.
 - S'il prend un bouclier, il place celui-ci, face cachée, à côté de son plateau.
 - Il n'utilise pas les capacités des boucliers et n'a pas à payer leur coût d'entretien à la fin de chaque phase.
- À la fin de la partie, le Châteauma reçoit des points de victoire en fonction du nombre de boucliers en sa possession :
 - 1 = 8 PV
 - 2 = 15 PV
 - 3 = 25 PV
 - 4+ = 40 PV
- **Plateaux de jeu en équipe** - Ils ne sont pas compatibles avec ce mode de jeu. Ne les utilisez pas en conjonction avec le Châteauma.
- **Plateaux de jeu en solo** - Ils ne sont pas compatibles avec ce mode de jeu. Ne les utilisez pas en conjonction avec le Châteauma.


AJOUT DE L'EXTENSION LES VIGNOBLES

MISE EN PLACE


- La mise en place générale est similaire à celle d'une partie normale avec le Châteauma, avec les changements suivants :
 - Effectuez votre propre mise en place en prenant un plateau de vignoble comme détaillé dans l'extension.
 - Le Châteauma n'utilise pas de plateau de vignoble. Au lieu de cela, il place les tuiles Vigne à côté de son duché.
 - Le paquet Comté comprend les cartes 1 et 10 à 17 (dont certaines cases comportent des symboles de doubles hexagones). Mélangez ces cartes afin de former le paquet Comté.
 - Utilisez un ensemble de 6 tuiles Vigne bonus. Prenez-en une pour vous-même (au hasard) avant de créer la réserve de tuiles Vigne bonus. Le Châteauma n'utilise pas les tuiles Vigne bonus.

2. Bonus de placement de carte Comté

Cette extension comporte de nouveaux bonus de placement indiqués par les symboles Double Hexagone sur les cartes Comté.

Quand le Châteauma place une tuile hexagonale sur une carte Comté dotée d'un symbole Double Hexagone () il va essayer d'effectuer l'action bonus indiquée, comme détaillé ci-après :

Prendre une double tuile hexagonale

Si le Châteauma couvre une case pourvue d'un symbole  il va essayer de prendre une double tuile hexagonale du dépôt de vignobles. Si ce dernier n'en contient pas, le Châteauma n'applique pas ce bonus de placement. Dans le cas contraire, il prend la double tuile hexagonale dans l'emplacement qui correspond à la valeur du dé blanc. Si cet emplacement ne contient pas de double tuile hexagonale, il la prend dans le suivant sur la droite, et ainsi de suite jusqu'à en trouver une, en faisant le tour pour revenir à gauche, si nécessaire. Le Châteauma empile ses doubles tuiles hexagonales à côté de son plateau de duché.

ACHAT DE TUILES AU DÉPÔT NOIR

À la fin de son tour, s'il dispose d'au moins 2 pièces d'argent, au lieu d'acheter une tuile au dépôt noir, le Châteauma va acquérir une double tuile hexagonale au magasin de vignobles (en dépensant 2 pièces d'argent) :

- Si plusieurs options sont disponibles (lors d'une mise en place à 3 joueurs ou plus), il utilise la valeur du dé blanc pour choisir la case (1-2 = gauche, 3-4 = milieu, 5-6 = droite), en se déplaçant vers la droite et en faisant le tour pour revenir à gauche, si nécessaire.
- S'il achète une double tuile hexagonale, il la dispose dans une pile à côté de son plateau de duché.
- Si le magasin de vignobles ne contient pas de tuiles, le Châteauma va tenter d'acquérir une tuile hexagonale au dépôt noir, comme dans les règles normales du Châteauma.

SCORE FINAL

Le Châteauma reçoit des points de victoire supplémentaires en fonction du nombre de doubles tuiles hexagonales dans sa pile.

Points de victoire pour les doubles tuiles hexagonales du Châteauma

Doubles tuiles hexagonale	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
Points de victoire	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

CRÉDITS - LES CHÂTEAUX DE BOURGOGNE : ÉDITION SPÉCIALE

Un Jeu de : Stefan Feld

Conception du Jeu : Stefan Feld

Réalisation du Jeu : Stefan Feld

Responsable du Développement : Ernest Kiedrowicz

Tests et Développement : Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Tests Supplémentaires : Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska, ainsi que tous ceux qui ont pris part aux tests externes

Livret de Règles : Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Adversaire automatisé Châteama conçu par : John Albertson et Nick Shaw, basé sur le concept solo de Dávid Turczy

Développement et tests supplémentaires du solo : Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz, ainsi que tous ceux qui ont pris part aux tests externes

Éditeur : Tyler Brown

Relecture : Tyler Brown

Direction Artistique : Patryk Jędraszek

Conception graphique : Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

Illustrations : Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

Graphisme 3D : Michał Lechowski, Klaudia Wójcik

Figurines 3D : Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

PAO : Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Production : Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłoz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

Consultants (Alea) : Shane Hartley, André Maack

Testeurs du jeu de base « Châteaux de Bourgogne » : 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 les groupes de jeu de Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte et Siegsdorf.

Traduction Française : Hervé Daubet

Relecture de la Version Française : Olivier Prévot

PAO de la Version Française : Angelika Kajmowicz, Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

Coordinateur de Traduction : Jakub Molendowicz

2022 Realms Distribution, tous droits réservés.
Realms Distribution Sp. z o.o.
ul. Świętego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław