

VITICULTURE WORLD

MODE COOPÉRATIF

Par Mibir-Shah et Francesco Testini * Illustré par Andrew Bosley

Collaborez avec les membres de votre grande famille de vignerons dans différentes régions du monde pour vous bâtir une renommée internationale. Trouvez le juste équilibre entre la gestion de votre vignoble personnel et la participation aux efforts collectifs afin d'accroître l'influence que vous exercez dans votre région.

75 À 95 MINUTES 1 À 6 JOUEURS ÂGE 14+

PRÉSENTATION

En ajoutant le nouveau plateau de jeu, les nouvelles tuiles et cartes Événement et les nouveaux pions aux plateaux Vignoble et aux cartes du jeu de base, vous aurez 6 années pour atteindre les deux conditions nécessaires à votre victoire dans la région choisie :

- (1) Chaque joueur doit atteindre 25 points de victoire et
 - (2) le pion Influence commun doit atteindre la fin de la piste d'Influence.
- Dans ce jeu de coopération, tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu (recto-verso, pour jouer avec ou sans les Bâtiments)



20 cartes réimprimées à bords noirs (indiquent les cartes non compatibles avec Viticulture World) (44x67 mm)



16 tuiles Innovation rectangulaires



12 tuiles Innovation ovales



20 cartes rouges et bleues (autrefois « Mama et Papa ») (63x88 mm)



7 paquets Continent différents (63x88 mm)



1 pion Influence



1 pion Événement



24 Chapeaux (12 jaunes et 12 bleus)



COMPATIBILITÉ ET MISE EN PLACE INITIALE

Viticulture World n'est pas une extension indépendante : il vous faut le matériel du jeu de base pour y jouer. Viticulture World est compatible avec (mais ne nécessite pas) les cartes Bâtiment de l'extension *Toscane* et avec les extensions *Les Saisonniers de la Lande* et *Les Saisonniers de la Vallée du Rhin*.

Certaines cartes de Viticulture (indiquées au dos de ce livret) ne sont pas compatibles avec Viticulture World et doivent être retirées et remplacées par les cartes réimprimées à bords noirs fournies dans cette boîte (vous n'aurez plus jamais besoin des cartes à bords blancs correspondantes lors de vos parties de Viticulture). Ces cartes sont identiques, mis à part leurs bords noirs qui permettent de se rappeler qu'elles ne sont pas compatibles avec Viticulture World. Si vous piochez une carte à bords noirs pendant une partie de Viticulture World, défaissez-la, puis piochez une nouvelle carte.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

PLATEAU DE JEU : Placez le plateau de Viticulture World sur la table. Utilisez la face qui présente des emplacements orange supplémentaires en haut du plateau si vous souhaitez utiliser les cartes Bâtiment de l'extension Toscane.

- A** Mélangez individuellement les paquets de petites cartes (les paquets vert, jaune, violet, bleu et le paquet orange, si utilisé) et placez-les, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau.
- B** Placez le pion Ouvrier intérimaire gris sur la piste Réveil circulaire (représentée par une montre à gousset).
- C** Placez les jetons Raisin et Vin ainsi que les liras à côté du plateau de jeu pour constituer une réserve générale.

CARTES CONTINENT : Choisissez un Continent pour cette partie. Si vous débutez dans Viticulture World, nous vous conseillons de jouer avec le Continent Greengully, puis de jouer avec les autres Continents en augmentant peu à peu la difficulté comme indiqué ci-contre.

- Prenez les cartes du Continent choisi et placez le pion Événement (👤) à portée.
- Lisez à haute voix la carte Scénario du Continent choisi, puis mettez cette carte de côté.
- Lisez à haute voix les cartes Règles et mise en place, suivez-en leurs consignes et mettez-les de côté.

- D** **PAQUET ÉVÉNEMENT** : Constituez un paquet Événement en suivant l'une de ces méthodes :

LORS DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE AVEC CHAQUE CONTINENT : Utilisez les cartes Événement 1 à 6 du Continent choisi. Placez-les, face cachée, dans l'ordre croissant (la carte du haut étant la n°1), puis placez le paquet Événement sur l'emplacement correspondant du plateau. Remettez les cartes Événement non utilisées dans la boîte.

POUR UNE DIFFICULTÉ VARIABLE DANS VOS FUTURES PARTIES (AVEC CHAQUE CONTINENT, À L'EXCEPTION DE GREENGULLY) : Mélangez les cartes Événement du Continent choisi et placez, face cachée, 6 de ces cartes pour constituer le paquet Événement. Placez ce paquet sur l'emplacement correspondant du plateau. Remettez les cartes Événement non utilisées dans la boîte.

- E** **TUILES INNOVATION** : Mélangez et placez les tuiles Innovation à côté du plateau (en 2 paquets triés selon leur forme).

ATTENTION : N'utilisez les tuiles Innovation *H et *N que pour le mode solo.



- F** **PION INFLUENCE** : Placez le pion Influence (🍀) sur l'emplacement de la piste d'Influence indiqué par le nombre de joueurs (voir ci-contre pour 3 joueurs).

- G** **PION ANNÉE** : Placez le pion en forme de grappe de raisin (🍇) sur le premier emplacement de la piste d'années.

DIFFICULTÉ DES CONTINENTS PAR ORDRE CROISSANT :

1. Greengully (Débutant)
2. Asie (Facile)
3. Océanie (Intermédiaire)
4. Amérique du Sud (Intermédiaire)
5. Europe (Intermédiaire)
6. Amérique du Nord (Intermédiaire)
7. Afrique (Difficile)



MISE EN PLACE JOUEUR

PLATEAU VIGNOBLE : Chaque joueur prend un plateau Vignoble et y place, comme dans le jeu de base, des cartes Champ.

PIONS : Chaque joueur place tous les pions de sa couleur à côté de son plateau Vignoble, puis :

- 1 Il remet 1 ouvrier normal dans la boîte (il garde 4 ouvriers normaux et 1 ouvrier spécialisé).

Il met 1 Chapeau à chacun de ses 4 ouvriers : 2 Chapeaux jaunes et 2 Chapeaux bleus au total.

- 2 Il place son pion Royalties au centre de la piste des Royalties.
- 3 Il place son pion Points de victoire sur . Les points de victoire symbolisent la réputation de votre vignoble.

- 4 **CARTES ROUGES ET BLEUES** : Chaque joueur pioche une carte de chaque couleur et reçoit les ressources indiquées. Comme signalé sur ces cartes, chaque joueur commence la partie avec 1 ouvrier spécialisé et 4 ouvriers normaux.

Remarque : Vous pouvez mélanger les nouvelles cartes rouges avec les cartes Mama du jeu de base et mélanger les nouvelles cartes bleues avec les cartes Papa du jeu de base mais, dans Viticulture World, les joueurs possèdent toujours 4 ouvriers normaux et 1 ouvrier spécialisé, peu importe ce que ces cartes indiquent. Nous vous conseillons donc de n'utiliser ni Papa Rafael ni Papa Gary dans Viticulture World.

UTILISATION DE CES CARTES SANS

VITICULTURE WORLD : Ces cartes fonctionnent aussi dans Viticulture. L'ajout de Papas parmi les cartes rouges et de Mamas parmi les cartes bleues permet aux joueurs de commencer la partie avec 2 Papas ou 2 Mamas (au lieu de se limiter aux couples hétérosexuels).

NOUVELLES ICÔNES



Faire vieillir 1 raisin (choisissez un de vos jetons Raisin et augmentez sa valeur).



Faire vieillir 1 vin (choisissez un de vos jetons Vin et augmentez sa valeur).



L'effet correspondant s'applique à tous les joueurs (dont vous).



Exemple : Chaque joueur reçoit un jeton Vin de valeur 1 de son choix.



Déplacer le pion Influence d'1 case vers la droite.



RÈGLES GÉNÉRALES

CARTES EN MAIN : Selon les préférences de votre groupe de jeu, vous pouvez, ou non, laisser votre main visible (cartes Saisonnier, Vin, Commande et Bâtiment). Dans le mode coopératif, le mot « adversaire » présent sur les cartes Saisonnier ou Bâtiment signifie en réalité « collaborateur ».

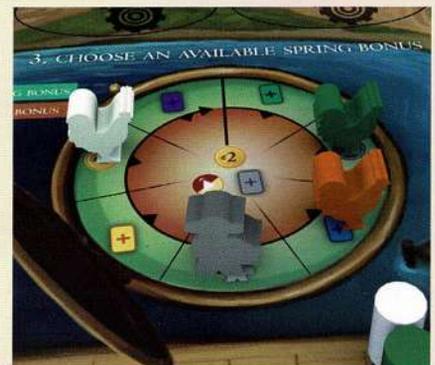
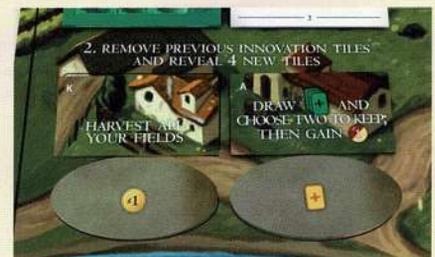
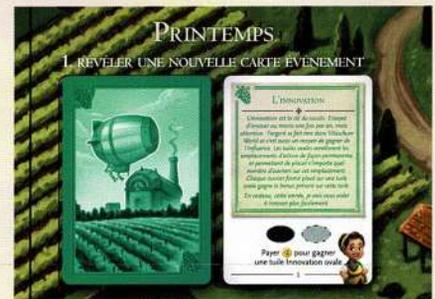
PISTE DE POINTS DE VICTOIRE : Pour compléter un des objectifs de la partie, **chaque** joueur doit avoir au moins 25. Si un joueur dépasse 30 alors, comme indiqué sur le plateau, il gagne 1 Influence. Chaque joueur ne peut en gagner qu'une fois par partie de cette manière.

BONUS : Dans Viticulture World, les seuls ouvriers capables de gagner le bonus des tuiles Innovation sont les ouvriers formés (c'est-à-dire les ouvriers sans Chapeau).

PRINTEMPS

Pendant le printemps, effectuez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

1. **RÉVÉLER 1 CARTE ÉVÉNEMENT :** Lisez la carte du dessus du paquet Événement (face cachée), c'est-à-dire son scénario puis la manière dont jouer. Laissez cette carte face visible à côté du paquet Événement. Chaque année, les règles changent et le jeu se joue différemment.
 - a. Si une règle modifie une action donnée du plateau, placez le pion Événement sur cette action pour que les joueurs n'oublient pas cette règle.
2. **RÉVÉLER DE NOUVELLES TUILES INNOVATION :** Tout d'abord, si des tuiles de l'année précédente sont présentes, défaussez-les. Ensuite, révéléz 2 tuiles Innovation de chaque paquet et placez-les, face visible, sur l'emplacement indiqué dans la partie « Printemps » du plateau.
3. **CHOISIR LES EMPLACEMENTS DE RÉVEIL :** Les joueurs débattent librement puis choisissent ensemble leur emplacement de réveil respectif. Chaque joueur place son coq sur un emplacement non occupé de l'anneau extérieur de la piste Réveil et en gagne la ressource. Cette piste définit l'ordre des joueurs lors du placement des ouvriers, en été comme en hiver. Les joueurs jouent dans le sens horaire, à partir de l'icône  située en haut de la piste.



Dans cet exemple, le joueur vert commence, suivi du joueur orange et, enfin, du joueur blanc.

PLACEMENT DES OUVRIERS

Viticulture World modifie les règles habituelles de placement des ouvriers comme indiqué ci-dessous :

AJUSTEMENT AU NOMBRE DE JOUEURS : Chaque action présente deux emplacements. Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, seul un emplacement d'action est disponible. Lors d'une partie de 4 à 6 joueurs, les deux emplacements sont disponibles (un rappel est présent en bas à gauche du plateau de jeu).

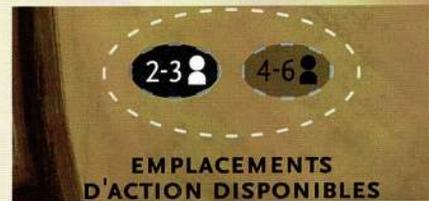
BONUS : Au début de la partie, aucun bonus n'est présent sur les emplacements d'action. Les bonus sont ajoutés par les tuiles Innovation ovales (et les emplacements d'action des cartes Bâtiment) qui sont placées pendant la partie. Dans Viticulture World, seuls les ouvriers formés peuvent gagner des bonus.

SAISONNIERS : Chaque joueur commence la partie avec 2 saisonniers d'été (avec un Chapeau jaune) et 2 saisonniers d'hiver (avec un Chapeau bleu). Ces ouvriers peuvent être placés lors de leur saison respective (ce qui comprend les actions qui ont lieu toute l'année).

OUVRIERS FORMÉS : Les ouvriers spécialisés, normaux sans Chapeau et l'ouvrier intérimaire gris sont tous des ouvriers formés. Ces ouvriers peuvent être placés à la fois pendant l'été et pendant l'hiver. Seuls les ouvriers formés peuvent gagner le bonus des emplacements d'action. Les ouvriers spécialisés conservent la capacité du jeu de base qui leur permet d'effectuer une action même lorsque tous ses emplacements sont occupés.

COMMERCE AVEC UN OUVRIER SPÉCIALISÉ : Lorsqu'un joueur place un ouvrier spécialisé sur une action, il peut choisir de commercer (donner 1x et/ou prendre 1x) avec un autre joueur dont l'ouvrier (de n'importe quel type) est présent sur cette action. L'échange en question peut concerner tout nombre de pièces, tout nombre de cartes Vigne, tout nombre de cartes Commande, tout nombre de cartes Bâtiment (si vous jouez avec celles-ci), 1 raisin de n'importe quelle valeur ou 1 vin de n'importe quelle valeur. Lors d'une phase de commerce, les joueurs ne peuvent pas s'échanger le même type de ressource (un joueur peut donc donner des pièces et recevoir des cartes, un autre peut donner une ressource sans rien recevoir en échange, etc.). Une phase de commerce peut avoir lieu soit avant, soit après l'action du joueur, mais seul le joueur qui a placé son ouvrier spécialisé peut choisir de commercer. De plus, l'échange ne s'effectue que si les deux joueurs sont d'accord.

ACTIONS QUI ONT LIEU TOUTE L'ANNÉE : Ces actions comprennent le joug du plateau Joueur, les cartes Bâtiment qui présentent des emplacements d'action, les cartes Événement de Greengully et l'emplacement ① du plateau. L'action en bas à droite du plateau peut être effectuée par n'importe quel nombre d'ouvriers, en été comme en hiver. Lorsque vous y placez un ouvrier, gagnez ① (à la place, vous pouvez choisir de gagner + si vous jouez avec les Bâtiments).



ÉTÉ

Dans le sens horaire en commençant par le joueur sur l'icône  de la piste, choisissez l'une des deux options suivantes : placer un saisonnier d'été, un ouvrier formé ou un ouvrier spécialisé sur une action d'été OU passer son tour.

La plupart des actions sont similaires à celles du jeu de base, mais nous allons en expliciter certaines :

PAYER UN POUR GAGNER UN (ACTION G) : Payez 2 cartes (défaussez-les sans appliquer leur effet), , un jeton Raisin ou , puis gagnez 2 cartes (du même paquet ou de paquets différents), , un jeton Raisin de valeur 1 ou . Vous pouvez défausser 2 cartes pour en gagner 2 autres.

INNOVER (ACTION H) : Chaque action d'hiver ou d'été peut être améliorée définitivement grâce à cette action. Payez  pour choisir 1 tuile Innovation présente sur la partie « Printemps » du plateau et :

SI VOUS CHOISISSEZ UNE TUILE RECTANGULAIRE : Placez-la sur l'action correspondante (toutes les actions sont indiquées par une lettre dans le coin supérieur gauche).

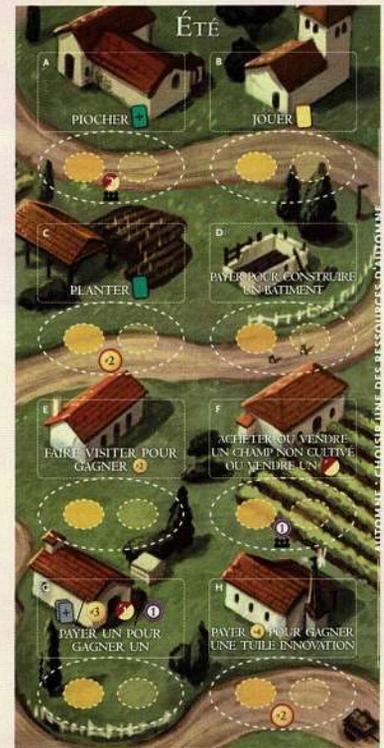
SI VOUS CHOISISSEZ UNE TUILE OVALE : Placez-la sur n'importe quelle action qui ne comporte pas de tuile ovale (sur les tuiles fléchées, la ligne sous la flèche doit être parallèle au bas du plateau). Les ouvriers déjà présents sur cette action se déplacent sur la nouvelle tuile. Ces ouvriers ne gagnent pas le bonus et n'effectuent pas cette action une nouvelle fois.

- Si une ressource à gagner (ex : ) est présente sur l'emplacement, gagnez-la.
- Si un montant à payer (ex : ) est présent sur l'emplacement, payez-le (ou placez la tuile à un autre endroit).

Conseil du créateur : Utiliser l'action Innover assez tôt chaque année est essentiel pour votre réussite dans Viticulture World.

Diverses remarques concernant l'action Innover :

- Ne révélez pas de nouvelle tuile Innovation avant le printemps suivant.
- Les tuiles ovales améliorent les emplacements d'action. Ainsi, **n'importe quel nombre d'ouvriers** (comme indiqué sur l'action D de l'image ci-contre) peut être placé sur l'action correspondante. Chaque ouvrier formé (sans Chapeau) placé sur une tuile ovale gagne le bonus correspondant (soit avant d'avoir effectué l'action, soit après). Les ouvriers non formés (avec un Chapeau) ne gagnent pas de bonus.
- Les bonus des tuiles fléchées ne font pas le tour du plateau. Par exemple, l'action A ne peut pas copier le bonus de l'action J (voir *Tuiles Innovation (précisions)*, page 8, pour plus d'explications sur les tuiles Innovation fléchées).



Comme indiqué ici, n'importe quel nombre d'ouvriers peut être placé sur une tuile Innovation ovale. Seul l'ouvrier formé (bleu) gagne le bonus (1 carte Commande).

AUTOMNE

Lorsque vous passez votre tour pendant l'été, vous arrivez en automne et effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Déplacez votre coq sur l'emplacement correspondant de l'anneau central de la piste Réveil (l'ordre des joueurs ne change pas).
2. Choisissez **une** des ressources indiquées (gagner 2, piocher 1 carte ou faire vieillir 1 de ses jetons Raisin). Attendez ensuite que chaque joueur passe son tour.
3. Si vous possédez un cottage, piochez une carte Saisonnier.

HIVER

Dans l'ordre du tour, choisissez l'une des deux options suivantes : placer un saisonnier d'hiver, un ouvrier formé ou un ouvrier spécialisé sur une action d'hiver (ou sur une action qui a lieu toute l'année) OU passer son tour.

La plupart des actions sont similaires à celles du jeu de base, mais nous allons en expliciter certaines :

FORMER UN OUVRIER (ACTION L) : Vous commencez la partie avec tous les ouvriers possibles. Cette action ne vous donne donc pas de nouvel ouvrier. À la place, payez 4 pour retirer le Chapeau de l'un de vos ouvriers normaux (vous pouvez retirer celui de l'ouvrier qui effectue l'action) et le remettre dans la boîte. Cette action permet de changer un saisonnier en ouvrier formé. Vous pouvez maintenant le placer lors de **n'importe quelle** saison. Cet ouvrier formé peut alors gagner le bonus des tuiles ovales sur lesquelles il se place.

Remarque : Puisque l'ouvrier spécialisé et l'ouvrier intérimaire gris ne portent pas de Chapeau, ils peuvent être placés lors de n'importe quelle saison et gagnent toujours le bonus des tuiles ovales.

VENDRE 1 JETON VIN (ACTION O) : Défaussez un jeton Vin de votre cave et gagnez un montant de lires équivalent à la valeur du vin.

INFLUENCE (ACTION P) : Payez 8 pour gagner 1 Influence sur la piste d'Influence. Les joueurs ont différents moyens de gagner de l'Influence sur chaque Continent.

Conseil du créateur : Essayez de gagner au moins 3 à 5 Influences grâce aux cartes Événement des Continents.



FIN D'ANNÉE ET FIN DU JEU

Les étapes de fin d'année sont en grande partie les mêmes que dans le jeu de base, mais chaque joueur qui passe pendant l'hiver effectue immédiatement les étapes de fin d'année (ce qui peut rendre disponibles des emplacements d'action pour les autres joueurs). Les joueurs doivent réduire leur main à 5 cartes (au lieu de 7 dans le jeu de base) et, lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, avancer le pion Année (1).

À la fin de la 6^e année, vérifiez si **les deux** conditions de victoire sont remplies :

- Le pion Points de victoire de chaque joueur doit avoir atteint ou dépassé 25.
- Le pion Influence doit avoir atteint la fin de la piste d'Influence.

Les joueurs gagnent ensemble en remplissant les deux conditions de victoire ou perdent ensemble s'ils n'ont pas atteint cet objectif. Tous peuvent alors se féliciter d'être connus dans le monde entier... ou tombent dans l'oubli.

TUILES INNOVATION (PRÉCISIONS)

TUILE F : Cette tuile vous permet d'acheter ou de vendre un jeton Raisin. La vente d'un raisin fonctionne de la même façon que dans le jeu de base. Pour acheter un jeton Raisin, payez son montant comme indiqué sur la ligne correspondante de votre pressoir, puis placez-le sur l'emplacement disponible le plus à gauche de cette ligne (ou d'une ligne précédente).

Exemple : Pour acheter un Raisin de valeur 1/4/7, vous devez payer respectivement 1/2/3 livres.



Remarque : Ici, la flèche qui indique le bonus de gauche peut copier ce bonus même s'il est d'une saison différente.

TUILES OVALES FLÉCHÉES : Placer un ouvrier formé sur ces tuiles vous donne le bonus présent sur la tuile ovale adjacente indiquée par la flèche (cette tuile n'a pas d'effet si aucune tuile ovale adjacente n'est indiquée par la flèche). Ces tuiles ovales fléchées peuvent indiquer d'autres tuiles de ce type, ce qui crée une réaction en chaîne.

CARTES NON COMPATIBLES

Si vous piochez l'une de ces cartes, défaissez-la immédiatement, puis piochez une nouvelle carte. Elles sont reconnaissables à leurs bords noirs.

CARTES SAISONNIER D'ÉTÉ



LANDE

VALLÉE DU RHIN

VALLÉE DU RHIN

CARTES SAISONNIER D'HIVER



LANDE

VALLÉE DU RHIN

VALLÉE DU RHIN

VALLÉE DU RHIN

VALLÉE DU RHIN

CARTES BÂTIMENT (TOSCANE)



VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES EN ANGLAIS, TÉLÉCHARGER LES RÈGLES OU EN SAVOIR PLUS SUR L'UTILISATION DES ÉLÉMENTS DE CETTE EXTENSION AVEC LE JEU DE BASE ?

Rendez-vous sur

stonemaiergames.com/games/viticulture/viticulture-world

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT LA PARTIE ?

Posez-la sur le groupe Facebook Viticulture ou sur BoardGameGeek.

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Ouvrez un ticket sur le site <https://www.matagot.com/fr/support>

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter et connectez vous aux réseaux sociaux @EditionsMatagot.

STONEMAIER
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM

© 2015 Stonemaier llc.

Viticulture est une marque déposée de Stonemaier llc.
Tous droits réservés.



Matagot

Distribution exclusive de la version française par les Editions Matagot.

VITICULTURE WORLD

MODE SOLO : RÈGLES DU BURATTINO

Par Morten Monrad Pedersen et David Studley, avec l'aide de Lieve Teugels

MATÉRIEL

16 cartes Burattino



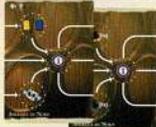
2 aides de jeu



2 cartes Burattino « Échange de connaissances » pour l'Océanie



1 carte Piste de Notoriété pour l'Amérique du Nord



1 tuile à superposer pour l'action H



2 tuiles supplémentaires pour les tuiles Innovation H et N



1 tuile à superposer pour la partie « Commerce »



Le matériel Burattino est indiqué par .

PRÉSENTATION

Ce livret de règles propose un système pour jouer seul à Viticulture World à l'aide d'un joueur artificiel : le Burattino.

Le Burattino possède ses propres ouvriers qui occupent les emplacements d'action. Il achète des tuiles Innovation et de l'Influence, vous aide lors des événements et vous permet de faire du commerce.

Dans ce mode solo, vous jouerez en réalité à 2 joueurs, mais le Burattino suivra ses propres règles. Les règles du jeu à plusieurs sont toujours d'actualité, à moins qu'il ne soit fait mention du contraire dans ce livret.

Remarque du créateur : En général, nos modes solo possèdent des adversaires artificiels, appelés Automas, qui fonctionnent par eux-mêmes.

Nous pensons qu'un joueur artificiel entièrement indépendant serait un mauvais ajout à ce jeu coopératif. Vous contrôlez donc partiellement le Burattino.

Les Automas tiennent leur nom du mot utilisé en italien pour automate. Le Burattino, quant à lui, tient son nom du mot utilisé dans cette même langue pour marionnette.

MISE EN PLACE

- 1 Placez le pion Influence () sur l'emplacement noté « solo ».
- 2 Placez la tuile à superposer pour l'action H sur l'action H (Gagner une tuile Innovation).
- 3 Remplacez les tuiles Innovation H et N par les tuiles supplémentaires Burattino notées *H et *N.
- 4 Placez la tuile à superposer « Commerce » sur son emplacement, en bas à gauche du plateau.
- 5 Effectuez la mise en place habituelle du jeu et de votre vignoble. Pour la mise en place du Burattino, n'effectuez que ce qui suit :
 - a. Donnez au Burattino 8 ouvriers normaux de couleurs non utilisées.
 - b. Placez le pion PV du Burattino sur l'emplacement .
 - c. Donnez au Burattino une main composée de 1 carte de chaque type, piochée aléatoirement : Vigne, Commande, Saisonnier d'été, Saisonnier d'hiver et Bâtiment (si vous jouez avec les Bâtiments). Posez-les face visible.
 - d. Mélangez les cartes Burattino, face cachée, pour créer le paquet Burattino.



LE BURATTINO

On considère le Burattino comme un joueur, mais il suit ses propres règles simplifiées :

Lorsque le Burattino doit prendre une décision, **vous la prenez à sa place.**

Le Burattino possède sa propre réserve de liras. Il ne peut gagner des liras qu'en piochant une carte Burattino (qui lui donne **3** par saison) ou en commerçant avec vous.

Le Burattino possède une main de 4 cartes (5 si vous jouez avec les Bâtiments), mais il ne les utilise jamais lui-même.

CARTES SAISONNIER

Lorsque vous jouez une carte Saisonnier qui implique d'autres joueurs :

- Le Burattino ne perd et ne gagne rien.
- Si vous êtes censé lui donner des ressources, défaissez-les à la place.
- Le Burattino ne vous donne jamais rien de façon directe.
- Si une carte permet ou demande aux autres joueurs d'effectuer une action ou de posséder une ressource spécifique, c'est à vous de choisir si le Burattino doit effectuer cette action ou s'il possède cette ressource. Dans ces cas-là, il ne tient compte d'aucun prérequis.

CARTES ÉVÉNEMENT

Vous choisissez si et quand le Burattino prend part à un événement. Lorsque vous décidez que le Burattino doit remplir sa part d'une condition d'événement, il ne tient pas compte des prérequis et paie **4** à la place.

En dehors de l'Influence, le Burattino ne gagne jamais rien lorsqu'il remplit sa part d'une condition d'événement.

Remarque : Payer **4** est la seule façon pour le Burattino de remplir sa part d'une condition d'événement.

COMMERCE

Lorsque vous placez votre ouvrier spécialisé sur la même action qu'un ouvrier du Burattino, effectuez l'une des actions suivantes :

- X=X** • Échanger un certain nombre de cartes de votre main contre le même nombre de cartes de la main du Burattino.
- CC** • Faire vieillir une fois un raisin de votre pressoir, puis en changer la couleur si vous le souhaitez.
- EE** • Faire vieillir une fois un vin de votre cave, puis en changer le type si vous le souhaitez.
- 1** • Prendre **1** au Burattino ou lui donner **1**.

Exemple de carte

Saisonnier : En jouant la carte Saisonnier « Équipe de bénévoles » :

Vous choisissez que le Burattino « plante » une vigne. Vous gagnez donc **2** et il ne gagne ni ne perd rien.



Exemple de carte

Événement : La carte Événement « Infestation de phylloxéra » est en jeu :

Vous défaissez 1 carte Vigne. Le Burattino paie **4** pour faire comme s'il avait également défassé une carte Vigne. Vous gagnez ainsi 1 Influence.



ANNÉES, SAISONS ET TOURS

Le Burattino suit des règles spécifiques en fonction des saisons. De plus, les règles fixées pour le joueur sont légèrement modifiées, comme décrit dans ce chapitre. Le Burattino ne passe pas son tour mais passe à la saison suivante en même temps que vous.

PRINTEMPS ET AUTOMNE

Au printemps, vous ne pouvez pas placer votre coq sur la même ressource que l'année précédente.

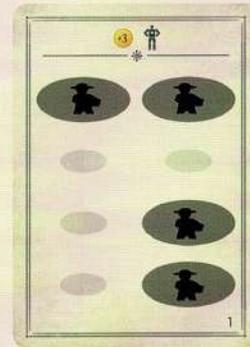
En automne, vous ne devez pas déplacer votre coq sur l'anneau central. Il vous permettra de vous rappeler quelle ressource ne pourra pas être choisie au printemps suivant. Récupérez tout de même une ressource d'automne.

ÉTÉ ET HIVER

La première étape, en été comme en hiver, est de piocher une carte du paquet Burattino et de lui donner 3€, comme indiqué en haut de la carte.

Les 8 emplacements ovales sur cette carte représentent les 8 actions à réaliser sur le plateau lors de la saison en cours. Placez 1 des ouvriers du Burattino sur chacune des actions indiquées par un coq. Il ne gagne rien en plaçant ses ouvriers.

Pour rendre un emplacement disponible, le Burattino peut, à tout moment, payer 2€ pour récupérer l'un de ses ouvriers. Cette action peut être effectuée plusieurs fois.



ACTIONS H ET P : INNOVATION ET INFLUENCE

- Le **Burattino** peut effectuer une fois l'action H ou P durant la saison de ces actions en payant le nombre demandé de lires, mais sans y placer d'ouvrier. Pour ce faire, le Burattino ne peut utiliser que ses propres lires.
- Lorsque **vous** effectuez l'action H ou P, vous pouvez payer avec vos lires, celles du Burattino ou les deux à la fois. Ce paiement comprend aussi le coût éventuel de placement d'ouvrier.
- Lorsque le **Burattino** place une tuile ovale sur un emplacement qui présente un coût de placement, il paie le montant indiqué avec ses propres lires.
- Lorsque **l'un d'entre vous** place une tuile ovale sur un emplacement qui présente un bonus de placement, vous êtes le seul « joueur » à le recevoir.
- Lorsque le **Burattino** effectue l'action H ou P améliorée, il obtient la réduction indiquée sur la tuile Innovation. **Remarque :** Lorsque le Burattino effectue l'action P améliorée, vous ne recevez pas de Bâtiment gratuit.

FIN D'ANNÉE

Lors de l'étape « Réduire sa main à 5 cartes », après avoir adapté votre nombre de cartes, effectuez les actions suivantes pour le Burattino :

- Défausser autant de cartes de la main du Burattino que vous souhaitez.
- Lui faire piocher de nouvelles cartes, l'une après l'autre, en choisissant à chaque fois un type de carte qu'il ne possède pas encore.
- Répéter la dernière action jusqu'à ce qu'il possède 4 cartes (5 si vous jouez avec les Bâtiments).

Remarque du créateur :

Le Burattino ne pioche jamais un type de carte qu'il possède déjà, mais il peut avoir plus d'une carte d'un même type si vous avez commercé avec lui plus tôt dans la partie.

PAQUETS ÉVÉNEMENT

Certains paquets Événement demandent de suivre des règles spéciales lorsque vous jouez avec le Burattino.

AFRIQUE

Le Burattino peut payer **4** pour fournir jusqu'à 3 ressources, en utilisant des cartes de sa main, afin d'atteindre l'objectif du groupe. Dans ce cas, lorsque que vous remplissez cet objectif, gagnez **1** supplémentaire.

*Remarque : Cette règle est une exception aux règles normales du Burattino. Pour l'Afrique, le Burattino doit bien payer des cartes de sa main pour fournir des ressources, en plus de payer **4**.*

ASIE

Aucun changement de règles.

EUROPE

Le Burattino ne reçoit pas de carte Objectif.

GREENGULLY

Vous êtes le seul « joueur » à avoir accès aux actions des cartes Événement. Contrairement aux règles d'Événement normales, le Burattino ne peut pas payer **4** pour participer aux Événements.

AMÉRIQUE DU NORD

MISE EN PLACE : Lorsque vous mettez en place la piste de Notoriété, remplacez la carte B par la carte **B**. Le Burattino ne possède pas de pion Notoriété.

Océanie

MISE EN PLACE : Le Burattino reçoit l'une des cartes **Piste d'Échange de connaissances**, choisie aléatoirement.

Lorsque vous avancez le pion Aide sur votre piste, si l'icône **Aide** est présente, le Burattino ne gagne pas ce qui est indiqué mais avance le pion Aide d'une case sur sa piste.

Lorsque le Burattino paie **4** pour remplir la condition d'une carte Événement, il avance le pion Aide sur sa piste.

AMÉRIQUE DU SUD

Lorsque vous calculez qui a le moins de **25**, rappelez-vous que le Burattino possède toujours **25**.

Le Burattino peut posséder une carte Personnage, mais cette dernière ne lui confère pas de pouvoir.

Lorsque vous commercez avec le Burattino, vous pouvez également échanger votre carte Personnage contre celle du Burattino.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Si vous souhaitez changer le niveau de difficulté de vos parties, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

Remarque du créateur : Le nom des niveaux de difficulté correspond au nom donné à la taille des bouteilles de vin, de la plus petite bouteille à la plus grande.

DEMI : Aucune obligation quant à la piste Réveil. Chaque printemps, vous pouvez choisir la même ressource.

MÉDIUM : Aucun changement de règles.

MAGNUM : Au printemps, vous ne pouvez choisir qu'une seule fois la même ressource sur la piste Réveil. Lors de la mise en place, placez un jeton Raisin/Vin sur chaque ressource de printemps. Lorsque vous placez votre coq pendant cette saison, placez-le à la place du jeton Raisin/Vin que vous défaussez ensuite.

JÉROBOAM : Suivez les règles Magnum et ajoutez la règle suivante :

- Lors de la mise en place, ne placez pas la tuile à superposer H et ne remplacez pas la tuile Innovation H par la tuile supplémentaire Burattino.

MATHUSALEM : Lors de la mise en place, au lieu de placer le pion Influence sur l'emplacement noté « solo », placez-le sur l'emplacement numéro 2.

SALMANAZAR : La partie s'arrête après la 5^e année et non la 6^e.

CARTES NON COMPATIBLES

SAISONNIERS D'ÉTÉ



SAISONNIERS DE LA LANDE

BÂTIMENTS

