



The Castles of Burgundy



Le célèbre jeu de gestion et de développement

IDÉE DU JEU

Le centre de la France, au XV^e siècle. En tant que princes influents, les joueurs consacrent leurs efforts au développement de leur domaine et de leur richesse.

À chaque tour, les deux dés proposent plusieurs options d'action, à vous de faire les bons choix ! Que ce soit via le commerce, l'élevage, la construction de vos villes ou la recherche scientifique, de nombreuses voies conduisent à la prospérité et à la gloire !

Les différentes stratégies possibles pour obtenir des points de victoire (PV) dans ce jeu nécessitent de planifier sur le long terme et de faire des choix draconiens.

Même après plusieurs parties, vous découvrirez encore de nouveaux combos et de nouvelles manières de l'emporter, aucune partie ne se ressemble !

Le joueur qui aura le plus de points de victoire remportera la partie !

COMPOSANTS DU JEU

4 planches de marqueurs avec :

164 tuiles hexagonales :

- 7x 8 Bâtiments (beige, 16x avec les dos noirs)
- 7x 4 Animaux (vert clair, 8x avec les dos noirs)
- 26x « Monastères » (jaune, 6x avec les dos noirs)
- 16 Châteaux (vert foncé, 2x avec les dos noirs)
- 12 Mines (gris, 2x avec les dos noirs)
- 26 Navires (bleu, 6x avec les dos noirs)

42 tuiles Marchandises (7 dans chacune des 6 couleurs)

24 Pièces de monnaie

26 tuiles Ouvrier

12 tuiles Bonus (1 petite et 1 grande dans chacune des 6 couleurs)

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

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

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

1 plateau de jeu (recto-verso)

16 plateaux individuels (4x n° 1 & 2, 1x chaque n° de 3 à 10)

4 aides de jeu

Pour les extensions :

4 nouvelles tuiles hexagonales

6 plateaux individuels (11a-11f) pour « Les postes frontière »

9 tuiles Château blanc

5 tuiles Auberge

12 cartes pour « Les routes commerciales »

2 x 4 plateaux individuels (12a1 + 12a2 & 12b1 + 12b2) pour jouer en équipes

2 plateaux individuels (13a & 13b) pour jouer en solo

18 tuiles Bouclier

IDÉE DU JEU

Les joueurs endossent les rôles de princes au XV^e Siècle en Bourgogne

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

Le joueur avec le plus de PV en fin de partie sera déclaré vainqueur !

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

MISE EN PLACE DU JEU

(Avant votre première partie, détachez soigneusement toutes les tuiles des planches prédécoupées.)

Placez le **Plateau de jeu** au milieu de la table.

Il indique :

« **Tableau des PV** »

5 « **cases Phase** » (A-E)

5 « **cases Tour** »

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

1 « **dépôt noir** » central

1 **pont** (= piste d'ordre du tour)

6 cases pour les **tuiles Bonus**

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



Vous trouverez au verso le plateau de jeu pour 2 et 3 joueurs. Il se différencie uniquement par le nombre de cases hexagonales disponibles par dépôt numéroté et sur le dépôt noir. *Voir page 11 pour plus de détails.*

Placez les **24 Pièces**, les **26 tuiles Ouvrier** ainsi que le dé blanc à côté du plateau de jeu.

Triez les **164 tuiles hexagonales** en fonction de la couleur de leurs dos, formez une pile pour chaque couleur, puis placez-les, face cachée, près du plateau de jeu.

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

Placez les **12 tuiles Bonus** sur les cases correspondantes du plateau de jeu. Les petites tuiles doivent être placées sous les grandes tuiles de la même couleur.

Donnez à chaque joueur :

- 1 **plateau individuel n°1/2**, choisissez si vous jouez tous avec la face n°1 ou la face n°2 (*pour les plateaux comportant un autre numéro, voir l'information supplémentaire à la page 16*) ;
- 1 **Château** (= tuile hexagonale vert foncé), à placer face visible sur la case vert foncé (de valeur 6) au centre de son plateau individuel ;
- 3 **tuiles Marchandises aléatoires** des 17 tuiles restantes, à placer face visible sur les trois cases de stockage de marchandises dans le coin inférieur à droite de son plateau : les tuiles de même type de marchandises (= couleur) sont stockées ensemble, les différents types sont stockés séparément ; (*Les tuiles Marchandises restantes ne sont pas utilisées dans la partie et sont remises dans la boîte.*)
- 1 **tuile PV** (avec 100 / 200), à placer à côté de son plateau pour le moment.
- les **2 dés** de sa couleur ;
- 1 **pion** de la même couleur, à placer sur la case 0/100 de la piste de points de victoire ;
- 1 **Pièce**, à placer sur la case de stockage appropriée dans le coin supérieur à droite de son plateau ;

Placer les **24 Pièces**, les **26 tuiles Ouvrier**, les **164 tuiles hexagonales** (triées en fonction de la couleur) et le dé blanc près du plateau de jeu

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

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

Donner à chaque joueur :

- 1 **plateau individuel**
- 1 **Château « de départ »**
- 3 **tuiles Marchandises**
- 2 **dés de même couleur**
- 1 **pion (PV)**
- 1 **pion (Ordre du tour)**
- 1 **tuile PV**
- 1 **Pièce**
- 1-4 **tuiles Ouvrier**

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

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

Donnez au premier joueur le dé blanc.

Déterminer le premier joueur et donner à chaque joueur 1 à 4 tuiles Ouvrier dépendant de l'ordre du tour

Indiquer l'ordre de tour sur la piste d'ordre de tour

Donner au premier joueur le dé blanc

TOUS LES PLATEAUX DES JOUEURS AFFICHENT LES INFORMATIONS SUIVANTES



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

(pour 4 joueurs)

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

Mise en place pour chaque phase

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

- Retirez *toutes* les tuiles hexagonales restantes sur le plateau et remettez-les dans la boîte (bien entendu, ceci n'est pas nécessaire à la première phase).
(Remarque : Les tuiles Navire, Mine et Château peuvent être laissées en place car elles sont toutes identiques ! Toutes les tuiles Marchandises restantes sont aussi laissées sur le plateau !)
- Sur chaque case des dépôts numérotés, piochez et placez une tuile de la couleur correspondante.
- Piochez et placez aléatoirement 8 tuiles hexagonales à dos noir sur le dépôt noir au centre du plateau de jeu.
- Prenez les 5 tuiles Marchandises de la phase en cours et placez-les, *face visible*, sur les 5 cases Tour.



Ne pas oublier!

DÉROULEMENT

Au début de chaque phase :

- *toutes les tuiles hexagonales restantes sont retirées (pas au premier tour)*
- Les tuiles Marchandises sur les cases Marchandises du dépôt restent
- Ajouter les nouvelles tuiles hexagonales face visible de la réserve
- Placer 5 nouvelles tuiles Marchandises, face visible, sur les cases Tour

LES CINQ TOURS DE JEU

Après la phase de mise en place, cinq tours de jeu se succèdent, chacun se déroulant de la même manière :

Tout d'abord, tous les joueurs lancent leurs deux dés, le premier joueur lance aussi le dé blanc. Ensuite tous les joueurs placent leurs dés devant eux, bien visibles pour leurs adversaires.

Remarque : En lançant simultanément, cela permet aux joueurs qui joueront plus tard de commencer la planification de leur tour à l'avance.

Le premier joueur commence. Tout d'abord, il prend la plus haute tuile Marchandises de la case tour et la place sur la case Marchandises du dépôt de même valeur que le dé blanc. Après cela, l'utilité du dé blanc est terminée pour ce tour ; c'est-à-dire qu'il ne peut plus être utilisé par le premier joueur pour l'aider à son propre tour (et ne peut jamais être ajusté via des tuiles Ouvrier !). Par la suite, le premier joueur effectue son tour. C'est alors le tour du *prochain joueur dans l'ordre du tour* en se déplaçant de gauche à droite sur la piste d'ordre de tour et de haut en bas si plusieurs pions sont empilés. Une fois que chaque joueur a joué son tour, un nouveau tour commence, etc.

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

UN TOUR DE JOUEUR

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

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

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

LES ACTIONS

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



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

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

LES CINQ TOURS

Tous les jets sont simultanés

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



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

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

➤ Prendre une tuile hexagonale du plateau de jeu

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



☞ Action « Ajouter une tuile hexagonale à votre domaine »

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

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

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

Monastère (jaune) : Il y a 26 tuiles jaunes différentes dont les fonctions sont décrites plus en détail aux pages 9 à 11.

Navire (bleu) : Quand un joueur ajoute une tuile navire à son domaine, il déclenche immédiatement les deux effets suivants :

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

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

Chaque joueur peut collecter jusqu'à *trois types* de marchandises différents (= couleurs) dans son stock de marchandises. Les tuiles de même couleur sont toujours empilées les unes sur les autres ; celles de couleurs différentes, placées les unes à côtés des autres. Si, à cause de cette restriction, un joueur ne peut pas stocker toutes les tuiles Marchandises présentes dans le dépôt choisi, alors il laisse simplement les marchandises qu'il ne peut pas stocker.

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

2. Le joueur déplace son pion sur le pont d'une case vers la gauche, en direction de la ville. Si cette case est occupée, il place alors son pion au-dessus des autres pions. Si ce résultat fait de lui le premier joueur pour le prochain tour, il reçoit alors le dé blanc.

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

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

☞ Ajouter une tuile hexagonale à votre domaine

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

Monastères (jaunes) : voir pages 9 à 11

Navires (bleu) :

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

2.) Le joueur se déplace d'une case vers la droite sur le pont

Châteaux (vert foncé) : Autorise une action immédiate supplémentaire

Mines (gris) : Rapporte 1 Pièce à la fin de chaque phase



Animal (vert clair) : A chaque fois qu'un joueur ajoute une tuile Animal à son domaine, il reçoit immédiatement des PV (et déplace son pion sur la piste de points de victoire). Chaque tuile a entre 2 et 4 animaux et le joueur reçoit autant de PV (1 PV par animal).

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

Important : Les tuiles Animal doivent faire partie du même pâturage mais n'ont pas besoin d'être immédiatement adjacentes à la nouvelle tuile Animal placée. Les tuiles avec le même animal dans *d'autres* pâturages ne rapporteront pas de PV.

Exemple : Benno ajoute la tuile avec 4 vaches à son domaine. Il reçoit $4 + 3 = 7$ PV. S'il ajoute plus tard une autre tuile de 4 vaches dans ce pâturage, alors il recevra $4 + 4 + 3 = 11$ PV. S'il ajoute plus tard une autre tuile de 2 poules, alors il recevra $2 + 3 = 5$ PV.



Bâtiment (beige) : A chaque fois qu'un joueur ajoute une tuile Bâtiment à son domaine, il gagne *immédiatement* la possibilité d'utiliser une *seule* fois l'avantage de ce bâtiment.

Important : Chacun des 8 types de bâtiment ne peut être présent qu'*une seule*

fois par ville (= une région de tuiles beiges *connectées*). Selon le domaine, il peut y avoir entre 2 et 6 villes de différentes tailles (1 à 8 cases). *Le domaine n° 1, par exemple, a 4 villes : une de taille 1, une de taille 5 et deux de taille 3.* Chaque bâtiment fournit un avantage immédiatement après avoir été construit. Ils sont résumés sur **les aides de jeu**.



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



Ne pas oublier!

Aucun bâtiment identique dans une ville !

LES BÂTIMENTS

Marché

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

Atelier de Menuiserie

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

Église

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

Marché

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



Atelier de Menuiserie

Le joueur prend la tuile **Bâtiment** de son choix du plateau de jeu



Église

Le joueur prend la tuile **Mine**, **Monastère** ou **Château** de son choix du plateau de jeu



Entrepôt

Lorsqu'un joueur ajoute un entrepôt à son domaine, il peut immédiatement (et sans avoir à utiliser un dé !) vendre un *type* de marchandises de son *choix* présent dans son stock de marchandises, exactement comme s'il avait choisi l'action « Vente de marchandises » (voir page 8).

Pension de famille

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

Remarque : Si vous observez attentivement les bâtiments, vous pouvez voir ce qu'ils rapportent. L'église, par exemple, est de trois couleurs : gris, jaune et vert foncé ; la banque, a 2 tours au toit argenté, le château est 1 dé...

Banque

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

Hôtel de ville

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

Tour de guet

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

Quel que soit le bâtiment placé :

- L'avantage supplémentaire est activé lors du placement, un résultat de dé (= action) n'est pas nécessaire !
- Si un joueur n'est pas en mesure de pouvoir utiliser l'avantage d'un bâtiment (parce que, par exemple, il n'y pas assez de tuiles bleues ou vert clair dans les dépôts numérotés après avoir placé un *Marché*), alors le bâtiment peut toujours être ajouté (bien que l'avantage soit perdu dans ce cas).
- La réserve de tuiles Ouvrier et de Pièces n'est pas limitée. Dans les rares cas où la réserve est épuisée, utilisez du matériel de substitution.

Règles supplémentaires pour placer les tuiles hexagonales :

- Chaque fois qu'un joueur prend une tuile hexagonale du plateau de jeu, il doit *toujours* la placer en premier sur une case de stockage dans le coin inférieur gauche de son plateau. C'est encore le cas même s'il utilise sa seconde action pour immédiatement l'ajouter à son domaine.
- Les tuiles hexagonales, une fois ajoutées à un domaine, ne peuvent plus être déplacées ou retirées.

Entrepôt

Le joueur vend le type de marchandises de son choix



Pension de famille

Le joueur prend 4 tuiles Ouvrier



Banque

Le joueur prend 2 Pièces



Hôtel de ville

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



Tour de guet

Le joueur reçoit 4 PV



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

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

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

- Dès qu'un district coloré – quelle que soit sa taille – est *complètement* recouvert avec des tuiles, alors ce district est considéré terminé et rapporte des points de victoire de deux façons différentes :

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

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

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

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



Dès qu'un district est complètement recouvert avec des tuiles, il rapporte des PV de deux façons différentes :

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

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

Le premier joueur à remplir les cases d'une couleur reçoit la grande tuile Bonus : 5-7 PV

Le second joueur à accomplir cela reçoit la petite tuile Bonus : 2-4 PV



Remarque : Dès qu'un joueur atteint ou dépasse l'emblème « 0/100 » sur la piste de points de victoire, il y place sa tuile point de victoire côté 100 face visible. Lorsqu'un joueur atteint 200 points de victoire, alors il retourne sa tuile de l'autre côté.



➔ Action « Vendre des marchandises »

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

- exactement *une* pièce de la réserve, sans regarder combien de tuiles il vient de vendre (= retournées face cachée), ainsi que
- 2, 3 ou 4 PV par *tuile* (2 PV à 2 joueurs, 3 PV à 3 ou 4 PV à 4).

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



➔ Action « Prendre des tuiles Ouvrier »

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



Le dépôt central noir

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

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

➔ Vendre des Marchandises

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

- + 1 Pièce *par vente*
- + 2-4 PV par tuile (en fonction du nombre de joueurs)

➔ Prendre des tuiles Ouvrier

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

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

Fin de la phase

Une phase se termine après cinq tours. Les joueurs avec des Mines reçoivent ensuite le nombre correspondant de Pièces. Une ou plusieurs tuiles Monastère (jaune) peuvent aussi avoir un effet. La prochaine phase commence alors (voir page 3).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de la cinquième phase. Les joueurs reçoivent des points de victoire supplémentaires pour :

- chaque tuile Marchandises invendue : 1 PV
- chaque Pièce restante : 1 PV
- chaque paire de tuiles Ouvrier : 1 PV
- pour chaque tuile Monastère avec des PV (voir pages 9 à 11).

(Remarque : Les tuiles hexagonales restantes sur les cases de stockage du plateau d'un joueur ne rapportent rien !)

Le joueur qui est le plus loin sur la piste de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ex aequo avec le moins de cases vides sur son domaine. S'il y a encore une égalité, alors le joueur gagnant est le joueur ex aequo qui est le plus à gauche sur le pont.

LES TUILES MONASTÈRE

Le jeu base inclut 26 tuiles jaunes différentes. Beaucoup d'entre elles ont des effets qui ont lieu immédiatement après leur placement, et qui changeront certaines règles. Les autres effets interviennent durant le scoring final. Le joueur qui ajoute une tuile Monastère à son domaine bénéficie de l'effet correspondant :

- 1) Le joueur peut ignorer la règle selon laquelle seul un bâtiment de chaque type est autorisé dans chaque ville. Il peut ainsi ajouter autant de bâtiments qu'il désire, *sans restriction*, à ses villes.
- 2) Le joueur reçoit une tuile Ouvrier de la réserve générale en plus de l'habituelle Pièce pour chacune de ses Mines à la fin de chaque phase.
- 3) Le joueur reçoit 2 Pièces de la réserve générale au lieu d'1 à chaque fois qu'il vend des marchandises (soit via les dés d'action ou soit en ajoutant un Entrepôt à son domaine).
- 4) Le joueur reçoit une tuile Ouvrier de la réserve générale en plus de l'habituelle Pièce chaque fois qu'il vend des marchandises (soit via les dés d'action ou soit en ajoutant un Entrepôt à son domaine).
- 5) Le joueur peut, lorsqu'il ajoute un Navire à son domaine, choisir de prendre des tuiles Marchandises non pas d'une mais de deux cases marchandises voisines et les ajouter à son stock de marchandises.
- 6) Le joueur peut défausser 2 tuiles Ouvrier (au lieu de 2 Pièces) pour acheter une tuile au dépôt central noir ou pour prendre une tuile sur l'un des six dépôts numérotés. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois par tour !

Une phase se termine après 5 tours :
Tous les joueurs avec des Mines reçoivent des nouvelles Pièces (suivent les effets des tuiles Monastère tuiles Monastère)

FIN LA PARTIE

Après 5 tours : Tous les joueurs avec des Mines reçoivent des nouvelles Pièces (et tuiles Monastère?)

- les tuiles Marchandises restantes : 1 PV
- par Pièce : 1 PV
- par paire d'ouvrier : 1 PV
- tuiles jaunes : X PV

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie

Les tuiles Monastère



7) Le joueur reçoit 1 PV de plus pour *chaque* tuile *Animal* (et non pas pour chaque animal individuel !) qui rapporte des PV lorsqu'une nouvelle tuile Animal est ajoutée.

Exemple : Benno ajoute une tuile de 3 moutons à un pâturage qui a déjà une tuile de 4 moutons. Il marque $(3+1) + (4+1) = 9$ PV. S'il ajoute plus tard une tuile de 2 cochons à ce pâturage, alors il marquera 3 PV...

8) Le joueur peut ajuster un résultat de dé jusqu'à +/- 2 par tuile Ouvrier qu'il paie.

Exemple : Pour faire un 3 avec un 6, Carla aurait seulement besoin de 2 tuiles Ouvrier.

9) Le joueur peut ajuster tous les résultats de dé utilisé pour placer des **Bâtiments** par +/- 1, exactement comme s'il avait utilisé une tuile Ouvrier.

10) Le joueur peut ajuster tous les résultats de dé utilisé pour placer des **Navires** ou des **Animaux** par +/- 1, exactement comme s'il avait utilisé une tuile Ouvrier.

11) Le joueur peut ajuster tous les résultats de dé utilisé pour placer les **Châteaux**, les **Mines** ou les **Monastères** par +/- 1, exactement comme s'il avait utilisé une tuile Ouvrier.

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

13) Le joueur reçoit une Pièce en plus des habituelles 2 tuiles Ouvrier chaque fois qu'il choisit les dés d'action « Prendre des tuiles Ouvrier ».

Remarque : Cette tuile et la suivante n'ont aucun effet en ajoutant une Pension de famille.

14) Le joueur reçoit 4 (à la place des habituelles 2) tuiles Ouvrier chaque fois qu'il choisit les dés d'action « Prendre des tuiles Ouvrier ».

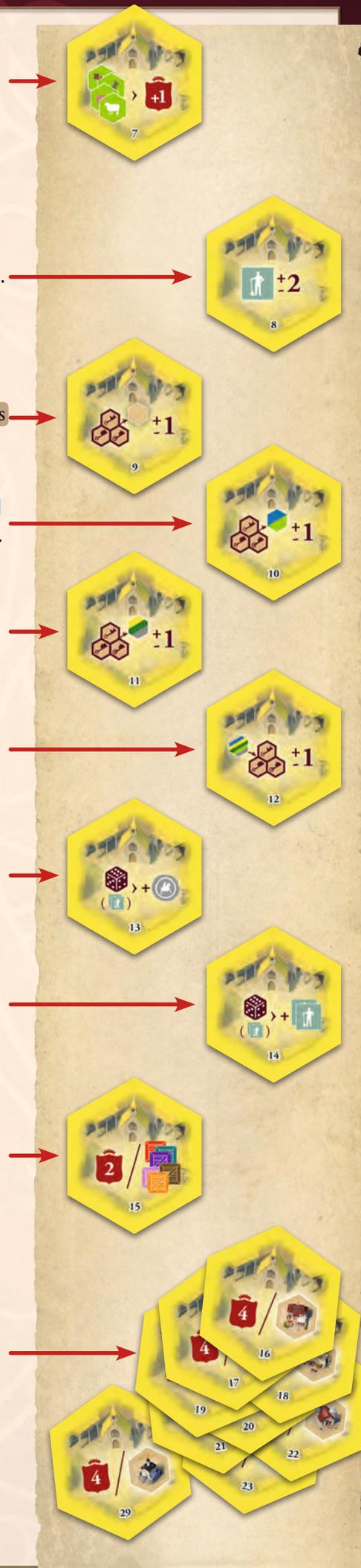
15) Le joueur reçoit 2 PV à la fin de la partie pour chaque *type* de marchandises qu'il a vendu (au moins une tuile de Marchandises). Les marchandises invendues sont ignorées.

Remarque : Les joueurs peuvent regarder leurs tuiles Marchandises vendues à n'importe quel moment.

Exemple : Dario a vendu les tuiles Marchandises suivantes : 4x rouge, 3x violet, 3x rose et 1x orange. Il reçoit $4 \text{ types} \times 3 = 12$ PV.

16-23 + 29) Le joueur reçoit 4 PV à la fin de la partie pour chaque bâtiment correspondant qui a été ajouté à son domaine.

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



24) Le joueur reçoit 4 PV à la fin de la partie pour chaque type d'animal qui a été ajouté à son domaine.

Exemple : Anna a 1 tuile Vache, 1 tuile Cochon et 3 tuiles Mouton à la fin de la partie. Elle reçoit 3 types \times 4 = 12 PV.

25) Le joueur reçoit 1 PV à la fin de la partie pour chaque tuile Marchandises vendue. Les marchandises invendues sont ignorées.

Si Dario est également propriétaire de cette tuile, il recevra 11 PV pour cette tuile (voir exemple sous la tuile 15 ci-dessus).

26) Le joueur reçoit 3 PV à la fin de la partie pour chaque tuile Bonus qu'il a revendiquée, sans regarder si elles sont grandes ou petites.

RÈGLE POUR 2 OU 3 JOUEURS

À 2 ou 3 joueurs, utiliser le verso du plateau de jeu. À 2 joueurs, seules les 12 cases hexagonales intérieures et les 4 cases sans marquage du dépôt noir sont utilisées.

À 3 joueurs, y ajouter les 8 cases marquées d'un « 3 ».

L'EXTENSION

4 nouvelles tuiles hexagonales : Les mélanger dans les réserves correspondantes (jaune et noire).

Aqueduc (Monastère / jaune, n° 27)

Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine garde toujours son pion au sommet de la pile s'il est à égalité sur le pont, que ce soit à son tour de jeu ou non (= si un adversaire devait arriver plus tard sur la même case et se placer sur son pion, il devrait quand même se placer en dessous.)

Tuiles Ouvrier (Monastère / jaune, n° 28)

Le joueur qui ajoute cette tuile à son domaine peut désormais acheter également des Ouvriers de la réserve générale. Chaque paire de tuiles coûte 1 pièce. Ceci n'empêche pas un éventuel achat au dépôt central noir dans le même tour.

Grue (Bâtiment / noir)

Le joueur qui ajoute la Grue à son domaine peut immédiatement bénéficier de l'avantage d'un bâtiment (beige) de son choix. *Il pourrait, par exemple, vendre un type de marchandises (Entrepôt) ou prendre 2 pièces (Banque) ou prendre une tuile Château du plateau de jeu (Église) ou ...*

À la fin de la partie, avec la tuile Monastère correspondante (16-23 + 29), la Grue compte comme un bâtiment au choix. Ce choix peut être différent de celui effectué lors de sa pose.

Oies (Animal / noir)

Le joueur qui ajoute les oies à son domaine gagne 2 PV + le nombre de PV correspondant à 1 autre type d'animal déjà présents dans le même pâturage. Si d'autres tuiles Animaux sont ajoutées dans ce pâturage par la suite, les oies rapportent à chaque fois 2 PV supplémentaires. À la fin de la partie, elles comptent comme un type d'animal supplémentaire pour la tuile Monastère n° 24.

Exemple : Carla place les oies sur son pâturage, dans lequel se trouvent déjà deux tuiles avec respectivement 2 et 3 vaches. Elle gagne donc $2 + 2 + 3 = 7$ PV. Plus tard, elle y ajoute une tuile avec 4 cochons ; elle gagne donc $4 + 2 = 6$ PV.



Attention : À 3 joueurs, la case vert foncé du dépôt 6 suit une règle particulière : lors des phases A, C et E, y placer un Château (vert foncé), comme d'habitude ; lors des phases B et D, le remplacer par une Mine (grise) !



<< Les postes frontière >> (11a-11f)

Si ces plateaux sont utilisés, *chaque* joueur reçoit un plateau 11. Leur particularité est la suivante : Dès qu'un joueur réussit une jonction *ininterrompue*, quelle qu'elle soit, entre deux postes frontière avec les tuiles correspondantes, il gagne le nombre de PV correspondant à la phase en cours : 10, 8, 6, 4 ou 2 PV. En outre, le premier joueur à relier ses 3 postes frontière gagne en plus les « bonus de couleur » habituels, soit 5, 6 ou 7 PV (à 2, 3 ou 4 joueurs). Le second joueur à réaliser les 3 jonctions gagne, lui, respectivement 2, 3 ou 4 PV.



Châteaux blancs

Au début de la partie, ces tuiles sont mélangées dans leurs piles respectives (Bâtiments, Monastère, Dépôt noir). Le joueur qui ajoute un Château blanc à son domaine peut effectuer immédiatement une action *au choix* avec la valeur du dé blanc. Il peut utiliser des ouvriers pour modifier la face du dé (sans changer le dé blanc !).

Auberges

À chaque phase, 1 Auberge est placée à côté du dépôt noir. S'il reste des Auberges des phases précédentes (car elles ne sont pas retirées en fin de phase, contrairement aux autres tuiles hexagonales), la nouvelle Auberge est simplement empilée par-dessus. Pour 2 pièces, un joueur peut acheter une Auberge du dépôt noir à la place d'une autre tuile hexagonale, selon les règles correspondantes, puis la placer sur une case de stockage vide dans le coin inférieur gauche de son plateau.

Une Auberge peut être ajoutée sur n'importe quelle case libre du domaine correspondant à la valeur du dé utilisé. Il ne peut cependant y avoir qu'une seule Auberge par district ! L'Auberge n'a aucun effet particulier lorsqu'elle est placée et ne sert qu'à compléter un district. De plus la taille d'un district contenant une Auberge est augmentée de 1.



Attention : Une Auberge augmente la taille d'un district de 1.

Exemple : Un district de 4 cases contenant une Auberge devient un district de 5 cases et rapporte donc 15 PV au lieu de 10 s'il est complet.

Routes commerciales

Selon le nombre de joueurs (2, 3 ou 4), chacun reçoit respectivement 5, 4 ou 3 tuiles Route commerciale au hasard (avec 15, 12 ou 9 cases disponibles au total) qu'il place, comme elles viennent, au-dessus de son plateau.



À chaque fois qu'un joueur vend un type de marchandises (comme d'habitude, il faut vendre *toutes* les tuiles du même type), il ne place pas la (les) tuile(s) Marchandise sur la case de stockage prévue, mais *une par une* sur les cases de sa Route commerciale, de la gauche vers la droite. Si la couleur de l'une de ces cases correspond à la couleur de la tuile Marchandise placée dessus, le joueur gagne immédiatement le bonus correspondant. Si un joueur a complété toute sa Route commerciale, il se remet à placer les marchandises qu'il vend par la suite sur la case habituelle de son plateau. Pour les tuiles Monastère n° 15 et n° 25, les marchandises sur la Route commerciale comptent également !

JEU PAR EQUIPE

MISE EN PLACE

Former deux équipes de 2 joueurs qui s'asseyent, de préférence, l'un à côté de l'autre. Les règles de base restent identiques aux exceptions suivantes :

Le paragraphe « Donnez à chaque joueur... » est remplacé par le suivant :

Chaque équipe reçoit :

- **Un double plateau**, composé des deux moitiés correspondantes (12a1 + 12a2). (Les équipes expérimentées pourront également utiliser l'autre face du double plateau (12b) lors des parties suivantes.)



- **Un château**, qu'elle place sur la case centrale vert foncé, marquée « 1 ». (Sur le plateau 12b, chaque équipe peut choisir entre les cases vert foncé « 1 » et « 6 ».)

- **3 tuiles Marchandise au hasard**, qui sont placées sur les cases de stockage communes correspondantes. Comme d'habitude, les tuiles de même couleur sont empilées.

- **3 tuiles Ouvrier** (pour l'équipe A), **5 tuiles Ouvrier** (pour l'équipe B), ainsi que **2 Pièces**, placées de manière à être toujours visibles à côté du plateau.

Comme dans la règle de base, *chaque* joueur continue de prendre les deux dés d'une couleur, ainsi que les pions habituels (PV et Ordre du tour) et les place ; ici, les joueurs agissent donc de nouveau individuellement. Les pions Ordre du tour sont placés selon l'ordre de départ. Lors du premier tour, chaque équipe joue à tour de rôle (A1, B1, A2, B2) ; lors des tours suivants, selon l'ordre sur le pont.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de base restent les mêmes, à la seule différence que chaque joueur ne dispose plus désormais que de deux cases de stockage individuelles pour ses tuiles hexagonales, mais, en compensation, de 2 cases *communes* (en bas, au centre).

Bien sûr, à tout moment de son tour, chaque membre d'une équipe peut utiliser tous les éléments communs (= ouvriers, Pièces, 2 tuiles hexagonales et 3 marchandises). Par contre, il n'a pas accès aux 2 tuiles hexagonales, ni aux dés de son partenaire. Une fois placées sur une case de stockage, les tuiles hexagonales ne peuvent plus être déplacées.

Remarques :

- Les deux partenaires peuvent bien sûr intervenir sur les deux parties du double plateau : le joueur de gauche sur la partie droite et inversement.

- Un même joueur peut désormais placer plus de 6 navires ; dans ce cas, la règle est la suivante : Si un pion se trouve sur la dernière case du pont, le joueur le place au sommet de la pile, le cas échéant, à chaque fois qu'il ajoute un nouveau navire.

DÉCOMPTE FINAL

Les PV des deux joueurs sont additionnés. L'équipe qui totalise le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est l'équipe qui a le moins de cases vides dans son double domaine.

(Un remerciement particulier à Matthias Nagy de « Frosted Games » pour le développement et la mise en place de cette idée.)

JEU SOLO

Les règles de base restent identiques, aux exceptions suivantes :

MISE EN PLACE

Placez 1 Pièce, 2 Ouvriers et 3 tuiles Marchandise au hasard à côté de votre plateau. Placez un château de départ sur une case au choix de votre plateau (face A si vous êtes débutant, face B si vous êtes un joueur expérimenté). Le nombre de marchandises de types différents que vous pouvez stocker n'est désormais plus limité à 3. Prenez en plus les deux pions et les dés d'une couleur, ainsi que le dé blanc. Placez l'un de vos pions comme « Compteur » sur le grand étendard, sur la piste de points de victoire (case 0/100), et l'autre comme « Marqueur de points » sur la case 50 de cette piste. Tout le reste (pose des tuiles, valeur des marchandises,...) est identique à la version à 2 joueurs, ce qui signifie que le jeu se déroule au verso du plateau (12 cases).



DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chacun des 25 tours, lancez les 3 dés :

- Comme d'habitude, commencez par placer 1 tuile Marchandise suivante sur le dépôt indiqué par le résultat du *dé blanc*.

- Retirez (du jeu) une tuile hexagonale de ce dépôt. S'il y a plusieurs tuiles sur ce dépôt, prenez celle du haut (dépôts 2, 3, 5 et 6) ou de gauche (dépôts 1 et 4). Si ce dépôt est vide, retirez une tuile du dépôt suivant dans le sens horaire. Effectuez ensuite l'action de vos deux dés, déclenchant les effets et les éventuels gains de PV habituels avec cependant les limites et modifications suivantes :

- L'extension dans d'autres régions n'est possible qu'en franchissant les fleuves.

- Si vous placez un navire, prenez toujours *toutes* les marchandises d'un dépôt de votre choix, mais retirez immédiatement (du jeu) toutes les autres tuiles Marchandise de tous les autres dépôts. De plus, vous pouvez immédiatement (et seulement immédiatement), si vous le souhaitez, défausser 5 tuiles Marchandise au choix en échange d'1 tuile au choix du dépôt noir. Placez celle-ci, face cachée (= face noire), sur l'une de vos 3 cases de stockage. Vous pourrez placer cette tuile noire *sur n'importe quelle* case de votre plateau, selon les règles habituelles. Elle n'a cependant *pas d'autre fonction (!)* et ne sert donc qu'à compléter un district (➔ PV, Bonus de couleur, Victoire). *Une Mine noire, par exemple, ne rapporte pas de pièce en fin de phase. Un Navire noir ne rapporte aucune marchandise, ni le droit d'échanger 5 marchandises contre une tuile noire ...*

- Décomptez les tuiles Monastère (qui ne rapportent normalement des PV qu'en fin de partie) *immédiatement* après leur placement (*et seulement à ce moment-là !*). (*Si vous placez la tuile Monastère n° 26, vous gagnez 3 PV par couleur déjà complétée.*)

- Si vous placez la dernière tuile d'une couleur, vous ne gagnez aucune tuile Bonus et donc *aucun* PV. À la place, vous pouvez ajouter une tuile du dépôt noir *directement sur votre plateau (!)*, selon les règles de pose et avec tous les effets habituels. Si vous complétez ainsi une autre couleur, vous pouvez prendre une nouvelle tuile du dépôt noir (s'il en reste) et la placer, et ainsi de suite ...

- À chaque fois que vous marquez des PV (comme dans la règle de base), avancez votre compteur du nombre de cases correspondant. Vous pouvez en plus *acheter* des PV supplémentaires. Chaque PV coûte 1 Pièce. Dès que le compteur atteint le marqueur de points, remettez-le directement sur le grand étendard (les PV excédentaires sont perdus) et reculez le marqueur de points de 5 cases (par exemple, de 50 à 45 ; puis la fois d'après, de 45 à 40, ...). La remise au départ du compteur vous permet d'effectuer une nouvelle action au choix (comme si vous veniez de placer un Château).

Remarque : L'ordre dans lequel sont effectuées les différentes actions n'a pas d'importance.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez si vous réussissez à recouvrir les 37 cases de votre plateau en 25 tours ou moins.

** Si le niveau est trop difficile, placez le marqueur sur moins de 50 points : 49, 48, ... 45 (bien plus facile !). Au contraire, si le niveau est trop facile, placez-le sur : 51, 52, ... 55 (bien plus dur !). Dans tous les cas, le marqueur de points continue d'être reculé de 5 cases à chaque fois que le compteur l'atteint.*

LES BOUCLIERS

Les règles de base restent identiques, aux exceptions suivantes :

MISE EN PLACE

Mélanger les 18 boucliers, face cachée, puis les placer au hasard, *face visible*, sur les cases Marchandise des 6 dépôts du plateau de jeu :

2 joueurs :

1 bouclier par dépôt

3 joueurs :

1 bouclier sur les dépôts 1, 3 et 5.

2 boucliers sur 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 pour cette partie. Cela signifie que les boucliers tirés ne seront pas remplacés !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si un joueur obtient une paire* aux dés, il peut prendre 1 bouclier du dépôt correspondant au lieu d'effectuer ses deux actions habituelles. Il doit placer ce bouclier sur l'un de ses Châteaux, qui n'en est pas encore pourvu. Mais il peut également retirer (du jeu) un bouclier déjà placé et le remplacer par le nouveau. Ce bouclier prend alors effet immédiatement (voir ci-dessous).

** Bien entendu, un joueur peut obtenir une paire à l'aide d'ouvriers, en défaussant 2 tuiles pour transformer un 3 en 5 et obtenir une paire de 5, par exemple*

Attention ! À la fin de chaque phase, avant qu'un joueur ne reçoive le revenu de ses Mines, il doit payer un coût d'entretien pour tous ses boucliers : chaque bouclier coûte 1 Pièce. Si le joueur ne peut ou ne veut pas payer, il doit retirer (du jeu !) ce(s) bouclier(s).



Effet des différents boucliers :



1) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, toutes ses cases de pâturage forment un seul district, qu'elles soient adjacentes ou non. Par conséquent, les animaux rapportent beaucoup plus de PV. *Ce bouclier rapporte 12 PV supplémentaires en fin de partie.*



2) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il gagne 1 ouvrier de la réserve à chaque fois qu'un adversaire reçoit des ouvriers, de quelque manière que ce soit. *(+12 PV en fin de partie.)*



3) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il peut payer le coût d'entretien de ses boucliers avec des ouvriers au lieu de pièces en fin de phase. Il peut mixer les deux comme il veut. *(+12 PV en fin de partie.)*



4) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il dispose d'un nombre illimité de cases de stockage pour ses tuiles hexagonales au lieu de 3 seulement *(+12 PV en fin de partie.)*



5) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il peut prendre en plus *toutes* les tuiles d'un type de marchandise dans les 6 dépôts quand il ajoute un navire à son domaine. *(+12 PV en fin de partie.)*



6) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il peut désigner un adversaire de son choix à n'importe quel moment : il peut alors utiliser les tuiles Monastère de celui-ci comme si elles étaient dans son propre domaine. Ceci s'applique également aux tuiles Monastère qui ne rapportent des points qu'en fin de partie (bien sûr, si le joueur possède encore ce bouclier !). *(+12 PV en fin de partie.)*



7) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il double les PV rapportés par ses tuiles Bonus. *(+8 PV en fin de partie.)*



8) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il double la production de Pièces de ses Mines. *(+8 PV en fin de partie.)*



9) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il gagne 1 Pièce par tuile Marchandise vendue et non plus par type de marchandise. *(+8 PV en fin de partie.)*



10) Si un joueur possède encore ce bouclier à la fin de la partie, il double les PV rapportés par ses tuiles Monastère. (+8 PV en fin de partie.)

11) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il peut également prendre un bouclier comme action supplémentaire après le placement d'un Château. (+8 PV en fin de partie.)



12) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il double les PV rapportés par chaque vente de Marchandises. (+8 PV en fin de partie.)

13) Si un joueur possède encore ce bouclier à la fin de la partie, il double les PV (= 24/16/8) rapportés par tous ses boucliers, celui-ci inclus. (+4 PV en fin de partie.)



14) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il peut prendre une tuile de l'un des 6 dépôts au choix, à la fin de chaque phase (tant qu'il en reste) et l'ajouter *directement* sur une case correspondante de son domaine, en appliquant tous les effets habituels. (+4 PV en fin de partie.)

15) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il peut prendre une tuile du dépôt noir à la fin de chaque phase (tant qu'il en reste) et l'ajouter *directement* sur une case correspondante de son domaine, en appliquant tous les effets habituels. (+4 PV en fin de partie.)



16) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il peut, à chacun de ses tours de jeu, tourner l'un de ses dés sur la face qu'il veut avant de l'utiliser. (+4 PV en fin de partie.)

17) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il gagne le bonus de taille immédiatement supérieure à chaque fois qu'il complète un district (*un district de 3 cases [6 PV] compte comme un district de 4 cases [10 PV], par exemple*). (+4 PV en fin de partie.)



18) Tant qu'un joueur possède ce bouclier dans son domaine, il n'est plus obligé de respecter la règle de voisinage pour ajouter une tuile à son domaine, mais peut la placer où il veut. (+4 PV en fin de partie.)

CEUX QUI CONNAISSENT BIEN LE JEU

... peuvent faire les changements suivants lors de la mise en place du jeu : Une fois les mises en place habituelles du jeu terminées, et l'ordre des joueurs déterminé et indiqué avec les pions, chaque joueur reçoit un plateau au hasard et choisit non seulement la face sur laquelle il veut jouer, mais aussi la case (vert foncé) de son Château de départ. Aux joueurs de décider avant de commencer, s'ils veulent effectuer ces choix à la vue de tous (l'un après l'autre, dans l'ordre du tour) ou secrètement (tous en même temps).

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier particulièrement les nombreux testeurs pour leur engagement et leurs riches suggestions, et particulièrement :

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 joueurs de Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, Munich, Offenburg, Reutte et Siegsdorf.

Pour toute critique ou suggestion à propos de ce jeu, contactez-nous :

alea | Steinbichlweg 1 | 83233 Bernau am Chiemsee
08051 - 970720 | info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

