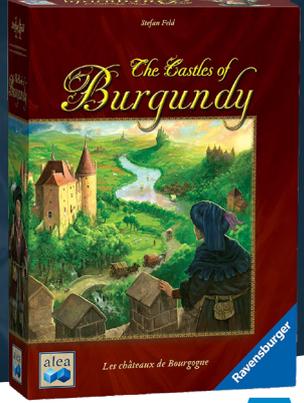




LES CHÂTEAUX DE BOURGOGNE (RAVENSBURGER)



VOUS INCARNEZ UN PRINCE INFLUENT ÉTENDANT SON DOMAINE GRÂCE AU COMMERCE ET AUX CONSTRUCTIONS. MUNI DE 2 DÉS, VOUS TENTEREZ DE FAIRE LES BONS CHOIX POUR DÉVELOPPER AU MIEUX VOS ÉLEVAGES, VENDRE DES MARCHANDISES AUX BATEAUX DE PASSAGE ET ÉDIFIER LES BÂTIMENTS LES PLUS UTILES À VOTRE ESSOR. SAUREZ-VOUS CRÉER UN DOMAINE QUI SOIT LE PLUS INFLUENT À L'AUBE DE CE 15^{ÈME} SIÈCLE ?

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Formez une réserve avec les 20 *Pépites d'argent*, les 30 *tuiles Ouvrier* ainsi que le *dé blanc*.
- Triez les 164 *tuiles hexagonales* par couleur (dos de la tuile) et formez une réserve face cachée. Les tuiles avec dos noir seront utilisées sur le *Dépôt noir*.
- Mélangez les 42 *tuiles Marchandise*. Formez 5 piles composées de 5 tuiles face cachée que vous posez sur les 5 *cases Phase* (A-E) du plateau. Les 17 tuiles *non-utilisées* sont mises de côté.
- Placez les 12 *tuiles Bonus* sur les cases correspondantes du plateau central.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT

- Un plateau personnel (chiffre 1 pour partie standard).
- 1 tuile hexagonale *Château*, à placer face visible sur la case centrale *vert foncé* (n°6) de votre plateau personnel.
- 3 tuiles *Marchandises* piochées au hasard parmi les 17 tuiles restantes. Placez-les face visible sur les 3 *cases de Stockage de Marchandises* (coin supérieur gauche) de votre plateau personnel. Les tuiles de même couleur sont stockées sur la même case.
- Les 2 *dés* de sa couleur.
- 1 pion de sa couleur, à placer sur la case 0/100 de la piste de point de victoire.
- 1 *Pépite d'argent*, à placer sur la *Case de stockage* (le coin supérieur gauche de votre plateau).
- Le 1^{er} joueur reçoit 1 *tuile Ouvrier* qu'il place sur la *Case de stockage* appropriée (le coin inférieur gauche de votre plateau). Les 2^{ème}/3^{ème}/4^{ème} joueurs reçoivent respectivement 1/2/3/4 tuiles.
- 1 marqueur d'*Ordre du tour* à placer sur la 1^{ère} case de la piste, selon sa position dans le tour de jeu. Dernier joueur en-dessous et 1^{er} joueur au-dessus.
- Le *dé blanc* est récupéré par le 1^{er} joueur.



2 / TOUR DE JEU

LA PARTIE DURE 5 PHASES (DE A À E). CHAQUE PHASE EST CONSTITUÉE DE 5 TOURS.

MISE EN PLACE

- Défaussez toutes les tuiles hexagonales restantes sur le plateau (sauf 1^{ère} manche).
- Toutes les tuiles *Marchandises* restantes sont laissées sur le plateau.
- Selon le nombre de joueurs, ajoutez de nouvelles tuiles hexagonales face visible depuis la réserve sur les cases hexagonales avec la couleur correspondant aux 6 *Dépôts de tuiles*. Les chiffres sur les emplacements indiquent le nombre de cases à remplir selon le nombre de joueurs.
- Les tuiles *Marchandises* avec un dos noir se placent sur le *Dépôt noir central* (selon le nombre de joueurs).
- Prenez 5 nouvelles tuiles *Marchandises* depuis une *case Phase* puis placez-les, face visible, sur les cases *Tour de Jeu*.

TOUR DE JEU

- Tous les joueurs lancent leurs 2 dés simultanément. Le 1^{er} joueur lance aussi le *dé blanc*. Placez vos dés face visible sur votre plateau personnel.
- Le 1^{er} joueur place une *tuile Marchandise* sur le *Dépôt de Marchandise* correspondant au résultat du *dé blanc*.
- En respectant l'*Ordre du tour*, chaque joueur utilise ses dés pour effectuer 2 actions parmi les suivantes : Notez que chaque *tuile Ouvrier* utilisée, permet de modifier le résultat d'un dé par +/- 1

1) PRENDRE UNE TUILE HEXAGONALE DU PLATEAU DE JEU

- Votre dé indique dans quel *Dépôt de Marchandise* vous pouvez vous servir. Prenez 1 tuile et placez-la toujours sur une *case vide de la Zone de stockage* de votre plateau personnel (coin inférieur gauche).
- Si la *Zone de stockage* est pleine, vous devez *défausser* une de vos tuiles avant de placer la nouvelle.

2) AJOUTER UNE TUILE HEXAGONALE À VOTRE DOMAINE

- Le dé indique sur quelle case libre de votre plateau personnel vous pouvez placer (*définitivement*) une tuile de votre *Zone de stockage* :
 - La couleur de la case doit être *identique* à la couleur de la tuile.
 - Vous ne pouvez poser une tuile que sur une case *libre, adjacente* à au moins une tuile précédemment placée.
- Quand vous *complétez un District* (zone de la même couleur), vous marquez des points :
 - En fonction de sa *taille* : De 1 à 8 cases = De 1 à 36 points de victoire.
 - En fonction de la *Phase* (A-E) : Plus les *Phases* avancent, moins vous marquez de points : De 10 à 2 points de victoire.
- Le *premier* joueur à recouvrir toutes les cases d'une couleur de son domaine reçoit la *grande tuile Bonus* correspondante et les points associés. Le second joueur à finir de recouvrir cette même couleur prend la petite tuile *Bonus* et les points associés.
- Les différentes tuiles :

- **CONNAISSANCE** : La majorité de ces tuiles ont des effets immédiats après leur placement. Les autres ont des effets qui se déclenchent seulement durant le marquage final.
- **NAVIRE** : Quand vous ajoutez une tuile *Navire* à votre domaine, effectuez immédiatement les 2 actions suivantes :
 - » Prendre toutes les *tuiles Marchandises* du dépôt de votre choix et les ajouter à votre stock de *Marchandises*. Vous pouvez stocker jusqu'à 3 types de *Marchandises* différents dans votre *Stock de Marchandises*.
 - » Avancez votre pion sur la *piste d'Ordre du tour* d'une case. Si cette case est occupée, placez votre pion au-dessus des autres pions.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

- **ANIMAL** : Recevez immédiatement autant de points que d'animaux présents sur la tuile *Animal* posée. Les animaux de même type présents dans la zone où est posée la nouvelle tuile *Animal* rapportent aussi des points de victoire.
- **CHÂTEAU** : Lorsque vous posez une tuile *Château*, vous pouvez immédiatement effectuer 1 action supplémentaire de votre choix avec le numéro de votre choix (dé virtuel).
- **MINE** : À la fin de chaque Phase, vous recevez 1 Pépite d'argent de la réserve pour chaque Mine dans votre domaine.
- **BÂTIMENT** : Lorsque vous posez une tuile *Bâtiment*, vous pouvez faire immédiatement l'action relative à ce type de Bâtiment. Vous ne pouvez pas avoir 2 fois le même Bâtiment dans une zone beige.

Les différents Bâtiments :

- » **Entrepôt** : Vendez le type de *Marchandise* de votre choix
- » **Atelier de Menuiserie** : Prenez la tuile *Bâtiment* de votre choix depuis le plateau de jeu.
- » **Église** : Prenez la tuile *Mine*, Connnaissance ou *Château* de votre choix depuis le plateau de jeu.
- » **Marché** : Prenez la tuile *Animal* ou *Navire* de votre choix depuis le plateau de jeu
- » **Pension de famille** : Prenez 4 tuiles *Ouvrier*.
- » **Banque** : Prenez 2 Pièces d'argent.
- » **Hôtel de ville** : Ajoutez 1 tuile hexagonale supplémentaire de votre choix dans votre domaine.
- » **Tour de guet** : Recevez 4 points de victoire.

3) VENDRE DES MARCHANDISES

Selon le résultat du dé utilisé, vous pouvez vendre toutes les *Marchandises* portant le même numéro et recevoir les points de victoire selon le nombre de *Marchandises* vendues. Vous recevez aussi 1 Pépite d'argent pour la vente.

4) PRENDRE DES TUILES OUVRIER

Vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos dés pour prendre 2 tuiles *Ouvrier* de la réserve.

5) UTILISER VOS PÉPITES D'ARGENT

Une fois par tour, à n'importe quel moment et en plus de vos 2 actions, vous pouvez payer 2 Pépites d'argent pour acheter 1 tuile de votre choix au Dépôt noir au centre du plateau.

6) FIN DE MANCHE

Après 5 tours (quand toutes les tuiles *Marchandise* de la Case tour ont été distribuées sur les cases *Marchandise* du dépôt), la Phase se termine. Si vous possédez des Mines, recevez maintenant autant de Pépites d'argent que de Mines.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine à la fin de la 5^{ème} Phase (= 25 tours/50 dés actions).
- Marquez des points pour les éléments suivants en votre possession :
 - 1 P.V par tuile *Marchandise*.
 - 1 P.V par Pépite d'argent.
 - 1 P.V par paires de tuiles *Ouvrier*.
 - Les P.V indiqués sur les tuiles jaunes.
- Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant