Les châteaux de Bourgogne

Le jeu de cartes

IDÉE DU JEU

La vallée de la Loire au 15ème siècle. En tant que souverains influents, les joueurs développent leurs domaines grâce au commerce.
Les cartes utilisées comme des « dés » indiquent les différentes actions possibles, mais c'est aux joueurs de prendre les bonnes décisions. Allez-vous commercer ou acheter du bétail, construire des bâtiments dans votre ville ou investir dans le progrès scientifique ? Il y a de nombreuses voies menant à la prospérité et au prestige !

Le gagnant sera le joueur détenant le plus de points de victoire en fin de partie.

IDEE DU JEU

Les joueurs sont des nobles français du 15ème siècle. Leur but est d'obtenir le plus de points de victoire via des actions stratégiques telles que le commerce, la construction de villes, l´acquisition de connaissances scientifiques ou l´exploitation minière.

ELÉMENTS DU JEU

114 cartes Action (au dos rouge) **:**
12 cartes Château (vertes), **12 cartes Mine** (grises) et **12 cartes Cloître (violettes); 18 cartes Connaissance** (jaunes), **18 cartes Navire** (bleues) et **18 cartes Pâturage** (vert clair); **24 cartes Bâtiment** (beiges, 3x 8 types)

126 cartes supplémentaires :
18 cartes Marchandise (de 3 types), **20 cartes Animal (de 4 types)**, **7 cartes Bonus (marquées « 1. ») + 4 cartes Bonus (appelées « Les 7 types »)**, **6 cartes Rangée** (1-6), **5 cartes Manche** (A-E), **1 carte 1er joueur**, **15 cartes Point(s) de victoire (8x 1 point et 7x 2 points)**, **22 cartes Ouvrier**, **16 cartes Pépite d'argent**, **4x 3 types de carte Joueur** (projets, domaine et entrepôt)



INSTALLATION DU JEU

Chaque joueur reçoit les cartes suivantes :
- **Projets, Domaine et Entrepôt.** Chaque joueur place ces 3 cartes sur la table devant lui, comme indiqué dans la barre latérale.
- **une marchandise + un animal** (piochées au hasard) + **une pépite d'argent**. Chaque joueur place ces 3 cartes dans son stock (c'est-à-dire *face visible* sous sa carte Entrepôt).

Le reste des cartes **Marchandise** est mélangé et séparé en 2 piles égales face visible en bout de table.
Faites de même avec le reste des cartes **Animal**.



Les cartes **Pépite d'argent** et **Ouvrier** sont aussi placées en 2 piles en bout de table.

Le joueur le plus jeune est le 1er joueur et place la carte 1er joueur face visible (c'est-à-dire sans les ?) à côté de sa carte Domaine. Les 2 joueurs à sa gauche reçoivent chacun 1 carte Ouvrier de la réserve, et le dernier joueur reçoit 2 cartes Ouvrier. Tous placent ces cartes dans leur stock.



Les cartes Rangée sont alignées verticalement dans l'ordre de 1 à 6 au centre de la table. Lors de chaque manche, les joueurs placeront des cartes à côté de ces cartes Rangée (voir plus loin).



Les 7 cartes Bonus (marquées « 1. ») sont placées au dessus des cartes Rangée, légèrement en éventail.



INSTALLATION DU JEU

Chaque joueur reçoit :
- **1 Entrepôt, 1 Domaine et 1 Projets**
- **1 marchandise + 1 animal**
- **1 pépite d'argent**

Placez les cartes Marchandise et Animal restantes, chacune face visible en 2 piles égales

Attribuez les ouvriers (0-2, suivant l'ordre du tour)



Installation du 1er joueur

Placez les cartes Rangée en colonne de 1 à 6

Placez les cartes Bonus (marquées « 1. »)

Les 4 cartes Bonus (« Les 7 types ») sont empilées au dessus des cartes Rangée (avec le 4 au dessus, puis le 3, le 2 et le 1).



Note : à moins de 4 joueurs, n'utilisez que les cartes 4 + 2 + 1 (à 3 joueurs) ou 3 + 1 (à 2 joueurs).

Empilez les 4 cartes Bonus « Les 7 types » en ordre décroissant

Les 15 cartes Point(s) de victoire sont empilées en bout de table.



Les 5 cartes Manche (A-E) sont aussi empilées (la carte A au dessus, puis B, C, D & E).



Placez les cartes Point(s) de victoire et Manche en 2 piles séparées

Les 114 cartes Action (au dos rouge) sont mélangées et forment une pioche sous les 6 rangées. Chaque joueur reçoit 6 cartes qu'il empile sur la table devant lui *sans les regarder* : c'est sa réserve de « dés » pour la 1ère manche (voir plus loin).

Mélangez les cartes Action et distribuez-en 6 à chaque joueur (laissez ces cartes face cachée)

Suivant le nombre de joueurs, placez le nombre suivant de cartes Action *face visible* à côté des cartes Rangée :

2 joueurs ➤ 7 cartes
3 joueurs ➤ 10 cartes
4 joueurs ➤ 13 cartes

A 2/3/4 joueurs, placez 7/10/13 cartes Action face visible dans les rangées

Placement des 7, 10 ou 13 cartes Action : les 6 premières cartes sont placées 1 par 1 de la rangée 1 à la rangée 6. A 4 joueurs, faites de même avec les 6 cartes suivantes (12 cartes au total). La dernière carte est placée dans la rangée correspondant à la valeur de son dé.

Par exemple : si la dernière carte est un 6, placez-la à côté de la carte Rangée-6.
A 3 joueurs, les 4 dernières cartes sont placées de la même façon.

Rangées de départ possibles à 3 joueurs :



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 5 manches (A à E). Chaque manche se compose de 6 tours.

En commençant par le 1er joueur et en sens horaire, chaque joueur prend les 2 premières cartes Action de sa pile et examine *uniquement le dé* figurant sur ces 2 cartes *(toute autre information figurant sur ces 2 cartes Action est ignorée !)*.

Le 1er joueur place 1 de ses 2 cartes face visible sur une défausse commune et, *en utilisant la valeur du dé figurant sur la carte*, effectue 1 des 6 actions possibles (voir plus loin).

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Celui-ci place aussi 1 de ses 2 cartes face visible sur la défausse et effectue 1 action, etc. Lorsque chaque joueur a effectué son action, un nouveau tour commence. Chaque joueur pioche alors sa carte Action suivante et a de nouveau 2 cartes en main. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'au 6ème et dernier tour de chaque manche, lorsque tous les joueurs ont joué leur dernière carte Action.

Il est obligatoire de jouer un dé, c'est-à-dire 1 carte Action, pour *chaque* action. Les 6 différentes actions possibles sont détaillées dans les 3 pages suivantes.

DEROULEMENT DU JEU

5 manches de 6 tours chacune

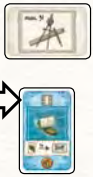
Dans l'ordre du tour, chaque joueur défausse 1 de ses 2 cartes Action et effectue 1 des 6 actions possibles, en utilisant la valeur du dé qui y figure

Ne regardez que le dé !



☛ **Action 1 : « Prendre 1 carte d'une rangée »**

La valeur du dé de la carte Action défaussée indique dans quelle rangée (1 à 6) vous pouvez prendre 1 carte. Une carte prise dans une rangée est toujours placée sous votre carte Projets (c'est maintenant 1 projet).

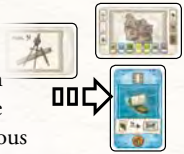


Note : pas plus de 3 cartes peuvent être placées sous la carte Projets d'un joueur.

Note : s'il y a déjà 3 cartes sous votre carte Projets, vous devez en défausser 1 des 3 avant d'y placer une nouvelle carte.

☛ **Action 2 : « Placer un projet dans votre domaine »**

La valeur du dé de la carte Action défaussée doit correspondre à la valeur du dé d'un de vos projets. Prenez la carte correspondante et placez-la sous votre carte Domaine.



Des cartes identiques placées sous votre carte Domaine sont empilées ; des cartes différentes sont placées côte à côte.
L'objectif est d'avoir 3 cartes du même type (un triplé) dans son domaine en fin de partie, ce qui permet d'obtenir le nombre de points de victoire figurant en bas de ces cartes.

Lorsque l'on place un projet dans son domaine, on bénéficie immédiatement d'un bonus, comme expliqué à partir de la page 9.

☛ **Prendre 1 carte**

La valeur du dé correspond à une rangée

Placez la carte sous votre carte Projets

Note : pas plus de 3 projets à tout moment !

☛ **Placer 1 projet**

La valeur du dé correspond au n° d'un projet

Placez la carte sous votre carte Domaine



En fin de partie, les 3 bâtiments de gauche rapporteront 3 points de victoire, les 3 pâturages du milieu en rapporteront 4 et les 3 cloîtres de droite en rapporteront 6.

☛ **Action 3 : « Vendre des marchandises »**
La valeur du dé de la carte Action défaussée détermine quel type de marchandise (marron clair, moyen ou foncé) vous pouvez vendre. Prenez toutes les cartes Marchandise correspondantes dans votre entrepôt et placez les à droite de votre carte Domaine, de façon à ce que les points de victoire soient visibles.

De plus, prenez 1 carte Pépite d'argent de la réserve pour *chaque* carte Marchandise vendue.

Enfin, le joueur qui vend des marchandises reçoit la carte « 1er joueur » et la conserve face cachée (c'est-à-dire avec les ? visibles).
Note : lorsqu'il vend des marchandises, un joueur reçoit toujours la carte la carte « 1er joueur » (face cachée). Ceci s'applique aussi si un joueur utilise un « magasin » (voir plus loin).
Important ! L'ordre du tour ne change pas.



☛ **Action 4 : « Compléter ses ouvriers à 2 cartes »**
Quelle que soit la valeur du dé de la carte Action défaussée, complétez vos cartes Ouvrier à 2 *uniquement*. Ainsi, si vous avez 1 carte Ouvrier, prenez-en 1 de la réserve, si vous n'en avez pas, prenez-en 2.
Note : la valeur du dé de la carte Action défaussée n'entre pas en ligne de compte.



☛ Vendre des marchandises

La valeur du dé détermine le type de marchandise pouvant être vendue

Prenez 1 pépite d'argent par carte Marchandise vendue

Le vendeur reçoit aussi la carte la carte « 1er joueur » (face cachée)

☛ Compléter ses ouvriers à 2

+ 1 ou 2 carte(s) Ouvrier
(la valeur du dé n'a aucune importance !)

☛ **Action 5 : « Prendre 1 pépite d'argent »**
Quelle que soit la valeur du dé de la carte Action défaussée, prenez *1 seule carte Pépite d'argent* de la réserve.
Note : la valeur du dé de la carte Action défaussée n'entre pas en ligne de compte.



☛ **Action 6 : « Convertir des ouvriers et/ou des pépites d'argent en points de victoire »**
Quelle que soit la valeur du dé de la carte Action défaussée, convertissez des ouvriers et/ou des pépites d'argent en points de victoire.

Remettez n'importe quel nombre de cartes Ouvrier et/ou Pépite d'argent dans la réserve, divisez le nombre total de cartes rendues par 3 et prenez le résultat de la division en cartes Point(s) de victoire. Placez ces cartes Point(s) de victoire à gauche de votre carte Domaine.
Note : la valeur du dé de la carte Action défaussée n'entre pas en ligne de compte.

Les ouvriers

Après avoir défaussé une carte Action, le joueur peut remettre une carte Ouvrier dans la réserve pour modifier la valeur du dé de la carte défaussée de +/- 1. Changer un 1 en 6 ou un 6 en 1 est possible et coûte 1 carte Ouvrier. Plusieurs cartes Ouvrier peuvent être utilisées pour changer la valeur d'un dé de plus de 1.



☛ Prendre 1 pépite

+ 1 pépite d'argent (la valeur du dé n'a aucune importance !)

☛ Convertir des ouvriers/pépites en points de victoire

Défaussez tout nombre d'ouvriers/ pépites et recevez 1 point de victoire par lot de 3 cartes (la valeur du dé n'a aucune importance !)

Exemple : *Tom remet 5 ouvriers et 1 pépite dans la réserve et reçoit une carte « 2 points de victoire » de la réserve.*

Grâce aux ouvriers la valeur du dé peut être modifiée de ± 1 (et de 6 en 1 ou vice versa)

Exemple : *Zoé peut changer un 2 en 6 en utilisant 2 cartes Ouvrier.*

L'argent

En plus de son action normale, et *1 seule fois pendant son tour*, on peut « acheter » 3 nouvelles cartes Action de la pioche en « payant » 3 cartes Pépite d'argent à la réserve. Ceci peut être fait *avant*, *pendant* ou *après* avoir effectué son action normale.



***1 seule fois* par tour, un joueur peut acheter 3 cartes Action pour 3 pépites**

Choisissez 1 *seule* des 3 cartes achetées pour :

- la placer sous votre carte Projets *(rappelez-vous de la limite à 3 cartes !)* ou
- l'utiliser comme action, en la défaussant et en utilisant la valeur du dé y figurant pour effectuer 1 action supplémentaire.

Utilisez *1 seule* des 3 cartes :

soit comme nouveau projet

soit comme autre carte Action (en utilisant son dé)

Dans les 2 cas, défaussez les 2 autres cartes achetées.

Exemple : *Léa défausse 1 de ses 2 cartes en main et place un château dans son domaine. Puis elle paye 3 cartes Pépite d'argent pour acheter les 3 premières cartes de la pioche (pendant l'utilisation du bonus de son château). Elle choisit une autre carte Château et la place comme nouveau projet. Elle bénéficie ensuite du bonus de son 1er château posé et place le château qu'elle vient d'acheter dans son domaine. Enfin, elle utilise le bonus de son dernier château placé pour prendre un autre château d'une rangée et le placer sous sa carte Projets.*

Attention ! N'oubliez pas votre action normale !

Lorsque vous placez un projet dans votre domaine, bénéficiez *immédiatement* du bonus correspondant :



➤ **Mine** : lorsque vous placez une mine dans votre domaine, prenez **2 cartes Pépite d'argent** de la réserve et placez-les dans votre entrepôt.

➤ **Mine :**
+ 2 pépites



➤ **Connaissance** : lorsque vous placez une carte Connaissance dans votre domaine, prenez **2 cartes Ouvrier** de la réserve et placez-les dans votre entrepôt. Peu importe le nombre d'ouvriers que vous avez déjà.

Note : les pépites et ouvriers sont en nombre illimité. Au cas où la réserve serait épuisée, remplacez-les par autre chose.

➤ **Connaissance :**
+ 2 ouvriers



➤ **Navire** : lorsque vous placez un navire dans votre domaine, prenez **1 carte Marchandise** d'une des 2 piles et placez-la dans votre entrepôt.

Note : si 1 pile est épuisée, partagez l'autre pile pour en reformer 2. Si toutes les cartes Marchandise sont épuisées, pas de chance ! Vous ne recevez rien !

➤ **Navire :**
+ 1 marchandise



➤ **Pâturage** : lorsque vous placez un pâturage dans votre domaine, prenez **1 carte Animal** d'une des 2 piles et placez-la dans votre entrepôt.

(Plus qu'une seule pile ? Voir la note du § « Navires »).

➤ **Pâturage :**
+ 1 animal

➤ **Bâtiments** : lorsque vous placez un bâtiment dans votre domaine, utilisez *immédiatement* son bonus.

Important ! N'importe quel lot de 3 bâtiments peut appartenir à un triplé (qu'ils soient de types différents ou du même type).



Atelier du charpentier : prenez n'importe quelle carte Bâtiment *ou* Connaissance d'une rangée et placez-la comme projet.

➤ **Atelier du charpentier :**
+ 1 bâtiment *ou*
+ 1 connaissance



Eglise : prenez n'importe quelle carte Château, Mine *ou* Cloître d'une rangée et placez-la comme projet.

➤ **Eglise :**
+ 1 cloître *ou*
+ 1 château *ou*
+ 1 mine



Marché : prenez n'importe quelle carte Navire *ou* Pâturage d'une rangée et placez-la comme projet.

Note : lorsque vous placez un atelier de charpentier, une église ou un marché dans votre domaine et s'il n'y a pas de carte correspondante dans les rangées, pas de chance ! Vous n'obtenez rien.

➤ **Marché :**
+ 1 pâturage *ou*
+ 1 navire



Tour de guet : prenez 1 carte Point de victoire de la réserve et placez-la à gauche de votre carte Domaine. Les points de victoire doivent rester visibles.

➤ **Tour de guet :**
+ 1 point de victoire



Banque : prenez 3 pépites de la réserve et placez-les dans votre entrepôt.

(Pas assez de pépites dans la réserve ? Voir la note du § « Connaissance »).

➤ **Banque :**
+ 3 pépites



Pension de famille : prenez 1 marchandise *ou* 1 animal d'une des 4 piles et placez-la dans votre entrepôt.

(Voir note du § « Navire »).

➤ **Pension de famille :**
+ 1 marchandise
ou
+ 1 animal



Magasin : vendez 1 seul *type* de marchandise de votre entrepôt.

(Voir action 3 : « Vendre des marchandises »).

➤ **Magasin :**
vendez 1 *type* de marchandise



Hôtel de Ville : placez immédiatement un autre projet dans votre domaine (et bénéficiez de son bonus).

(Note : si vous n'avez pas d'autre projet, pas de chance ! Pas de bonus pour vous !)

➤ **Hôtel de ville :**
placez 1 projet supplémentaire



➤ **Château** : après avoir placé un château dans votre domaine, effectuez *immédiatement* 1 action *gratuite*, comme si vous aviez défaussé 1 carte Action de *n'importe quelle* valeur de dé.

Par exemple, vous pourriez placer un autre projet (et bénéficier de son bonus) ou prendre 1 carte d'une rangée, etc.

➤ **Château :**
+ 1 action gratuite



➤ **Cloître** : un cloître n'offre pas de bonus immédiat lorsqu'on le place dans son domaine, mais possède 2 avantages :

- Joker : un cloître peut être placé en même temps que tout autre type de carte *(ce qui n'est normalement pas possible !)* et devient 1 carte de ce type jusqu'en fin de partie.
  Note : le cloître ne fait alors plus bénéficier de son bonus.

➤ **Cloître :**
pas de bonus immédiat, mais :

- Joker (un cloître peut être ajouté à tout autre type de carte)

Placez toujours un cloître derrière les autres cartes, de façon à masquer les 6 points de victoire.
Ceci fonctionne aussi dans l'autre sens : lorsque vous placez une carte d'un autre type sur 1 ou 2 cloître(s), les cloîtres sont changés en ce type de carte jusqu'en fin de partie.

- 6 points de victoire : en fin de partie, un triplé composé uniquement de cloîtres rapportera 6 points de victoire.

Ce cloître est maintenant une mine jusqu'en fin de partie



- 6 points de victoire (pour un triplé de cloîtres)

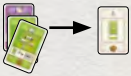
Règles complémentaires importantes pour le placement des projets :

- Une fois posée dans un domaine, une carte ne peut plus être déplacée.

Une carte placée dans un domaine ne peut plus être déplacée

- *Le 1er joueur* à terminer un triplé reçoit la carte Bonus correspondante de la réserve (elle rapportera 1 point de victoire en fin de partie). Le joueur la place à gauche de sa carte Domaine, de façon à ce que le point de victoire soit visible.

Le *1er* triplé d'un type procure la carte Bonus correspondante
(= 1 point de victoire)



- *Tous* les joueurs reçoivent 1 des bonus de la manche en cours lorsqu'ils terminent un triplé. Chaque joueur peut choisir quel bonus prendre.

Par exemple, lors de la manche A, vous pouvez choisir de prendre 3 points de victoire, 2 marchandises, 2 animaux, 3 pépites ou 3 ouvriers. Lors de la manche D, vous pouvez choisir entre 2 pépites, 2 ouvriers et 1 ouvrier + 1 pépite.

Chaque triplé procure *un* des bonus de la manche en cours



3 points de victoire
2 marchandises
2 animaux
3 ouvriers
3 pépites

- Le 1er joueur qui possède des cartes des 7 couleurs dans son domaine reçoit immédiatement la 1ère carte Bonus de la pile « Les 7 types » (c'est-à-dire 4, 3, 2 ou 1 point (s) de victoire en fin de partie). Le joueur la place à gauche de sa carte Domaine de façon à laisser visibles les points de victoire.
Par exemple, le 1er joueur d'une partie à 3 joueurs reçoit la carte avec le 4, le 2ème reçoit la 2 et le 3ème reçoit la 1.

Les 7 types de carte dans son domaine procurent 1 des cartes Bonus « Les 7 types » (4/3/2/1 points de victoire)

- Lorsque vous placez la 4ème carte d'un même type dans votre domaine, commencez une nouvelle colonne avec elle. *(Elle pourrait aussi vous rapporter des points de victoire en fin de partie, si vous complétez le triplé.)*

La 4ème carte d'un type commence un nouveau triplé

Fin d'une manche

A la fin des 6 tours, après que tous les joueurs ont joué leurs cartes, la manche est terminée. Préparez la manche suivante :

Fin de la manche après 6 tours :

- Toutes les cartes restantes des rangées sont défaussées.

- défaussez les cartes restantes des rangées

- 7, 10 ou 13 nouvelles cartes sont placées dans les rangées, comme expliqué dans le § « Installation du jeu ».
(Si nécessaire, reconstituez la pioche à partir des cartes de la défausse.)

- placez 7, 10 ou 13 nouvelles cartes dans les rangées

- La carte de la manche en cours est placée sous sa pile, dévoilant la nouvelle carte Manche.

- changez de carte Manche

- Chaque joueur reçoit 6 nouvelles cartes de la pioche, les empile devant lui sans les regarder et prend les 2 premières cartes en main.
(Si nécessaire, reconstituez la pioche à partir des cartes de la défausse.)

- piochez 6 nouvelles cartes Action pour constituer votre pile et prenez-en 2 en main

- Le joueur détenant la carte 1er joueur la retourne face visible. Il sera le 1er joueur de toute la manche. Le jeu se poursuit en sens horaire.

Si la carte 1er joueur est toujours face visible, elle est transférée au joueur suivant en sens horaire, qui devient alors le 1er joueur de toute la manche.

- nouveau 1er joueur

FIN DU JEU

FIN DU JEU

Le jeu se termine après 5 manches

Le jeu se termine à la fin de la 5ème manche (E). En plus des points de victoire accumulés en cours de partie (triplés, bonus, cartes Point de victoire et marchandises vendues), chaque joueur reçoit des points de victoire pour ses animaux :

- 4 animaux *différents*	4 points de victoire
- 3 animaux *différents*	2 points de victoire
- 2 animaux *différents*	1 point de victoire

+ 4/2/1 point(s) de victoire pour 4/3/2 animaux différents

Exemple : *Zoé possède 3 moutons, 2 têtes de bétail et 1 poulet. Elle reçoit 3 points de victoire pour cela (2 pour mouton + bétail + poulet, 1 pour mouton + bétail ; rien pour le mouton restant).*

Le joueur détenant la carte 1er joueur (face visible ou cachée) reçoit 1 point de victoire.

Carte « 1er joueur » : + 1 point de victoire

Le joueur détenant le plus de points de victoire l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur à qui il reste le plus de cartes dans son entrepôt *(c'est-à-dire ouvriers + pépites + marchandises invendues + animaux inutilisés)*. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Le joueur détenant le plus de points de victoire l'emporte

VARIANTE SOLITAIRE

Un joueur joue contre « Aaron » (adversaire virtuel).

Toutes les règles de base s'appliquent, avec les exceptions suivantes :
N'utilisez que 2 cartes Bonus « Les 7 types » (comme pour une partie à 2 joueurs, c'est-à-dire les 3 et 1). Placez 7 cartes dans les rangées à chaque manche (comme pour une partie à 2 joueurs). Placez 1 pépite, 1 ouvrier, 1 marchandise et 1 animal dans votre entrepôt.

Préparez les cartes pour Aaron. Constituez 5 piles de 3, 4, 5, 6 et 7 cartes (c'est-à-dire 1 pile par manche, chaque manche ayant 1 carte de plus que la précédente). Les 3 cartes de la 1ère pile sont dévoilées et triées par type. C'est le début du domaine d'Aaron. Un cloître est toujours posé comme carte de son propre type et n'est jamais ajouté à un autre type de carte. Pour chaque cloître détenu par Aaron, recevez 1 carte Point de victoire de la réserve.
Note : si Aaron obtient une 4ème carte du même type, il commence aussi un nouveau triplé avec elle.

Si Aaron termine un triplé avant vous, il reçoit la carte Bonus correspondante. Ceci s'applique aussi aux cartes Bonus « Les 7 types ».

Aaron ne bénéficie d'aucune avantage après avoir posé une carte. *Il ne reçoit pas d'ouvrier, de pépite, de marchandise ni d'animal. Il ne bénéficie pas d'action supplémentaire ni d'avantage en posant un bâtiment ou un château. Il ne bénéficie pas de bonus de manche.*

SOLITAIRE

Installation comme pour une partie à 2 joueurs

Prenez 1 ouvrier, 1 pépite, 1 marchandise et 1 animal

Préparez 5 piles de 3/4/5/6/7 cartes pour Aaron

Placez et triez 1 pile par manche dans le domaine d'Aaron

N'oubliez pas : prenez 1 point de victoire pour chaque cloître dans le domaine d'Aaron

Aaron gagne une carte Bonus lorsqu'il obtient 1 triplé ou « Les 7 types »

Au début de chaque manche, la pile d'Aaron est triée dans son domaine (lui octroyant peut-être des bonus). Ensuite, jouez vos 6 cartes Action normalement, comme dans le jeu de base.

Important ! A la fin de *chaque* manche, comparez vos points de victoire à ceux d'Aaron : si Aaron en a plus que vous, il l'emporte et le jeu se termine *immédiatement*.

Si vous avez autant ou plus de points de victoire qu'Aaron, le jeu se poursuit avec la manche suivante. Si vous avez autant ou plus de points de victoire qu'Aaron en fin de partie, vous l'emportez !

Note : lorsque vous comparez les points de victoire en fin de manche, pensez à prendre en compte tous les points de victoire générés par les animaux. La carte 1er joueur n'est pas utilisée dans la version solitaire.



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur aide et leurs suggestions, en particulier les groupes de : Bacharach, Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Gengenbach, Oberhof, Offenburg, Reutte, Siegsdorf et Stephanskirchen.

Pour toute question ou suggestion concernant ce jeu, contactez :
alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee | Germany
Fon: 08051 – 970720 | Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2015 Stefan Feld © 2016 Ravensburger Spieleverlag

Jouez vos 6 cartes normalement

Important !
Comparez les points de victoire après *chaque* manche : si Aaron en a plus que vous, il l'emporte *immédiatement* !

alea

233452