

The Castles of Burgundy

Le jeu de dés

À PROPOS DU JEU

La vallée de la Loire au XV^{ème} siècle. En tant que souverains influents, les joueurs tentent de développer leurs domaines grâce au commerce et à la diplomatie.

Combinez à votre avantage les résultats obtenus aux dés et trouvez la stratégie qui vous conduira à la victoire. Vos options sont innombrables. Allez-vous échanger des marchandises ? Élever du bétail ? Bâtir de puissantes cités ? Apporter votre soutien à l'église ? etc. Il y a de nombreuses façons d'acquérir prestige et prospérité !

Le joueur qui termine la partie avec le plus de points de victoire l'emporte.

But du jeu

Combinez habilement les résultats obtenus aux dés pour augmenter votre influence, votre richesse et le nombre de vos territoires, et collecter ainsi le plus de points de victoire possible.

Le joueur avec le plus de points de victoire remportera la partie.

MATÉRIEL

1 bloc-notes (environ 100 pages
= 50 x 4 différents domaines A,
B, C & D)

5 crayons

5 dés (2 avec des points, 2 avec
des couleurs, 1 avec des sabliers)



Avant de commencer, voici quelques règles générales. Chaque joueur va essayer de remplir son domaine aussi vite que possible en marquant ses

Côté gauche - Entourez chaque bonus obtenu pour avoir *terminé* une zone mauve (= moines). En dessous figurent les bonus pour avoir entièrement rempli une zone grise (= pépites), bleue (= marchandises), orange (= ouvriers) et verte (= divers). Terminer une zone jaune double les points de victoire de cette zone. Ce côté vous indique aussi le résultat de dés nécessaire pour remplir une case d'une certaine couleur. Par exemple, vous ne pouvez utiliser que un 1 ou un 2 pour remplir une case mauve, un 3 ou un 4 pour remplir une case grise, un 5 ou un 6 pour remplir une case bleue.

À côté de votre domaine, figurent les nombres de points de victoire obtenus lorsque vous êtes le 1^{er} (ou le 2^{ème}) à marquer toutes les cases d'une couleur donnée.

Par exemple, le 1^{er} joueur qui marquera ses 7 cases jaunes recevra 4 points de victoire, le 2^{ème} 2 points de victoire.

Centre - Votre domaine comprend 37 cases regroupées en zones de même couleur et de tailles différentes.

Par exemple, le domaine A comprend 3 rivières (de 2 cases bleues chacune), 2 mines (de 2 cases grises chacune), 4 cités (1 de 4



En bas au centre - Ce tableau vous indique ce que vous obtenez lorsque vous utilisez (marquez) un bonus.

cases (hexagonales) une par une avec un nombre obtenu aux dés.

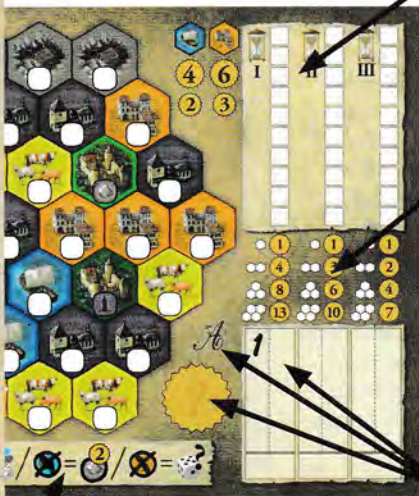
cases orange, 1 de 3 cases orange et 2 de 1 case orange), 4 monastères (3 de 2 cases mauves, 1 de 1 case mauve), 4 châteaux (4 de 1 case verte) et 4 pâturages (3 de 2 cases jaunes et 1 de 1 case jaune).

Coin supérieur droit - Enregistrez la progression de la partie dans ces 3 colonnes Temps (I, II & III). Pour chaque sablier obtenu aux dés, cochez 1 case de la colonne en cours. Lorsqu'une colonne est entièrement cochée, la phase en cours se termine. La partie se termine après 3 phases.

Centre droit - Ce tableau indique le nombre de points de victoire reçus lorsque vous terminez une zone (comprenant 1, 2, 3 ou 4 cases de même couleur). Plus tôt vous le faites, plus vous recevrez de points de victoire.

Par exemple, terminer une zone de 3 cases pendant la phase I rapporte 8 points de victoire, mais seulement 6 lors de la phase II et 4 lors de la phase III.

Coin inférieur droit - Utilisez ces colonnes pour enregistrer les points de victoire obtenus lors de chaque phase. Un espace est prévu pour calculer les 3 sous-totaux et une grosse case en forme d'étoile pour enregistrer le score final, à côté de la lettre du domaine.



Par exemple, lorsque vous vendez une marchandise, vous recevez 1 pépite (cercle gris) et 2 points de victoire.

AVANT DE COMMENCER

Chaque joueur reçoit **une page** du bloc-notes (= son domaine) et **un crayon**.

Il est recommandé aux nouveaux joueurs de commencer avec le domaine A. Ultérieurement, votre groupe de joueurs peut décider de jouer avec d'autres domaines, mais tous les joueurs doivent jouer avec le même domaine !

Le propriétaire du jeu reçoit les 5 dés. Jusqu'à la fin de la partie, ce joueur lancera les dés. Ils ne sont pas transférés à un autre joueur après avoir été lancés.

Avant de commencer à jouer, chaque joueur doit marquer un des quatre châteaux (cases vertes) de son domaine en cochant son carré de couleur (*voir illustration*). Ensuite, entourez le bonus correspondant sur le côté gauche de la page (à côté de l'hexagone vert). Vous commencez avec ce bonus (*voir illustration*).
Chaque joueur possède maintenant un bonus : un moine (mauve), une pépite (grise), une marchandise (bleue) ou un ouvrier (orange).

Attention : les joueurs choisissent simultanément leur château de départ, c'est-à-dire qu'aucun joueur ne connaît le choix des autres joueurs avant de faire le sien. Plusieurs joueurs peuvent commencer avec le même château.

Note : puisque marquer la dernière case d'une zone vous rapporte des points de victoire, le premier point de victoire correspondant à votre château de départ figure déjà dans la première colonne d'enregistrement des points de victoire du coin inférieur droit de votre domaine.

Préparation

Chaque joueur reçoit :
1 domaine (= page)
1 crayon

Le même joueur lance les 5 dés pendant toute la partie.

Chaque joueur coche son château de départ et reçoit le bonus correspondant.



Ce joueur a choisi le château avec un carré bleu comme château de départ ; il commence donc la partie avec une marchandise bonus.

COMMENT JOUER

La partie se déroule en trois phases (I, II et III). Chaque phase comprend *entre 5 et 10* tours de lancer de dés. Un lancer de dés se déroule ainsi :

D'abord, le propriétaire du jeu lance les 5 dés. Il coche autant de cases dans la colonne Temps en cours (*voir illustration*), de haut en bas, que le nombre de sabliers obtenus (1 ou 2) sur le dé Sablier. S'il a obtenu le double sablier (bleu), il doit l'annoncer (*voir la section Marchandises*).



Note : chaque joueur peut aussi cocher les cases de sa colonne Temps, mais ce n'est pas obligatoire.

Ensuite, chaque joueur utilise *simultanément* le résultat des 4 dés restants. Chaque joueur constitue une combinaison avec un dé de couleur et un dé classique, pour marquer exactement une case de son domaine : il y inscrit le nombre figurant sur le dé choisi. Cette case doit toujours être adjacente à une case qui a déjà été marquée (en début de partie, elle doit être adjacente au château de départ).

Note : si un joueur ne peut pas constituer de combinaison utile, il reçoit à la place un ouvrier (en entourant un ouvrier inutilisé à côté de l'hexagone orange du côté gauche de sa page).



Attention : les joueurs constituent leur combinaison sans toucher aux dés. Chaque joueur peut choisir librement ses 2 dés parmi les 4.

Une fois que chaque joueur a marqué une des cases de son domaine, on passe au tour suivant : le propriétaire relance les 5 dés et coche le

Les différentes phases d'une partie

Une partie comprend 3 phases de lancers de dés (5-10 tours par phase).

D'abord, cochez le nombre de sabliers obtenus...

...puis chaque joueur combine secrètement un dé coloré avec un dé classique et marque la case correspondante de son domaine.



nombre de sabliers obtenus, puis chaque joueur constitue sa combinaison.

La phase I se termine lorsque la dernière case Sablier de la colonne a été cochée. Jouez les phases II & III de la même façon. À l'issue de la phase III, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

Note : s'il ne reste qu'une seule case Sablier libre dans la colonne Temps en cours, seule cette case est cochée. Ne commencez pas la colonne suivante. Le double sablier déclenche quand même une vente de marchandises (voir plus loin).



Case Monastère

Pour marquer une case Monastère, on a besoin d'une face mauve (sur un dé coloré) et d'une face 1 ou 2 (sur un dé classique). Si cette combinaison est obtenue, inscrivez un 1 ou un 2 (respectivement) dans le petit carré de la case Monastère choisie. Par ailleurs, s'il s'agit de la dernière case d'une zone Monastère, le joueur reçoit le bonus correspondant : il entoure un des cercles Moine mauves du coin supérieur gauche de son domaine, à côté de l'hexagone mauve. De plus, il inscrit le montant correspondant de points de victoire dans le coin inférieur droit de son domaine (suivant la taille de la zone et la phase en cours) (voir exemple page 8).



Cases Mine et Rivière

Ces cases sont marquées de la même façon que les cases Monastère, mais pour les mines il faut combiner un dé gris avec un 3 ou un 4, et pour les rivières un dé bleu avec

Tous les tours de lancer de dés suivants se déroulent de la même façon, jusqu'à ce que la phase en cours se termine.

La deuxième et troisième phase se déroule de la même façon.

Une case Monastère ne peut être marquée qu'en combinant un dé mauve avec un 1 ou un 2.

Dernière case d'une zone Monastère : points de victoire + 1 moine

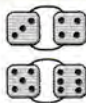


Clarification : on n'obtient un bonus que lorsque l'on marque la dernière case d'une zone. Dans le cas d'une zone de 1 case, on obtient immédiatement le bonus.

Une case Mine ne peut être marquée qu'en combinant un dé gris avec un 3 ou un 4, une case Rivière en combinant un dé bleu avec un 5 ou un 6.

un 5 ou un 6.

Une zone Mine ou Rivière terminée rapporte le nombre de points de victoire correspondant à sa taille + une pépite (= cercle gris) ou une marchandise (= cercle bleu) (voir exemple page 8).



Case Cité

Pour marquer une case Cité, il faut combiner un dé **orange** avec un dé de **n'importe quelle valeur**. Mais toute valeur suivante doit être différente des valeurs qui ont déjà été marquées dans *cette même cité* ! Autrement dit, toutes les cases d'une même cité doivent avoir des valeurs *différentes* (chaque zone Cité a sa propre numérotation).



Pour une cité complète, vous recevez le nombre de points de victoire correspondant + un ouvrier (= cercle orange) (voir exemple page 8).



Case Château

Pour marquer une case Château, il faut combiner un dé **vert** avec un dé de **n'importe quelle valeur**. Mais cette valeur doit *déjà* avoir été marquée dans une case *adjacente* à ce château.



Une case Château marquée rapporte 1 point de victoire + un moine, une pépite, une marchandise ou un ouvrier, suivant la couleur du carré figurant dans le château. Entourez le bonus correspondant à côté de l'hexagone vert, pas à côté des couleurs de bonus (voir exemple page 8).

La dernière case d'une mine ou d'une rivière : points de victoire +1 pépite / +1 marchandise



Les cités sont marquées en combinant un dé **orange** et des valeurs *différentes*.

La dernière case d'une zone Cité : points de victoire +1 ouvrier.



Les châteaux sont marqués en combinant un dé **vert** et une valeur « adjacente ».

Le bonus dépend du château marqué : 1 point de victoire +1 moine / pépite / marchandise / ouvrier.





Case Pâturage

Pour marquer une case Pâturage, il faut combiner un dé **jaune** avec un dé de n'importe quelle valeur. Mais toutes les valeurs de cette zone Pâturage doivent être les mêmes (*chaque zone Pâturage a sa propre numérotation*).



Les pâturages sont marqués en combinant un dé **jaune** et des valeurs **identiques**.

Dernière case d'une zone Pâturage : points de victoire de zone x 2

Le bonus pour une zone Pâturage terminée est de doubler ses points de victoire (*voir exemple*).

Ce joueur a plusieurs options pour utiliser les résultats du lancer de dés. Par exemple, il peut cocher un ouvrier puis utiliser le dé **jaune** et un 3 pour terminer la zone Pâturage du coin inférieur droit de son domaine **A**.

Il recevrait alors 3 points de victoire (pour avoir terminé une zone de 2 cases lors de la phase II), plus 3 points de victoire supplémentaires pour le pâturage, pour un total de 6 points de victoire.

Une autre option serait d'économiser son ouvrier pour plus tard et d'inscrire un 4 ou un 6 dans une des cases de son pâturage du haut **B**.


Il ne peut pas utiliser le dé **orange** puisqu'il n'a pas de case Cité vide adjacente à une case déjà marquée. Sa seule option serait de cocher 1 de ses 2 moines pour utiliser un dé **bleu** (avec un 6) **C**/**D** ou un dé gris (avec un 4) **E**.

The image shows a game board with a central hexagonal grid of territories. Each territory contains a small illustration and a number. Territories are grouped into grazing zones, labeled A through E. Zone A is at the bottom right, B at the top, C and D in the middle, and E at the top right. Territories are marked with numbers and colors: yellow (1-6), blue (1-6), orange (1-6), and grey (1-6). A player's resources are shown on the left: two dice, a yellow die, and an orange die. A victory point tracker is on the right, showing three columns (I, II, III) with 'X' marks. A score sheet at the bottom right shows a list of numbers: 1, 1, 3, 1, 1, 2, 2, 8, 13. A legend at the bottom shows symbols for dice combinations: a yellow die and a blue die, a yellow die and a grey die, a blue die and a grey die, and a grey die and a yellow die, with corresponding symbols for 2x, 2, and 2.


Comment utiliser les bonus

(Référez-vous aussi au bas de la page de votre domaine qui résume ce chapitre)


On ne peut utiliser qu'un seul bonus lors d'un tour (c'est-à-dire pour 2 combinaisons au maximum).


 **Moine** : utilisez un moine en cochant une case mauve préalablement entourée (à côté de l'hexagone mauve ou de l'hexagone vert). Utiliser un moine permet de changer la couleur d'un dé en n'importe quelle autre couleur pour le combiner avec un dé avec des points.

Attention : on ne change pas réellement la couleur d'un dé ; les autres joueurs peuvent utiliser les couleurs obtenues au lancer de dés ! Les mêmes règles s'appliquent lorsque l'on utilise un bonus Ouvrier.

 **Pépite** : en cochant une pépite préalablement entourée, on peut constituer une nouvelle combinaison, en changeant au moins 1 dé, afin de marquer une deuxième case durant un même tour.

Attention : on ne peut pas utiliser les deux mêmes dés qui ont été combinés pour marquer la première case. On doit utiliser au moins un autre dé.

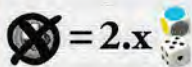
 **Exemple 1** : le joueur marque une case Cité avec un 2, puis paye 1 pépite et marque une 2^{ème} case Cité avec un 4.


 **Exemple 2** : le joueur marque une case Pâturage avec un 1, puis paye 1 pépite pour marquer une autre case Pâturage en utilisant l'autre 1 (ceci ne contredit pas les règles puisque les 2 dés 1 utilisés sont différents ! Le joueur aurait pu faire la même chose si les 2 dés de couleur étaient jaunes).

Bonus

Chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul bonus par tour.


Clarification : cette règle empêche un joueur de changer à la fois la couleur d'un dé et la valeur d'un autre au même tour. On ne peut pas non plus marquer une deuxième case si on a déjà utilisé un bonus pour changer un dé ni utiliser plusieurs bonus pour constituer plus de 2 combinaisons.



 **Marchandise** : si le propriétaire a obtenu un *double sablier* (symbole bleu) au début d'un tour, *chaque* joueur peut vendre (= cocher) *toutes* ses cases bleues entourées (= marchandises).

Pour *chaque* marchandise cochée, on gagne 1 pépite (en entourant une case située à côté de l'hexagone *gris*) plus 2 points de victoire à inscrire dans la colonne des points de victoire.

Attention : vendre des marchandises *ne compte pas* comme utilisation d'un bonus. La règle d'un seul bonus par tour ne s'applique que lors de l'étape suivante, lorsque les joueurs constituent leurs combinaisons.

 **Ouvrier** : celui-ci fonctionne comme un moine. En cochant un ouvrier, on peut changer la valeur d'un dé en n'importe quelle autre valeur.

Points de victoire supplémentaires pour zones terminées

Lorsqu'un joueur marque la dernière case d'une couleur donnée de son domaine (*par exemple la 4^{ème} case grise ou la 6^{ème} case bleue*), il l'annonce publiquement à la *fin* de son tour.

Ce joueur reçoit des points de victoire supplémentaires (Cf. valeur sous le petit hexagone correspondant) et les ajoute à sa colonne de points de victoire. Puis *tous les joueurs* cochent cette valeur pour se rappeler que ces points de victoire supplémentaires ont déjà été revendiqués.

Attention : si plusieurs joueurs réussissent à marquer lors d'un même tour la dernière case



Si vous êtes le 1^{er} joueur à marquer la dernière case d'une couleur donnée, vous recevez des points de victoire supplémentaires.



d'une couleur donnée, *tous* reçoivent la *totalité* des points de victoire correspondants.

Les points de la deuxième place *restent disponibles* (par exemple, le joueur qui termine cette couleur lors d'un tour ultérieur reçoit ces points de victoire supplémentaires). Si les points de victoire de la deuxième place ont été revendiqués par un (ou plusieurs) joueur(s), tous les joueurs cochent aussi cette deuxième valeur. Plus aucun joueur ne recevra de points de victoire supplémentaires pour cette couleur !

FIN DE PARTIE

La partie se termine en phase III, après avoir terminé le dernier tour de lancer de dés (le tour pendant lequel on a coché le dernier sablier de la troisième colonne Temps). Chaque joueur additionne les sous-totaux de chaque phase puis inscrit ce total dans la grosse case en forme d'étoile.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur à qui il reste le plus de bonus (cases entourées et qui n'ont pas été cochées). S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

VARIANTES

Tous différents (jusqu'à 4 joueurs)

Dans cette variante, chaque joueur commence la partie avec un château de départ strictement différent (au lieu de choisir un différent ou non). Le propriétaire du jeu choisit en premier, puis chaque autre joueur fait son choix en sens horaire.

Si plusieurs joueurs réussissent à terminer une couleur lors du même tour, tous reçoivent la *totalité* des points de victoire supplémentaires.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Variante 1 : tous les joueurs commencent la partie avec un château de départ différent.

Tous identiques

Vous pouvez aussi décider en commun que tous les joueurs commencent la partie avec le même château de départ. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur le château de départ, c'est le propriétaire du jeu qui choisit.

Un et un seul

Dans cette variante solo, vous devez essayer d'obtenir le plus de points de victoire possible. Chaque phase comprend 8 tours (*lancez quand même le dé Sablier pour déclencher la vente de marchandises*).

Lors des phases I & II, vous obtenez la plus grande valeur de points de victoire supplémentaires lorsque vous terminez une couleur. Lors de la phase III, vous n'obtenez que la plus petite valeur. *Obtiendrez-vous plus de 50 points de victoire ? Bien joué ! Plus de 60 ? Excellent ! 70 points ? Incroyable !*

Tous mes remerciements aux nombreux testeurs pour leur enthousiasme et leurs retours, en particulier aux groupes de joueurs de Bad Aibling, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, Karlsruhe, Oberhof, Reutte et Siegsdorf.

Pour toute question ou retour, contactez nous :

alea | Steinbichlweg 1 | 83233 Bernau am Chiemsee

Fon: 08051- 970720

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2016 Christoph Toussaint © 2017 Ravensburger Spieleverlag

Variante 2 : tous les joueurs commencent la partie avec le même château de départ.

Variante solo

8 tours par phase.

Points de victoire supplémentaires pour avoir terminé une couleur : la plus grande valeur en phases I & II, la plus petite en phase III.



235703