

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

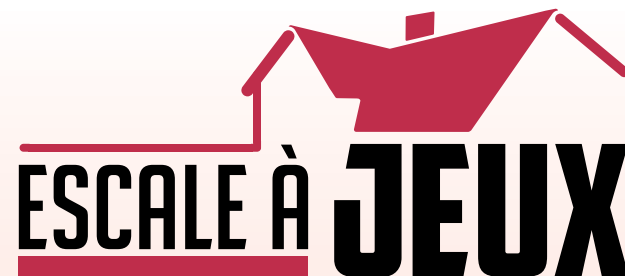
***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# VENEDIG

GRÜNDUNG UND GLANZ DER LAGUNENSTADT



2 à 5 joueurs – A partir de 10 ans - durée environ 60 minutes

## MATERIEL DU JEU

42 Cartes bâtiment



5x Basilika - Eglise

6x Palazzo - Palais

6x Campo - Place

6x Ponte - Pont

19x Casa - Maison



*Avant la première partie, mettre la coupelle de la basilique sur le bâtiment en forme d'étoile.*

1 Plateau de jeu

Case gondole

Cases bâtiment

4 architectes



Case d'arrivée

Quartiers

Case de départ

5 Gondoles



18 jetons d'or



86 jetons maréeage

## IDEE DU JEU

Venise a été fondée par les réfugiés d'Italie du Nord qui se sont dissimulés avant l'invasion des Huns et des Lombards dans les marais et sur les innombrables îles à l'embouchure de la rivière Brenta. Le nom Venise vient du peuple des Venètes (ancienne tribu celte). Grâce à ses habiles commerçants, Venise s'est enrichi jusqu'à devenir dans la renaissance un centre de pouvoir politique. Les joueurs se glissent dans ce jeu dans le rôle d'architectes qui construisent des églises, des palais, des ponts, des places et des maisons, participant ainsi à la construction de la lagune de la ville. Le joueur qui parcoura la plus longue distance avec sa gondole sur les canaux de Venise remportera la partie.

## MISE EN PLACE DU JEU

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Sur le plateau, il y a cinq quartiers de Venise représentés. Les quartiers sont subdivisés par des canaux et des cases de construction hexagonales.

- Dans certaines cases de construction sont représentés des bâtiments de couleur, les bâtiments correspondants y sont alors placés. Les bâtiments restants sont triés par type et couleur, et posés à côté du plateau de jeu.

- Les quatre architectes sont placés sur les cases d'architecte de la même couleur sur le plateau de jeu.
- Les cartes bâtiment sont mélangées, et chaque joueur reçoit trois cartes qui constituent sa main. Les cartes restantes sont posées face cachée en piles à côté du plateau de jeu.
- Les jetons de marécage sont mélangés et sont posés face or en-dessous sur toutes les cases de construction libres. Attention : Sur les cases avec des illustrations de bâtiments, on ne peut pas poser de jetons de marécage.
- Les jetons de trésor sont également mélangés et posés en piles face or en-dessous à côté du plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit une gondole et la place sur la case de départ. Les gondoles non utilisées retournent dans la boîte.

## DEROULEMENT DU JEU

Un joueur commence, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif peut construire des bâtiments et assécher des cases avec des jetons de marécage pour créer des nouvelles cases de construction. De cette manière les joueurs reçoivent les points, avec lesquels ils peuvent déplacer leur gondole. Finalement, le joueur complète sa main de cartes.

### TOUR D'UN JOUEUR

Un joueur ne peut réaliser les trois actions suivantes que dans cet ordre.

1. Poser des cartes et construire des bâtiments
2. Assécher des cases contenant des jetons marécage
3. Tirer des nouvelles cartes

**Attention :** Celui qui oublie une action ne peut pas la jouer !

### 1. POSER DES CARTES ET CONSTRUIRE DES BATIMENTS

Un joueur peut jouer autant de cartes de différents bâtiments de sa main qu'il le désire. Il peut aussi renoncer à jouer des cartes. S'il pose des cartes identiques, par exemple deux palais, elles sont regroupées dans une même pile. Ce n'est qu'à l'aide des cartes que l'on peut construire. Dans les coins supérieurs de chaque carte bâtiment est inscrite une valeur. Cette valeur correspond au nombre de cartes nécessaires à la construction du bâtiment. Les bâtiments ont différentes formes et nécessitent pour leur construction plusieurs cases sur le plateau de jeu.

Une fois que le joueur a posé ses cartes de bâtiment, autant de parties de bâtiment sont construites que le nombre de cartes utilisées. Chaque joueur participant à la construction d'un bâtiment reçoit des points de déplacement pour sa gondole.

*Carte de bâtiment (Eglise)*



*Nombre de cartes pour achever le bâtiment*

*Nombres de cases pour la construction du bâtiment*

*Points de déplacement pour la gondole*

Batiments	Cases de construction nécessaires	Cartes nécessaires	Points de déplacement pour la gondole
Casa (Maison)	1	1	Après la construction, le joueur reçoit un point pour sa gondole
Palazzo (Palais)	2	3	Après la construction, le joueur reçoit un point pour chaque case voisine non bâtie environnant le Palais. Une case est non bâtie si un jeton de marécage s'y trouve, ou si le jeton de marécage a été éliminé et qu'aucun bâtiment ne s'y trouve.
Campo (Place)	1	3	Après la construction, le joueur reçoit un point pour chaque case voisine bâtie environnant la place. Une case est bâtie si le jeton de marécage a été éliminé et s'il s'y trouve un bâtiment et/ou une partie d'un bâtiment.
Basilika (église)	3	4	Après la construction, le joueur reçoit sept points pour sa gondole.
Ponte (Pont)	2	3	Un pont ne peut être posé que sur les cases de construction qui sont liées par une ligne en pointillés blanche sur un canal. Après la construction, le joueur reçoit un point pour sa gondole pour chaque maison qui se trouve dans un des deux quartiers urbains liés (après sélection de l'architecte).

#### ◆ Plusieurs joueurs construisent un bâtiment

Un joueur débute la construction d'un bâtiment, s'il dépose au moins une carte, mais moins que les cartes nécessaires pour l'achèvement du bâtiment et si parmi les cartes de ses adversaires déjà posées ne se trouvent pas de cartes bâtiment du même type.

Ce joueur reçoit immédiatement l'architecte de la même couleur que le bâtiment, pour signaler qu'il a le rôle de l'architecte pour ce bâtiment.

Un autre joueur participe à la construction d'un bâtiment s'il dépose au moins une carte, et/ou les cartes restantes pour la construction d'un bâtiment déjà commencé. S'il a joué plus de cartes que le joueur qui était jusqu'ici architecte il reçoit l'architecte de ce type de bâtiment. Si le joueur pose moins ou autant de cartes que son adversaire, l'architecte ne change pas de main.

**Attention :** Pour la construction d'un bâtiment, un joueur ne peut pas jouer plus de cartes bâtiment que nécessaires. Cela signifie que par exemple un joueur ne peut pas jouer trois cartes (pour devenir architecte) pour la construction d'une église, si deux cartes pour l'église ont déjà été jouées par un adversaire. Il ne peut donc jouer que 2 cartes.

Exemple : Jürgen joue 2 cartes église. Comme il a posé plus de cartes de Klaus, il reçoit le jeton de l'architecte

Klaus



Jürgen

## Un joueur construit seul

Un joueur construit seul un bâtiment, si aucun adversaire ne participe à la construction. Cela est possible dans deux cas.

1. Le joueur a déjà joué au moins une carte et pose dans un tour ultérieur les cartes restantes. Le joueur joue par exemple dans un tour une carte pour un pont et pose dans un autre tour deux autres cartes de pont. Dans ce cas, aucune carte du même type de bâtiment devant d'autres joueurs ne doit être exposée.
2. Un joueur pose par exemple dans un tour **toutes** les cartes nécessaires d'un type de bâtiment devant lui, par exemple quatre cartes pour une église. Il se charge ainsi du rôle de l'architecte, sans recevoir l'architecte de la couleur concernée. L'architecte reste soit chez un joueur, soit sur une case d'architecte. Un joueur peut construire de cette manière si d'autres joueurs ont déjà joué des cartes de ce bâtiment avant lui. Ces cartes et l'architecte restent à leur place.

### ◆ Un bâtiment est placé sur le plateau de jeu

Si lorsqu'au moment où le joueur actif a posé ses cartes et que le bâtiment pour lequel toutes les cartes nécessaires ont été jouées, le bâtiment est achevé. Peu importe si les cartes nécessaires se trouvent devant un joueur ou devant plusieurs joueurs.

On ne construit que sur des cases de construction libres. Ce sont des cases sans bâtiments et sans jeton de marécage. Des cases de construction dans lesquelles des bâtiments sont illustrés sont des cases de construction également libres.

Attention ! La place de construction entière, donc toutes les cases de construction nécessaires pour la construction d'un bâtiment doivent être libres. S'il n'y a pas suffisamment de place pour un bâtiment, on ne peut pas construire, et toutes les cartes jouées pour le bâtiment à construire sont alors mises sur la pile de défausse.

Celui qui construit seul prend le bâtiment à construire du stock à côté du plateau de jeu et le place sur une place de construction de son choix. Si plusieurs joueurs participent à une construction de bâtiment, c'est le joueur possédant l'architecte qui décide du lieu de construction. Il prend le bâtiment à construire du stock à côté du plateau de jeu et le pose sur une place de construction de son choix.

**Attention**, certains bâtiments nécessitent plusieurs cases de construction !.

### ◆ La répartition des points de déplacement

Un joueur qui participe seul à une construction de bâtiment recevra la totalité des points pour ce bâtiment, par exemple sept points pour la construction d'une basilique. Lorsque plusieurs joueurs participent à la construction d'un bâtiment, c'est à dire qu'ils ont au moins une carte de ce bâtiment, tous ces joueurs reçoivent alors des points. L'architecte reçoit la totalité des points et tous les autres joueurs participant à la construction reçoivent la moitié des points (arrondi au chiffre inférieur).



*Exemple : Klaus et Jürgen ont construit un Palais. Sur les 6 cases du palais, 5 ne sont pas bâties. L'architecte (Jürgen) remporte 5 points et Klaus 2 points.*

## Le déplacement de la gondole

En fonction des points reçus, les joueurs vont déplacer leur gondole depuis la case départ en direction de la case d'arrivée. C'est d'abord l'architecte qui avance sa gondole, puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre qui ont participé à la construction. Celui qui a construit seul un bâtiment est naturellement le seul à avancer sa gondole.

Attention : Il doit toujours y avoir une seule gondole sur chaque case de gondole. Des cases occupées par des gondoles sont sautées et non comptées !



*Exemple : Jürgen (vert) avance de 7 cases sa gondole, cependant la case avec la gondole de Klaus (rouge) ne compte pas. Ensuite Klaus avec sa gondole avance de 3 cases et peut dépasser Jürgen.*

Quelques règles à ne pas oublier :

- Une fois que les gondoles ont été déplacées, l'architecte du bâtiment tout juste construit est posé sur sa case sur le plateau de jeu (à moins que le joueur sans architecte ait construit seul) et les cartes bâtiment jouées sont défaussées sur la pile de défausse.
- Le joueur actif peut construire successivement plusieurs bâtiments et avancer sa gondole en conséquence. Le joueur décide alors de l'ordre dans lequel les bâtiments sont construits. Un joueur peut construire deux fois le même bâtiment dans son tour (rare) une fois seul et une fois avec d'autres joueurs.
- Les maisons (Casa) ont une particularité : elles n'ont pas d'architecte. La carte de bâtiment est mise après avoir été jouée sur la défausse et la gondole est déplacée. Un joueur peut construire l'une après l'autre plusieurs maisons.

### ◆ L'attribution de l'or

Si la gondole d'un joueur qui participe à la construction d'un bâtiment est voisine d'un quartier dans lequel un bâtiment est achevé, alors le joueur reçoit 1 or.

Cela est valable que le joueur construise un bâtiment seul ou avec d'autres joueurs. L'architecte prend un jeton d'or en premier, suivi des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour la construction d'un pont, il suffit d'être à côté d'un des 2 quartiers liés à la gondole.

Si un joueur participe à cette construction, la séquence est la suivante :

- 1) l'architecte décide, dans quel quartier on construit.
- 2) tous les joueurs qui participent à la construction et qui ont leur gondole adjacente à ce moment à une rive de ce quartier peuvent piocher un jeton d'or de la pile à côté du plateau de jeu et le poser devant eux.
- 3) les gondoles sont avancées.

Les jetons d'or ont des valeurs de 3 à 6. Les jetons d'or peuvent comme les jetons de marécage se transformer en points de déplacement (voir Action 2 : Assécher des cases avec des jetons marécage).

Les joueurs doivent tenir leurs jetons d'or devant eux de façon secrète. Si le stock de jetons d'or est vide (rare), alors le joueur ne reçoit exceptionnellement pas d'or.

Attention : La case de gondole 10/45 est voisine de quatre quartiers. Les cases de gondole 57 à 60 et la case de départ n'ont pas de quartier adjacent. Autrement, toutes les autres cases gondole ont un ou deux quartiers voisins.

#### ◆ Fin de l'action de construction

À la fin de l'action de construction un joueur ne peut avoir devant lui au plus que des cartes bâtiment de deux types différent. Il ne peut donc ainsi prendre part qu'à deux constructions différentes. Si un joueur a des cartes bâtiment de plus de deux types différents, il doit se défausser d'un type de cartes bâtiment excédentaires de son choix.

## 2. ASSECHER DES CASES CONTENANT DES JETONS MARECAGE

Après l'action de construction, le joueur devrait créer de nouvelles cases de construction libres. A cet effet, il retire un ou deux jetons marécage du plateau. Il peut aussi renoncer à cette action.

Les cases de construction libérées peuvent maintenant être bâties (mais pas par le joueur actif, parce que son action de construction est déjà terminée).

Le joueur dépose les jetons de marécage devant lui. Sur une face des jetons marécage sont représentées de 0 à 2 pièces d'or. Le joueur doit tenir ce chiffre secret.



Le joueur actif peut échanger à tout moment des pièces d'or collectées dans son tour de jeu contre des points de déplacement. Pour cinq pièces d'or le joueur reçoit un point de déplacement pour sa gondole. Chaque joueur peut aussi échanger ses jetons d'or contre des points de déplacement à la fin de la partie. L'or échangé en surplus est perdu.



**Attention :** Des pièces d'or et des jetons de marécage peuvent être mélangés lors de l'échange. Les jetons marécage sont retirés du jeu, les jetons trésor cependant sont remis dans le stock à côté du plateau de jeu et remélangés face cachée.

### 3. TIRER DES NOUVELLES CARTES

Après l'assèchement, le joueur doit tirer des cartes pour sa main. Il doit choisir une possibilité parmi les deux suivantes :

1. Le joueur tire une carte du tas de cartes visibles posées à côté de la pioche ou il tire la carte supérieure (face cachée) de la pioche.
2. Le joueur met d'abord une carte de sa main face visible à côté de la pioche, où un tas de cartes est créé et il prend trois cartes (du tas et/ou de la pioche) qu'il met dans sa main. Le type de bâtiment que le joueur met dans le tas ne peut pas encore se trouver là. S'il veut tirer des cartes du tas et de la pioche, il doit prendre d'abord des cartes du tas ! Il ne peut pas reprendre la carte qu'il vient juste de poser dans le tas de cartes !

Un joueur ne peut pas avoir plus de cinq cartes en main. Il ne peut pas utiliser la deuxième possibilité si sa limite de carte est dépassée lors de cette action. Après le tirage de la carte (ou des cartes) le tour du joueur est terminé. Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, les joueurs suivants jouent leur tour dans l'ordre des actions 1 à 3.

Si la pioche est épuisée, la défausse est remélangée et on reconstitue une nouvelle pioche.

Attention : lorsqu'un joueur termine son tour et que quatre cartes de bâtiment se trouvent dans le tas à côté de la pioche, ces cartes sont immédiatement défaussées.

### FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un type de bâtiment est totalement construit, ou dès qu'une gondole atteint la case 60 ou plus.

Les joueurs qui ont participé à la dernière construction de bâtiment, peuvent encore déplacer leurs gondoles. Aucun autre bâtiment ne peut plus être construit, aucune case de construction ne peut être asséchée et aucune carte ne peut être tirée.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut cependant échanger encore une fois des pièces d'or contre des points de mouvement (5 or = 1 point de déplacement). Le joueur à la gauche du joueur qui a terminé son tour de jeu commence. Après cela si la case gondole est dépassée les pilotis de gondole jouent le rôle de cases supplémentaires.

Le joueur dont la gondole a parcouru la plus grande distance est vainqueur. Si des gondoles sont sur les cases des pilotis, le joueur qui a la gondole la plus loin a gagné.

### PARTICULARITES POUR UN JEU A 2 JOUEURS :

Dans le jeu à 2, un troisième joueur imaginaire participe. Il ne reçoit toutefois pas de gondole ni de cartes en main. Ses cartes sont présentées séparément de toutes les autres cartes à côté du plateau de jeu. Le joueur actif peut tirer une carte de la pioche pour le joueur imaginaire.

La nouvelle carte pour le joueur imaginaire est immédiatement défaussée, si le joueur imaginaire venait à construire un troisième bâtiment, car il ne peut construire que deux bâtiments différents en même temps.

Si le joueur imaginaire possède un architecte et que le bâtiment associé doit être construit, alors le joueur actif choisit la case de construction. Autrement, les mêmes règles que pour les deux joueurs valent pour le joueur imaginaire.



## EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

C'est au tour de Klaus. Il joue deux cartes pont. Jürgen a une carte de pont déjà jouée. Il donne l'architecte à Klaus. Toutes les cartes nécessaires à la construction du pont sont maintenant posées. Mais Klaus ne construit pas le pont immédiatement, parce qu'il veut encore jouer deux cartes maison.

Klaus construit sa première maison. Il la place dans un quartier dans lequel il y a déjà trois maisons. C'est aussi le quartier dans lequel est sa gondole, il peut donc prendre un jeton d'or. Puis il avance d'une case sa gondole et défausse sa carte maison.

Klaus construit ensuite sa deuxième maison et la place dans le même quartier. Il prend un jeton d'or. Il avance sa gondole et défausse sa carte.

En tant qu'architecte Klaus décide où il construit le pont. Il le place entre deux quartiers sur deux cases de construction liées par une ligne en pointillés. Dans un des quartiers lié, il y a deux maisons, dans l'autre il y a cinq maisons.

Klaus se décide pour le quartier avec les cinq maisons et peut avancer sa gondole de cinq cases. Il ne reçoit pas cette fois-ci de jeton d'or, parce que sa gondole n'est voisine avec aucun des deux quartiers liés.

Puisqu'il est derrière la gondole de Jürgen, il se décide à échanger cinq pièces d'or de sa réserve contre un point de déplacement. De cette façon, il se retrouve devant la gondole de Jürgen.

Jürgen participe avec sa carte de pont à la construction du pont. Il reçoit ainsi deux points de déplacement (la moitié de 5 arrondie au chiffre inférieur), avance sa gondole de deux cases et passe par dessus la gondole de Klaus.

À la fin de la construction, les trois cartes de pont sont défaussées et l'architecte replacé sur sa case réservée sur le plateau de jeu. Klaus retire deux jetons marécage de deux cases de construction en deuxième action et les dépose devant lui. Pour finir, il met une carte palais dans le tas et tire une carte du tas et deux cartes de la pioche. De cette façon, son tour est terminé.

La  
Fièvre  
Du Jeu

Une traduction de l'allemand par la Fièvre du Jeu

<http://www.fievredujeu.com>

Me contacter : [admin@fievredujeu.com](mailto:admin@fievredujeu.com)

GAMEMOB.DE  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

# VENEDIG<sup>2.0</sup>

2 À 5 | 60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit **3 cartes et 1 gondole** (sur case 0) | Sur les cases colorées du plateau, **placer les bâtiments requis** (les autres à côté du plateau). **Couvrir toutes les cases blanches de marais** | faire une **réserve** de "trésors" f.c + **pioche** 'cartes

## Tour de jeu

### ① POSER DES CARTES/CONSTRUIRE (FACULTATIF)

Le joueur actif peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite

→ soit il réalise un bâtiment : poser nombre de cartes demandées  
→ soit il entreprend un bâtiment et pose dessus l'architecte. il pourra le compléter par la suite où être aidé par d'autres joueurs

—memo impossible d'entreprendre un bâtiment s'il est en chantier ailleurs, à moins de le réaliser en totalité en 1 tour

→ soit il participe à un bâtiment adverse : il pose/complète une ou plusieurs cartes devant lui et récupère l'architecte s'il possède plus de cartes du bâtiment en chantier.

—memo impossible de poser plus de cartes que nécessaire à la construction du bâtiment

—memo à la fin de son tour, il ne peut avoir plus de 2 bâtiments en chantier devant lui

#### ✦ CONSTRUCTION ET TRESOR

Bâtiments construits sur cases vides et sans marais.

Pour chaque construction, le joueur gagne la **totalité des points s'il est seul constructeur ou majoritaire** (= l'architecte est devant lui), la **moitié en cas de participation** (arrondi à l'inférieur)

—memo J. actif choisit dans quel ordre sont construits les bâtiments.

—memo si impossible de construire, défausser les cartes concernées

Chaque joueur ayant participé à la construction d'un bâtiment **pioche un trésor si leur gondole est adjacente** à l'île où a été construit le bâtiment.

La ou les gondoles sont ensuite avancées en conséquence, en commençant - pour chaque construction - par le joueur majoritaire, puis dans l'ordre du tour.

—memo les cases occupées par une gondole sont sautées

### ② ASSECHER LES MARAIS (FACULTATIF)

Enlever 1 ou 2 tuiles "marais" et les garder f.c

—memo si le joueur oublie d'assécher les marais, tant pis !

#### ✦ ECHANGER DES POINTS

A son gré, le joueur actif peut échanger une ou plusieurs tuiles marais et trésors pour avancer sa gondole : 5 pts = + 1 case

—memo les trésors retournent dans la réserve

### ③ PIOCHER

1 carte ou 3 cartes si le joueur pose l'une des cartes de sa main dans la défausse commune (cartes posées adjacentes et f.v)

—memo interdit d'avoir 2 cartes de même type dans la défausse

—memo si 4 cartes dans la défausse, elles sont écartées

Si le joueur s'est défaussé d'une carte, il peut piocher une carte de la défausse (excepté celle qu'il vient de jeter) avant de prendre les 2 autres dans la pioche f.c

—memo max. 5 cartes en main. Se défausser éventuellement

## Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse les 60 pts ou que le dernier élément d'un type de bâtiment est construit

—memo on peut encore échanger ses pts marais et trésors pour avancer sa gondole, en commençant par le joueur le plus en retard

# VENEDIG<sup>2.0</sup>

2 À 5 | 60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit **3 cartes et 1 gondole** (sur case 0) | Sur les cases colorées du plateau, **placer les bâtiments requis** (les autres à côté du plateau). **Couvrir toutes les cases blanches de marais** | faire une **réserve** de "trésors" f.c + **pioche** 'cartes

## Tour de jeu

### ① POSER DES CARTES/CONSTRUIRE (FACULTATIF)

Le joueur actif peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite

→ soit il réalise un bâtiment : poser nombre de cartes demandées  
→ soit il entreprend un bâtiment et pose dessus l'architecte. il pourra le compléter par la suite où être aidé par d'autres joueurs

—memo impossible d'entreprendre un bâtiment s'il est en chantier ailleurs, à moins de le réaliser en totalité en 1 tour

→ soit il participe à un bâtiment adverse : il pose/complète une ou plusieurs cartes devant lui et récupère l'architecte s'il possède plus de cartes du bâtiment en chantier.

—memo impossible de poser plus de cartes que nécessaire à la construction du bâtiment

—memo à la fin de son tour, il ne peut avoir plus de 2 bâtiments en chantier devant lui

#### ✦ CONSTRUCTION ET TRESOR

Bâtiments construits sur cases vides et sans marais.

Pour chaque construction, le joueur gagne la **totalité des points s'il est seul constructeur ou majoritaire** (= l'architecte est devant lui), la **moitié en cas de participation** (arrondi à l'inférieur)

—memo J. actif choisit dans quel ordre sont construits les bâtiments.

—memo si impossible de construire, défausser les cartes concernées

Chaque joueur ayant participé à la construction d'un bâtiment **pioche un trésor si leur gondole est adjacente** à l'île où a été construit le bâtiment.

La ou les gondoles sont ensuite avancées en conséquence, en commençant - pour chaque construction - par le joueur majoritaire, puis dans l'ordre du tour.

—memo les cases occupées par une gondole sont sautées

### ② ASSECHER LES MARAIS (FACULTATIF)

Enlever 1 ou 2 tuiles "marais" et les garder f.c

—memo si le joueur oublie d'assécher les marais, tant pis !

#### ✦ ECHANGER DES POINTS

A son gré, le joueur actif peut échanger une ou plusieurs tuiles marais et trésors pour avancer sa gondole : 5 pts = + 1 case

—memo les trésors retournent dans la réserve

### ③ PIOCHER

1 carte ou 3 cartes si le joueur pose l'une des cartes de sa main dans la défausse commune (cartes posées adjacentes et f.v)

—memo interdit d'avoir 2 cartes de même type dans la défausse

—memo si 4 cartes dans la défausse, elles sont écartées

Si le joueur s'est défaussé d'une carte, il peut piocher une carte de la défausse (excepté celle qu'il vient de jeter) avant de prendre les 2 autres dans la pioche f.c

—memo max. 5 cartes en main. Se défausser éventuellement

## Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse les 60 pts ou que le dernier élément d'un type de bâtiment est construit

—memo on peut encore échanger ses pts marais et trésors pour avancer sa gondole, en commençant par le joueur le plus en retard