

Les Châteaux de Bourgogne

Aide de jeu

Mise en place

Chaque joueur commence avec un plateau de jeu (les n°1 pour les premières parties, puis les n°2 à 9, une fois les concepts bien assimilés), un château (à poser au centre sur les plateaux n°1, sur l'un des emplacements Château sur les autres plateaux), 3 tuiles marchandises au hasard, 2 dés à sa couleur et 1 pépite.

Le premier joueur est déterminé aux dés, il reçoit 1 tuile ouvrier, le suivant dans l'ordre du tour en reçoit 2, et ainsi de suite.

La pile d'ordre du tour est formée d'un pion de chaque joueur, posée à gauche de la piste, le premier joueur étant dessus.

Mélanger les tuiles marchandises restantes et en faire 5 piles de 5 tuiles (les tuiles restantes ne servent pas pendant la partie). Les poser en dessous des numéros de phase (A à E).

Mélanger également les tuiles hexagonales selon leur couleur et en faire une pioche.

Placer les tuiles bonus sur leur emplacement du plateau de jeu.

La partie se déroule en 5 phases de 5 tours.

Début de phase

Défausser les tuiles hexagonales restantes du plateau de jeu, puis remplir les dépôts selon le nombre de joueurs et la couleur de la tuile hexagonale.¹

Placer les 5 tuiles marchandises de la phase sur les cases de tour.

Tour de jeu

Chaque joueur lance ses 2 dés de couleur. Le premier joueur lance également le dé blanc, qui indique dans quel dépôt arrive la marchandise du tour.

Puis, dans l'ordre du tour, chaque joueur fait 2 actions (identiques ou différentes) parmi :

Symbole	Action	Effet
	Prendre une tuile hexagonale	Choisir un dé, prendre une des tuiles restantes du dépôt associé au résultat du dé, et la placer dans sa zone de stockage (max. 3 tuiles en stock ; s'il est plein, défausser préalablement une tuile de votre zone de stockage)
	Placer une tuile hexagonale	Choisir un dé, prendre une tuile de son stock et la placer sur une case vide de même couleur, du résultat du dé, et adjacente à au moins une tuile précédemment placée
	Vendre des marchandises	Choisir un dé, prendre toutes les tuiles marchandises dans ses cases de stockage dont le numéro correspond au résultat du dé et les retourner. Vous recevez alors 1 pépite et marquez n PV par tuile retournée ($n = \text{nb de joueurs}$)
	Prendre 2 tuiles ouvrier	Chaque tuile ouvrier permet de rajouter ou retrancher 1 au résultat d'un dé quand vous faites une des trois actions décrites ci-dessus.

Pendant son tour de jeu, un joueur peut également acheter une tuile (et une seule) du dépôt noir, en payant 2 pépites, et en la plaçant dans ses cases de stockage.



A la fin de chaque tour, on redéfinit l'ordre du tour, de droite à gauche sur la piste (en cas d'égalité, le joueur placé dessus jouera avant).

¹ A 3 joueurs, dans le dépôt n°6, lors des phases B et D, placer une mine sur l'emplacement normalement réservé à un château.

Les Châteaux de Bourgogne

Aide de jeu

Le but du jeu est de marquer un maximum de points (PV). Pendant la partie, les PV sont marqués de la façon suivante :

- Pose d'une tour de guet	4 PV
- Pose d'une tuile Animal (se reporter page suivante pour le calcul) La tuile Connaissance n°7 rajoute 1 PV supplémentaire par tuile décomptée.	X PV
- District terminé (district = cases adjacentes de même couleur)	de 1 à 36 PV, selon la taille du district
- Bonus de district terminé	10/8/6/4/2 PV en phase A/B/C/D/E
- Tous les districts d'une couleur terminés (à 2/3/4 joueurs)	5/6/7 PV pour le premier joueur à le faire 2/3/4 PV pour le deuxième joueur à le faire

Fin de partie

Chaque joueur marque en plus :

- Tuiles Connaissance n°15 à 26	X PV
- Chaque pépite restante	1 PV
- Chaque tuile marchandise non vendue	1 PV
- Chaque paire de tuiles ouvrier	1 PV

En cas d'égalité au score, départage par le nombre de cases vides sur son plateau de jeu (il faut en avoir le moins), puis par l'ordre du tour.

Les Châteaux de Bourgogne

Effets des tuiles hexagonales

Image	Type et couleur de tuile	Effet
	Connaissance (jaune)	Elles sont détaillées à la page suivante
	Navire (bleu)	- Prendre toutes les tuiles du dépôt de son choix pour les placer sur son plateau (on ne peut pas remplacer une marchandise par une autre) - Déplacer son pion d'ordre du tour d'une case vers la droite (si on arrive sur une case déjà occupée, placer son pion dessus).
	Animaux (vert clair)	Marquer autant de PV que d'animaux de la même espèce représentée sur la tuile et dans le pâturage où est posée la tuile.
	Château (vert foncé)	Action supplémentaire immédiate (choix de la valeur du dé)
	Mine (gris)	+1 pépite en fin de manche
	Menuiserie (beige)	Ajout immédiat à son stock de tuiles d'une tuile Bâtiment (beige) de son choix d'un des dépôts numérotés
	Eglise (beige)	Ajout immédiat à son stock de tuiles d'une tuile Connaissance (jaune), Mine (gris) ou Château (vert foncé) de son choix d'un des dépôts numérotés
	Marché (beige)	Ajout immédiat à son stock de tuiles d'une tuile Navire (bleu) ou Animal (vert clair) de son choix d'un des dépôts numérotés
	Hôtel de ville (beige)	Action « Placer une tuile hexagonale de son stock » immédiate.
	Entrepôt (beige)	Action « Vendre des marchandises » immédiate
	Pension de famille (beige)	+4 tuiles ouvrier
	Banque (beige)	+2 pépites
	Tour de guet (beige)	+4 PV

Il ne peut pas y avoir 2 fois le même bâtiment dans une ville (excepté avec la tuile Connaissance n°1).

Les Châteaux de Bourgogne

Effets des tuiles hexagonales

N° de la tuile	Image	Effet
1		Des bâtiments identiques peuvent être présents dans vos villes
2		En fin de phase, chaque Mine vous rapporte 1 tuile ouvrier en plus
3 et 4		A chaque vente, vous recevez 1 pépite supplémentaire (tuile n°3) et/ou 1 tuile ouvrier supplémentaire (tuile n°4)
5		Les marchandises que vous récupérez suite à la pose d'un Navire peuvent provenir de 2 dépôts adjacents
6		Vous pouvez acheter une tuile de n'importe quel dépôt (central ou numéroté). Vous êtes toujours limité à un achat par tour
7		+1 PV par tuile décomptée lors de la pose d'une tuile Animal
8		Les tuiles ouvrier peuvent ajuster la valeur du dé de ± 2
9 à 12		Vous pouvez ajuster la valeur du dé ± 1 pour : - la prise d'une tuile hexagonale (n°12) - la pose d'une tuile Bâtiment (n°9) - la pose d'une tuile Animal ou Navire (n°10) - la pose d'une tuile Mine, Château ou Connaissance (n°11)
13 et 14		Quand vous faites l'action « Prendre des tuiles ouvrier », vous récupérez 2 tuiles ouvrier supplémentaires (n°14) et/ou 1 pépite supplémentaire (n°13)
15 et 25		En fin de partie : 1 PV par marchandise vendue (n°25) 3 PV par type de marchandise vendue (n°15)
16 à 23		En fin de partie, 4 PV par bâtiment représenté sur la tuile dans votre domaine
24		En fin de partie, 4 PV par type d'animal dans votre domaine
26		En fin de partie, 2 PV par tuile bonus