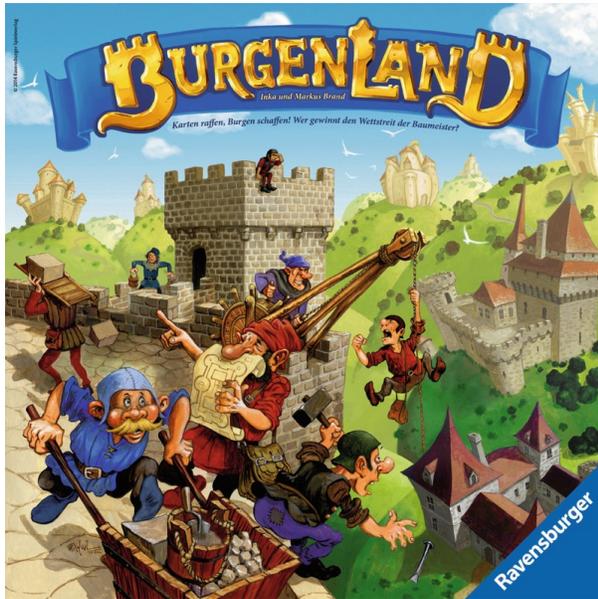


Burgenland



Auteurs : Inka & Markus Brand

Illustrateur : Julien Delval

Idée du jeu

La construction est en plein essor dans le Burgenland! Dans les nombreux châteaux, vous allez faire apparaître de nouvelles maisons, puits, murs et palais. Mais il va falloir vous hâter sous peine de voir vite partir les meilleurs terrains. Réunir les cartes adéquates vous garantit l'un ou l'autre bonus tout en gardant un œil sur les nombreuses possibilités du jeu.

Le premier joueur qui construit la totalité de ses bâtiments et de ses puits, dévoile son paravent et remporte la partie.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 Paravents avec leurs parties latérales
- 8 tuiles Bornes
- 9 tuiles Echange
- 13 tuiles Bonus + 2 tuiles Supplémentaires (avec ? au verso)
- 80 cartes Couleur (10 par couleur)
- 17 cartes Joker
- 12 cartes Architecte
- 11 cartes Puits
- 16 Murs gris
- 12 Palais noirs
- 12 Maisons brunes
- 8 Puits bleu clair
- 1 Pion rouge Puits à construire

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table : il montre 11 châteaux avec 3 terrains à bâtir carrés pour les bâtiments et un rond pour les puits. Les châteaux sont connectés entre eux par des chemins. Au sud du plateau de jeu, il y a un grand château avec les toitures bleues et sans aucun terrain à bâtir. Juste à droite du plateau de jeu (= « à l'est »), il y a des emplacements pour les cartes Puits et Architecte ainsi que pour les tuiles Bonus et Echange.

Mélangez les 80 cartes Couleur et placez-les, face cachée, comme pioche à proximité du plateau de jeu. Empilez, face visible, les 17 Jokers et placez-les à côté.

Mélangez les 11 cartes Puits et placez-les, face visible, comme pioche sur la case en haut à droite du plateau de jeu.

Placez la pierre rouge Puits à construire sur le cercle du terrain à bâtir indiqué par la valeur de la carte Puits.

Mélangez les 13 tuiles Bonus et placez-les, face cachée (avec le ? vers le haut), sur la case correspondante du plateau de jeu.

Placez les 9 tuiles Echange sur la case correspondante du plateau de jeu.

Mélangez les 12 cartes Architecte, empilez-les face visible, et placez-les sur la case en bas à droite du plateau de jeu.

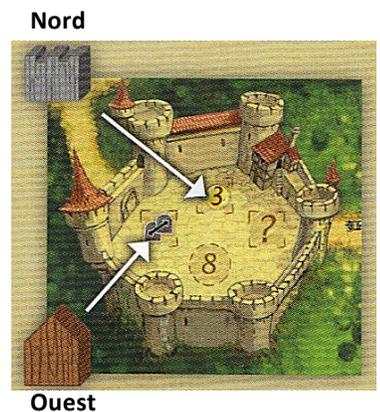
Placez, sur chacun des 8 croisements entre les chemins et les châteaux, **une tuile Borne** tirée au hasard.

Chacun joueur reçoit :

- **Un paravent**, qu'il place devant lui;
- **Des bâtiments et des Puits**, comme indiqué sur côté gauche de son paravent. Le nombre de bâtiments à prendre est indiqué en fonction du nombre de joueurs.

Répartissez ensuite les bâtiments restants (également mentionné à l'intérieur du paravent) sur n'importe quels châteaux du plateau de jeu selon les règles suivantes :

- **4 joueurs** : placez 1 Mur sur le terrain à bâtir se trouvant à chaque fois au nord de 4 châteaux quelconques.
- **3 joueurs** : placez les 4 Murs comme indiqué pour une partie à « 4 joueurs ». Ensuite, placez, en plus, 1 Maison sur 4 autres châteaux, sur le terrain à bâtir se trouvant à l'ouest. Posez 1 Palais sur 3 autres châteaux encore vide, sur le terrain à bâtir se trouvant au nord.
- **2 joueurs** : placez les 6 Murs, les 2 Maisons et les 4 Palais comme indiqué précédemment. Maintenant, 10 des 11 terrains à bâtir se trouvant au nord, ainsi que 2 terrains à bâtir à l'est (à côté d'un mur), sont occupés.



Ces terrains à bâtir sont maintenant occupés par des bâtiments et ne sont plus constructibles pour les joueurs. Les 2 Puits qui restent à chaque fois dans les parties à 2 et à 3 joueurs retournent dans la boîte ; ils ne sont jamais placés dans des châteaux.

Le plus jeune d'entre vous est désigné premier joueur. Il pioche 4 cartes Couleur et 1 Joker de la pioche. Dans le sens horaire, les joueurs suivants tirent à leur tour 1 carte Couleur de plus que leur prédécesseur, mais toujours 1 seule carte Joker (par exemple le 4^e joueur recevra 7 cartes Couleur et 1 Joker). Prenez vos cartes dans votre main de façon à ne pas les montrer aux autres.

Déroulement du jeu

A son tour, on peut accomplir l'une des deux actions (A ou B). Ensuite c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire de réaliser son action et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Action A – Construire une seule fois

Vous pouvez construire un de vos bâtiments personnels (= Palais, Maison, Mur) ou un de vos Puits. Vous pouvez construire un bâtiment sur chaque terrain à bâtir carré libre des 11 châteaux, un puits uniquement sur le terrain à bâtir circulaire où se trouve la pierre rouge Puits à construire.

Chacun des 11 châteaux se trouve entre deux bornes colorées. Les couleurs de ses bornes indiquent quelles cartes vous devez donner pour réaliser une construction dans le château choisi, à savoir toujours 4 cartes. La monnaie présente sur ces 4 cartes ne joue ici aucun rôle, et n'importe quel nombre de jokers peut être utilisé.

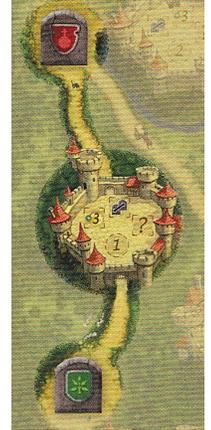
Vous placez les cartes Couleur utilisées sur une défausse, face visible, à côté de la pioche, et les jokers employés toujours face visible en dessous de la pile de joker.

Exemple : un joueur souhaite construire sur l'un des terrains à bâtir de ce château, il doit donner 4 cartes rouges et/ou vertes.

Les 4 cartes, qu'il doit donner, peuvent correspondre aux combinaisons suivantes :

- 4 cartes rouges ou
- 3 cartes rouges et une carte verte ou
- 2 cartes rouges et 2 cartes vertes ou
- 1 carte rouge et 3 cartes vertes ou
- 4 cartes vertes.

Bien sur, il peut utiliser n'importe quel nombre de Jokers.



Règles de constructions spécifiques à chaque bâtiment.

Mur : Vous pouvez ériger un mur sur n'importe quel terrain à bâtir carré libre. Après votre construction, vous recevez immédiatement, pour chaque mur qui se trouve dans ce château un joker de la réserve.

Exemple : Le joueur a construit un 2ème Mur dans ce château, il reçoit ensuite 2 Jokers de la réserve.



Palais : Dans chaque château, il ne peut y avoir, au maximum, qu'un seul Palais. En outre, lors de la construction du Palais, vous devez payer en plus « l'architecte » : la carte Architecte se trouvant en haut de la pile indique la valeur monétaire exigée (entre 1 et 5) que vous devez fournir avec vos cartes (n'importe quelle couleur !). On ne rend pas la monnaie.



Après avoir construit et payé complètement un Palais, vous placez la carte Architecte visible sous la pile, ainsi la nouvelle carte Architecte visible indique le coût supplémentaire pour la construction du prochain palais, etc.



Exemple : Dans ce château, il n'y a plus de place pour un autre Palais.

Maison : Par maison que vous voulez construire dans un château, un mur doit déjà s'y trouver. Dans le cas contraire, la construction n'est pas permise !

Pour 1 maison = au moins 1 mur ;

Pour 2 maison = au moins 2 murs.

Exemple : Dans ce château, on ne peut plus construire de maison, car (pour l'instant) il n'y pas de second mur disponible.

(De toute façon, ceci n'est possible qu'avec la tuile Bonus « terrain à bâtir personnel » (voir page 6) !)



Puits : Un puits peut seulement être construit sur un terrain à bâtir sur lequel la pierre rouge Puits à construire se trouve.

1. Donnez d'abord, comme pour tout bâtiment, les 4 cartes Couleur correspondantes.
2. Vous obtenez alors votre récompense : Elle correspond à la plus haute valeur visible de l'échelle de défausse des cartes Puits qui se trouve en dessous de la pioche des cartes Puits.
Pour le premier Puits on obtient une récompense d'une valeur de 5 pièces, au second Puits 4 pièces, ensuite 3 etc.
3. Posez la carte Puits qui est réalisée, face cachée, sur la case supérieure libre de cette échelle.
La première fois on recouvre le +5 et ainsi c'est maintenant la valeur +4 qui est la plus élevée etc.
4. Pour terminer, posez l'un de vos Puits sur le terrain à bâtir occupé par la pierre rouge Puits à construire et déplacez-la sur le terrain à bâtir correspondant au chiffre indiqué sur la carte Puits située au-dessus de la pioche : c'est l'emplacement du prochain Puits...

Le prochain Puits (sur le terrain à bâtir 8)...

Recevoir une récompense de 3 pièces.



Les récompenses

Durant la partie il y a trois manières, de recevoir une récompense sous forme de pièces (= cartes Couleur supplémentaires)

- Lors de la construction d'un Puits (valeurs monétaire décroissantes de 5 à 1) ;
- Lors d'une construction sur certains terrains à bâtir carrés (valeur monétaire toujours égale à 3) et
- Avec certaines tuiles Bonus (valeur monétaire toujours égale à 5).

Quand vous percevez une telle récompense, vous tirez des cartes Couleur (jamais des Joker !), qui sont face visible dans la défausse (ainsi vos partenaires peuvent contrôler la valeur des cartes prises) jusqu'à ce que vous ayez au moins autant de pièces que la récompense correspondante. Vous prenez ces cartes et les ajoutez ensuite à votre main.

Exemple 1 : Un joueur a construit le premier Puits au cours de la partie, pour lequel il reçoit des cartes pour une valeur monétaire de minimum 5. Il tire une première pièce, ensuite encore une pièce, et encore une carte de 1 pièce. La quatrième carte indique une valeur monétaire de 3, et il arrête de piocher car la valeur monétaire totale est maintenant de 6 (récompense obtenue d'au moins 5). Il met les 4 cartes en main.



Exemple 2 : Un joueur construit un bâtiment sur un terrain à bâtir avec une valeur monétaire de 3. Il tire une première carte avec trois pièces dessus. Sa récompense est atteinte et il prend cette carte qu'il met en main.



Le grand château

Au lieu de construire dans les petits châteaux, vous pouvez construire (sur n'importe quel emplacement) dans le grand château. Vous pouvez construire ici tous les bâtiments, mais pas un Puits (parce qu'il y en a déjà un qui est illustré).

Attention : dans le grand château aucune des règles de construction appliquées jusqu'ici n'est valable, comme les restrictions, les récompenses ou les frais !

Si vous souhaitez construire ici, vous devez donner un certain nombre de cartes selon le type de bâtiment :

- Pour un Mur, vous devez donner 4 cartes de couleur identique ou 6 cartes de couleurs différentes.
- Pour une Maison, vous devez donner 5 cartes de couleur identique ou 7 cartes de couleurs différentes.
- Pour un Palais, vous devez donner 6 cartes de couleur identique ou 8 cartes de couleurs différentes.

Attention ! Pour les « cartes de valeur différente » il faut à chaque fois des couleurs différentes réellement visibles, par exemple pour un Palais il faut exactement une carte de chaque couleur !

Les Jokers

Un Joker remplace n'importe quelle carte Couleur lors de la construction même dans le grand château. Lors de la construction, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de Jokers. Leur valeur monétaire est toujours égale à 3.

N'oubliez pas ! Si vous défaussez des cartes Couleur pour une valeur monétaire d'au moins 6, vous recevez pour cela un Joker (2 Jokers pour une valeur monétaire de 12, 3 jokers pour 18 etc.). Vous pouvez le faire à tout moment en plus de votre action.

Note : Il n'est pas prévu de manquer de joker. Si tel était le cas, on les remplace temporairement par un matériel adéquat.

Action B – Piocher deux cartes Couleur

Tirez les deux premières cartes Couleur de la pioche et ajoutez-les à votre main. Il n'y a pas de nombre limite pour les cartes en main.

Quand la pioche est vide, mélangez la défausse et reconstituez une nouvelle pioche.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement dès que l'un d'entre vous place sa dernière pièce (bâtiments et puits) sur le plateau de jeu et le prouve en renversant son paravent : félicitation au gagnant... C'est l'architecte le plus rapide de tous les temps !

Les bonus

Il y a quatre Bonus différents quand on construit sur les terrains à bâtir carré d'un château. Si vous avez construit et effectué le paiement complet, vous recevez ensuite votre bonus :



Prenez un Joker de la pile et ajoutez-le à votre main.

Attention : quand vous construisez un Mur, vous recevez ce Joker en plus du/ou des autres Jokers reçus pour la construction de mur.



Prenez des cartes pour une valeur monétaire de 3 et ajoutez-les à votre main (cf. « Récompense » à la page 4).



Prenez une tuile Echange de la réserve et placez-la derrière votre paravent.

Vous pouvez utiliser ces tuiles à n'importe quel moment – même plusieurs simultanément – en plus de votre action : pour chaque tuile Echange que vous défaussez, vous pouvez intervertir deux Bornes de votre choix entre elles.



Prenez une tuile Bonus, face cachée, de la réserve et placez-la derrière votre paravent.

Vous pouvez utiliser ces tuiles à n'importe quel moment – même plusieurs simultanément – en plus de votre action.

Elles signifient :



(3x) Vous avez à votre disposition un terrain à bâtir supplémentaire : posez cette tuile dans n'importe quel château et construisez dessus le bâtiment de votre choix.

Attention : les règles de construction sont toujours en vigueur !

Il ne peut y avoir qu'une seule tuile de ce type dans un château. Pour la construction d'un Puits ou une construction dans le grand château, cette tuile ne sert à rien.



(3x) Quand vous construisez un bâtiment ou un Puits avec une telle tuile (à placer, face visible, à côté du plateau de jeu !), vous ne devez pas donner 4 cartes correspondant aux deux bornes mais vous pouvez vous défausser de n'importe quelles cartes pour une valeur monétaire d'au moins 10.

Attention : Lors de la construction d'un Palais, le paiement à l'architecte est un coût indépendant de celui de la construction !

Remarque ! Vous pouvez également utiliser cette tuile lors d'une construction dans le grand château. Ainsi elle peut remplacer chacun des frais de construction exigés.

C'est-à-dire, pour la construction d'un Mur, d'une Maison ou d'un Palais vous devez seulement défausser des cartes pour une valeur monétaire d'au moins 10, au lieu des 4 à 6 cartes de couleurs identiques ou des 6 à 8 de couleurs différentes !



(3x) Quand vous défaussez cette tuile lors de la construction d'un Palais ou d'une Maison (à placer, face visible, à côté du plateau de jeu !), vous pouvez oublier les restrictions, c'est-à-dire que vous pouvez construire un deuxième Palais dans un château ou une Maison bien qu'il n'y ait suffisamment de murs disponibles.



(4x) Quand vous défaussez cette tuile, à n'importe quel moment lors de votre tour, (à placer, face visible, à côté du plateau de jeu !), vous pouvez piocher de la défausse des cartes Couleurs pour une valeur monétaire d'au moins 5 (cf. « Récompense » à la page 4).

En général : Quand une tuile bonus est utilisée, elle est placée, face visible, à côté du plateau de jeu et ne peut pas être utilisée une seconde fois.