

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BURGENLAND

Un jeu d'urbanisme pour 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans

Auteurs : Inka & Markus Brand

Illustrations : Julien Delval

Traduction française : LudiGaume – <http://www.ludigaume.net>

Corrections : François Haffner – <http://escaleajeux.fr>

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 oeil 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.

Contenu



1 Plateau de jeu

2 Plaques de carton contenant :



4 Paravents
(avec leurs parties latérales)



8 Tuiles Borne



9 Tuiles Échange



13 Tuiles Bonus
+ 2 Tuiles de remplacement
(avec un « ? » au verso)

120 Cartes :



80 cartes de couleur
(10 par couleur)



17 Cartes Joker



12 Cartes Architecte



11 Cartes Puits

49 Pièces en bois



16 Murs gris



12 Palais noirs



12 Maisons brunes



8 Puits bleus



1 Pion rouge indicateur
de Puits à construire

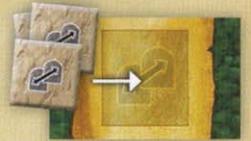
Préparation

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Il montre 11 châteaux avec 3 terrains à bâtir carrés pour les bâtiments et 1 rond pour les puits. Les châteaux sont connectés entre eux par des chemins. Au centre du plateau de jeu, il y a un grand château aux 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 Échange.

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



Placez les 9 tuiles Échange sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu.



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



Mélangez les 11 cartes Puits et formez une pioche, face visible, sur l'emplacement correspondant en haut à droite du plateau de jeu.



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



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 « ? » visible), sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu.



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 vides, 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.

Mise en place dans les paravents



Emplacement au nord



Emplacement à l'ouest

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

Déroulement du jeu

À 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, mais un puits uniquement sur le terrain à bâtir circulaire où se trouve le marqueur rouge à construire.

Chacun des 11 châteaux se trouve entre deux bornes. Les couleurs de ses bornes indiquent quelles couleurs de cartes vous devez utiliser pour construire dans ce château.

Vous devez utiliser 4 cartes. La valeur monétaire de ces 4 cartes ne joue ici aucun rôle, et vous pouvez utiliser autant de Jokers que souhaité.

Vous défaussez les cartes Couleur utilisées, face visible, à côté de la pioche, et les éventuels Jokers toujours face visible sur la pile de Jokers.

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 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 spécifiques à chaque construction



Mur : Vous pouvez ériger un mur sur n'importe quel terrain à bâtir carré libre. Après avoir construit, vous recevez, **pour chaque mur** qui se trouve maintenant dans ce château **un Joker** de la réserve.

Exemple : le joueur a construit un deuxième 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.

Exemple : dans ce château où un Palais a déjà été construit, il n'y a plus de place pour un autre Palais.



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.





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 possible !

Pour 1 maison, il faut au moins 1 mur.

Pour 2 maisons, il faut au moins 2 murs.

Exemple : Dans ce château, on ne peut plus construire de maison, car (pour l'instant) il manque un Mur.

(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 se trouve le marqueur rouge Puits à construire.

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, de sorte que 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...

Exemple :

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

... recevra une récompense de 3 pièces.



Les Récompenses

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

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

Quand vous percevez une telle récompense, vous piochez des cartes Couleur (jamais des Jokers !), que vous dévoilez (chacun peut ainsi contrôler la valeur des cartes prises) jusqu'à ce que vous atteigniez ou dépassiez la récompense correspondante. Vous prenez ensuite ces cartes en main.

Exemple 1 : un joueur a construit le premier Puits au cours de la partie, pour lequel il a droit à une récompense de 5 pièces. Il tire d'abord 1 pièce, puis encore 1 pièce, et encore 1 pièce. La quatrième carte a une valeur de 3 pièces : il arrête de piocher car la valeur totale est maintenant de 6 (pour une récompense due de 5). Il prend les 4 cartes en main.



Exemple 2 : un joueur construit un bâtiment sur un terrain à bâtir avec une récompense de 3. Il pioche une première carte d'une valeur de 3 pièces. Sa récompense est atteinte, il ne pioche plus et prend cette carte en main.



Le Grand Château

Au lieu de construire dans les petits châteaux, vous pouvez construire librement (sans contrainte d'emplacement) dans le grand château. Vous pouvez y construire n'importe quel bâtiment mais pas un Puits (il y en a déjà un qui est illustré au centre du château).

Attention : dans le grand château aucune des règles de construction appliquées jusqu'ici n'est valable. Il n'y a ni restrictions, ni récompenses ni frais !

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

 Pour construire un Mur, vous devez donner 4 cartes de couleur identique ou 6 cartes de couleurs différentes.

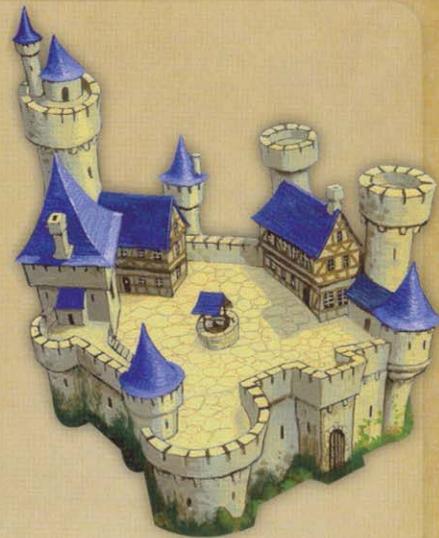
 Pour construire une Maison, vous devez donner 5 cartes de couleur identique ou 7 cartes de couleurs différentes.

 Pour construire un Palais, vous devez donner 6 cartes de couleur identique ou 8 cartes de couleurs différentes.

$$4x = / 6x \neq$$

$$5x = / 7x \neq$$

$$6x = / 8x \neq$$



Attention ! Pour les « cartes de valeur différente » il faut à chaque fois des couleurs différentes réellement visibles. Par exemple, pour construire un Palais avec des cartes différentes, 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. S'ils sont utilisés en tant que monnaie, leur valeur est toujours égale à 3.

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



Très important ! À tout moment de votre tour, vous pouvez en plus de votre action, défausser des cartes Couleur pour une valeur d'au moins 6, et recevoir à la place Joker (ou 2 Jokers pour une dépense de 12, 3 jokers pour 18, etc.). Vous pouvez acheter des Jokers à tout moment de votre tour.

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 limite au nombre de cartes en main.

Quand la pioche est épuisée,, 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...

... qui est reconnu comme 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.

Après avoir effectué le paiement complet et construit le bâtiment, 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 chaque Mur présent.



Piochez des cartes Couleur jusqu'à atteindre ou dépasser une valeur de 3 et ajoutez-les à votre main. (voir « Récompense » en page 4).



Prenez une tuile Échange 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 Échange que vous défaussez, vous pouvez intervertir entre elles deux Bornes de votre choix.



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.

Signification des tuiles Bonus :



Aire de construction supplémentaire (3 x)

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. Cette tuile Bonus ne peut pas servir pour construire un Puits. Elle n'est également d'aucune utilité dans le Grand Château où les constructions sont libres.



Paiement en pièces (3 x)

Quand vous construisez un bâtiment ou un Puits, vous pouvez défausser cette tuile. Vous ne devez plus donner 4 cartes correspondant aux deux bornes mais vous pouvez payer à l'aide de n'importe quelles cartes pour une valeur d'au moins 10.

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

Important ! Vous pouvez aussi utiliser cette tuile pour construire dans le Grand Château. Elle remplace alors les frais de construction exigés.

En clair, pour la construction d'un Mur, d'une Maison ou d'un Palais vous devez seulement défausser des cartes pour une valeur d'au moins 10, au lieu de défausser 4 à 6 cartes de couleurs identiques ou 6 à 8 cartes de



Passe-droit (3 x)

Quand vous construisez un Palais ou une Maison, défaussez cette tuile pour ignorer les restrictions. C'est-à-dire que vous pouvez construire :

- un deuxième Palais dans un château, ou
- une Maison même s'il n'y a pas suffisamment de murs disponibles.



Prime exceptionnelle (4 x)

Vous pouvez défausser cette tuile, à n'importe quel moment lors de votre tour, pour piocher de la défausse des cartes Couleurs jusqu'à atteindre ou dépasser une valeur de 5 pièces. (voir « Récompense » à la page 4).

Quand une tuile Bonus est utilisée (sauf la tuile « Aire de construction »), elle est placée, face visible, à côté du plateau de jeu et ne peut pas être piochée et utilisée une seconde fois.

