

## BURANO

Petite île au Nord de la Baie de Venise. Les joueurs vont y développer la ville et l'activité de pêche et la dentelle pendant une année composée de 4 manches représentant chacune les saisons. Le joueur avec le + de PV en fin de partie remporte la victoire

### Mise en place générale :

- Sortir le plateau
- Placez les 18 docks aléatoirement sur les îles voisines (autour de la principale), 3 par île
- Placer 6 tuiles usines "workshops" de couleurs différentes sur l'espace à gauche (Cf page 4 N°3 pour un modèle). Laissez 4 cases libres pour 4 joueurs et 10 pour 2-3 joueurs.
- Placez 2 tuiles "marchands" dans chaque port aléatoirement
- Posez l'île principale et un cube au hasard sous la fontaine centrale
- Trier et placer les tuiles toits (roof) faces cachées sur le plateau action, ainsi que les tuiles saisons dans l'ordre (printemps en haut, hiver en bas) et le jeton sablier de tour d'action sur la pyramide dessinée. Il y aura selon la saison 4,4,3,3 rounds. Placez enfin aléatoirement les 6 jetons d'action en bas du plateau action.
- Mélanger les cartes construction et en étaler 4. Mélanger les cartes pêche et en étaler 3
- Trier les cubes maison par couleur, argent et placer le tout en pioche près du plateau

### Mise en place joueur :

- Chaque joueur prend un plateau individuel et 13 ouvriers, l'un d'eux est placé sur la piste de score, placer ensuite aléatoirement les 4 quartiers "pendule" au centre de son plateau et y placer les 12 ouvriers restants sur les ronds.
- Déterminer le 1er joueur, Celui-ci retire les 3 ouvriers du quartier A et place sa roue de pendule avec les 3 flèches pointées vers les 3 ronds sans ouvriers. Le second joueur fait la même chose avec la quartier B, puis le 3 ième avec C et le 4ième avec D (Cf 4 page 6). Pour les 3 ouvriers enlevés par joueur, l'un va sur l'île (A,B,C,D selon l'ordre) ainsi que son bateau, un sur le "1" de la piste privilège du plateau individuel, un sur le "1" de la piste d'action de (sous l'emplacement des tuiles toits du plateau indiv.)
- Chaque joueur prend en réserve 3 cubes maison de chaque couleur, 3 tuiles toits différentes et 3 pièces.

### Manche du jeu (il y 4 manches = 1 par saison):

- Construire sa pyramide de cubes maison en 1 minute environ
- Faire les rounds de saison avec 4 actions par round, on a 4 rounds en printemps/été, 3 en automne/hiver. Les actions devront être payées (sauf la première), pour être réalisées
- Phase de comptage et nettoyage pour le round suivant

### **Construire sa pyramide de cubes en 1 minute :**

Les joueurs ont une minutes pour faire une pyramide de cubes "maison" sur le plateau indiv (case carrée), avec une base 3x3 (soit 14 cubes), les cubes restants donnent une pièce (soit 4 pièces). Aux tours suivants, il est probable qu'on aura moins de cubes.

### **Faire les rounds de saison :**

On avance le sablier saison puis...

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut faire, dans l'ordre qu'il veut, 4 actions parmi un choix de 3. On déplace alors le jeton ouvrier sur la piste d'action de son plateau individuel et on paye chaque mouvement (+1,-3,-3,-4 pièces) si on veut le faire. (On est pas obligé de faire les 4 actions, mais chaque joueur, en partant du premier, fait ses actions puis passe au suivant). Quand tout le monde a fait ses actions.

Les actions possibles sont :

1 - Déplacer une maison dans la "zone de préparation" au dessus de la pyramide (3 max). Le cube choisi doit être libre (sans autres cubes au dessus de lui, même partiellement)

*Note : A tout moment durant son tour, même sans faire cette action, un joueur peut sacrifier un pt de privilège pour prendre un cube de la réserve et l'ajouter à sa pyramide (max 14 et sans déplacer d'autres cubes)*

2- Construire une maison. Prendre un cube de la "zone de préparation" et le poser sur l'île. Il doit être sur un espace vide et entourant un autre cube. Ou encore sur un toit (si la couleur correspond entre le cube et le côté du toit, prenez un point de privilège / Piste à gauche du plateau indiv.) - EFFECTUEZ L'ACTION CORRESPONDANTE (voir A>)

3 - Construire un toit : Prendre un toit de son plateau indiv. et le poser à cheval sur deux cubes libres à même hauteur (pas de diagonale). Les couleurs doivent correspondre ! Prenez soit une carte construction visible et remplacer celle prise par une de la pioche OU prenez 2 pts de privilège. Enfin, scorez le bonus du toit posé. (cf symbole page 11 : 4 PV)

1er symbole : Gagner 2/5/9 PV pour 1/2/3 îles où vous avez strictement le + d'ouvriers que les autres. (*Si 4 ou + îles pas de PV supplémentaires*)

2ème symbole : Gagner 2/5/9 PV pour 1/2/3 tuiles usines où vous avez strictement le + d'ouvriers que les autres.

3ème symbole : Gagner 2/3/5/9 PV pour 1/2/3/4 fontaines visible sur votre pendule

4ème symbole : Gagner 4PV

#### A> Les actions possibles suite à la pose d'un cube de couleur :

Il faut faire l'action sous la tuile correspondante à la couleur du cube maison posée. 3 actions possibles :

##### 1 - Pêcher :

Déplacer votre bateau en suivant les routes maritimes vers une île voisines ou un port voisin (1 seul déplacement)

Dans une île voisine : On regarde les couleurs indiquées par les 3 flèches de sa pendule et les couleurs des docks sur l'île. Pour chaque couleur identique, on prend une carte "pêche" dans sa main depuis les 3 visibles ou directement depuis le dessus de la pioche. Lorsque toutes les cartes sont prises, on refait un set up de 3 cartes visibles si nécessaire. Si 1/2 maisons correspondent aux flèches, on prend 1 ouvrier de sa pendule (juste après les flèches) et on le place sur l'île. Pour 3 maisons, on pourra mettre les deux ouvriers suivants de la pendule. Avancer ensuite la pendule du nombre d'ouvriers posés. Les autres joueurs doivent alors retirer un ouvrier à eux depuis l'île, s'ils en ont un. Ils le remettent sur leur pendule, à l'emplacement libre le plus proche à gauche des flèches et gagner 2 pièces.

*Note : En sacrifiant 1 pt de privilège, vous pouvez échanger deux tuiles maisons de 2 îles, juste au moment du mouvement de votre bateau*

Dans un port : Vous pouvez choisir une tuile marchand et revendre des cartes "pêche". Les cartes donnent des PV (voir page 14) avec des séries différentes (cartes seules, par paire, par brelan) ou identiques (cartes seules). Placer les cartes faces cachées sur votre plateau individuel. Le marchand utilisé, ira alors vers l'autre port (de l'autre côté du plateau)

*Note : Vous ne pouvez pas aller dans un port sans marchand pour faire l'action*

##### 2 - Fabriquer de la dentelle :

Les couleurs données par vos flèches de la pendule, vous donnent les tuiles usines où vous pouvez placer des ouvrières. Si une de vos ouvrières est déjà présente sur une tuile, vous devez placer la nouvelle ouvrière orthogonalement sur la tuile par rapport à celles présentes, sinon elle est placée sur un espace libre. Si l'espace recouvert, a un symbole de pièce, prenez une pièce de la réserve. Avancez ensuite la pendule du nombre d'ouvrières posés

*Note : Avec 1 pt de privilège, vous pouvez remplacer un ouvrier adverse par le votre, si celui-ci ne sera pas orthogonal à vos autres ouvriers (même d'une autre tuile). Le joueur éjecté place son ouvriers à gauche de ses flèches*

*Note : On place le jeton côté femme.*

##### 3 - Gain

Recevez une pièce pour chaque icône de pièce visible sur votre pendule (sans ouvrier dessus). Ensuite, vous pouvez également rapatrier des ouvriers depuis les îles voisines (les vôtres) sur votre pendule ou depuis les usines, et gagner 1 pièce par rapatriement. (Les ouvriers sont placés à gauche de vos flèches)

*Note : On peut aussi, sans faire cette action, sacrifier 1 pt de privilège pour gagner une pièce à tout moment durant son tour*

#### **Phase de score et nettoyage pour la saison suivante :**

- Chaque île voisine donne des PV au joueur strictement majoritaire (1PV par joueur présent, donc 4 à 4, 3 à 3 et 2 à 2 pour chaque île)

- Pour chaque ouvrière présente sur une tuile usine, vous pouvez défausser un cube de votre pyramide (même couleur que la tuile et accessible) pour 2PV par cube ainsi défaussé. Par adjacence d'ouvrière remplissant les conditions précédentes, on gagne des PV de plus, voir tableau et exemple page 16. Les adjacences sont valides uniquement pour les ouvrières-cubes défaussées. Les cubes doivent être libres.

Si pas fin hiver, faire aussi :

- Re-mélangez les tuiles couleurs action du plateau "action" pour la saison suivante, puis défaussez la tuile saison du dessus, remettre le sablier au début

- Dans l'ordre du tour, chaque joueur prend depuis la réserve des cubes pour chaque rond de pendule où il y a encore des ouvriers en respectant les couleurs. Puis on reprends les cubes restants de sa pyramide.

*Note : Durant cette phase, on peut sacrifier 1 pt de privilège pour prendre un cube de la réserve, en plus*

- Dans l'ordre du tour, chaque joueur reprend des tuiles toits. Il est possible de se défausser de celles déjà présentes sur son plateau individuel avant d'en reprendre. Les tuiles prises doivent être différentes entre elles. Mais peuvent être identiques à celles déjà présentes sur son plateau

- Passer le jeton 1er joueur au joueur suivant, on recommence alors à la création des pyramide

### **Fin du jeu**

Après l'hiver, on ajoute les PV suivants :

- 1 pièce par Pt privilège restant
- 1 PV / lot de 5 pièces
- 1 PV par carte pêche encore en main
- PV des cartes de construction

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cubes encore présents dans sa pyramide. Si égalité encore, c'est le + riche

Rappel de l'utilisation des points privilèges :

- *A tout moment durant son tour, même sans faire cette action, un joueur peut sacrifier un pt de privilège pour prendre un cube de la réserve et l'ajouter à sa pyramide (max 14 et sans déplacer d'autres cubes)*

- *En sacrifiant 1 pt de privilège, vous pouvez échanger deux tuiles maisons de 2 îles, juste au moment du mouvement de votre bateau*

- *Avec 1 pt de privilège, vous pouvez remplacer un ouvrier adverse par le votre, celui-ci ne doit pas être orthogonal à vos autres ouvriers (même d'une autre tuile). Le joueur éjecté place son ouvriers à gauche de ses flèches*

- *On peut aussi, sans faire cette action, sacrifier 1 pt de privilège pour gagner une pièce à tout moment durant son tour*

- *Durant cette phase, on peut sacrifier 1 pt de privilège pour prendre un cube de la réserve, en plus*