

## Burdigala – Aide de Jeu

### Tour de jeu

#### Lancer les 2 dés

- Actions obligatoires (si impossible, retirer un personnage)
- Déplacer un de ses personnages du nombre de cases correspondant à l'un des dés
  - Mettre une pierre sur l'un des chantiers voisins de la case atteinte

#### Actions facultatives

Jouer une (au maximum) carte *inrigue*.

Utiliser l'un des « pouvoirs » liés aux lancés spéciaux

#### Fin du tour d'un joueur

- Marquer auant de points que de cases restant libres sur le chantier construit après la pose de toutes les pierres (Y compris celles liées aux actions facultatives)
- Marquer les points liés au bâtiment éventuellement terminé
- Les autres personnages voisins d'un chantier terminé piochent une carte *inrigue*.
- Si la case atteinte est un port, piocher une carte marchandise

### Lancés spéciaux (actions facultatives)

#### Double

- Atteindre une case occupée, dont on déplace le personnage vers une case vide
- Utiliser les votes maritimes et les votes rapides



#### Total de 7 (+corruption)

- Poser une pierre supplémentaire sur le même chantier que l'action obligatoire
- Piocher une carte marchandise



### Fin de partie

#### Conditions (1 sufln)

- Tous les bâtiments ont été construits
- Un des joueurs n'a plus de personnages
- Il n'y a plus de cartes *marchandise* dans la pioche

#### Conséquences

- le jeu prend fin immédiatement, sans terminer le tour de jeu
- on calcule les points de victoire

### Points de victoire

- Ceux accumulés pendant le jeu (constructions et cartes *inrigue*)
- Points des jeons « bonus » récoltés pendant la partie
- Points attribués par certaines cartes *inrigue*
- Ensembles de cartes marchandise différentes (cumuler les différents ensembles)
  - carte → 1 point
  - cartes → 3 points
  - cartes → 6 points
  - cartes → 10 points
  - cartes → 15 points
- Points de corruption des jeons
- 5 points pour le joueur le plus corrompu

## Cartes *Inrigue* (max 3 sauf avec *Bonne Récolte*)

<b>Bateau</b> Permet d'utiliser les votes maritimes lors de son déplacement	<b>Bonne récolte</b> Permet d'avoir 5 cartes <i>inrigue</i> devant soi dans sa main	<b>Char</b> Permet d'utiliser les votes rapides	<b>Indiscretion</b> Prenez secrètement connaissance de la nature de 3 chantiers	<b>Consul</b> +2 points de prestige quand le joueur termine un bâtiment à 2 cubes	
<b>Publius Crassus</b> Posez une pierre supplémentaire	<b>Relations</b> Défaussez immédiatement un jeon corruption	<b>Trashison</b> Éliminez une carte <i>inrigue</i> adverse	<b>Vol</b> Votez une carte <i>marchandise</i> adverse au hasard		
<b>Hygiène</b> P+2 points de prestige quand le joueur termine un bâtiment à 3 cubes	<b>Influence</b> Ajoutez 1 au retableau 1 à la valeur d'un de vos dés	<b>In Vino Veritas</b> À chaque fois que vous devez piocher une carte <i>inrigue</i> , vous pouvez, en plus, piocher une carte <i>marchandise</i> en prenant 1 jeon de corruption	<b>Marin</b> Piochez 3 cartes <i>marchandise</i> , gardez-en une et mélangez les 2 autres dans la pioche	<b>Négociant</b> Regardez les cartes <i>marchandise</i> d'un adversaire et faites un échange d'une de vos cartes contre une des siennes	

## Burdigala – Aide de Jeu

### Tour de jeu

#### Lancer les 2 dés

- Actions obligatoires (si impossible, retirer un personnage)
- Déplacer un de ses personnages du nombre de cases correspondant à l'un des dés
  - Mettre une pierre sur l'un des chantiers voisins de la case atteinte

#### Actions facultatives

Jouer une (au maximum) carte *inrigue*.

Utiliser l'un des « pouvoirs » liés aux lancés spéciaux

#### Fin du tour d'un joueur

- Marquer auant de points que de cases restant libres sur le chantier construit après la pose de toutes les pierres (Y compris celles liées aux actions facultatives)
- Marquer les points liés au bâtiment éventuellement terminé
- Les autres personnages voisins d'un chantier terminé piochent une carte *inrigue*.
- Si la case atteinte est un port, piocher une carte marchandise

### Lancés spéciaux (actions facultatives)

#### Double

- Atteindre une case occupée, dont on déplace le personnage vers une case vide
- Utiliser les votes maritimes et les votes rapides



#### Total de 7 (+corruption)

- Poser une pierre supplémentaire sur le même chantier que l'action obligatoire
- Piocher une carte marchandise



### Fin de partie

#### Conditions (1 sufln)

- Tous les bâtiments ont été construits
- Un des joueurs n'a plus de personnages
- Il n'y a plus de cartes *marchandise* dans la pioche

#### Conséquences

- le jeu prend fin immédiatement, sans terminer le tour de jeu
- on calcule les points de victoire

### Points de victoire

- Ceux accumulés pendant le jeu (constructions et cartes *inrigue*)
- Points des jeons « bonus » récoltés pendant la partie
- Points attribués par certaines cartes *inrigue*
- Ensembles de cartes marchandise différentes (cumuler les différents ensembles)
  - carte → 1 point
  - cartes → 3 points
  - cartes → 6 points
  - cartes → 10 points
  - cartes → 15 points
- Points de corruption des jeons
- 5 points pour le joueur le plus corrompu

## Cartes *Inrigue* (max 3 sauf avec *Bonne Récolte*)

<b>Bateau</b> Permet d'utiliser les votes maritimes lors de son déplacement	<b>Bonne récolte</b> Permet d'avoir 5 cartes <i>inrigue</i> devant soi dans sa main	<b>Char</b> Permet d'utiliser les votes rapides	<b>Indiscretion</b> Prenez secrètement connaissance de la nature de 3 chantiers	<b>Consul</b> +2 points de prestige quand le joueur termine un bâtiment à 2 cubes	
<b>Publius Crassus</b> Posez une pierre supplémentaire	<b>Relations</b> Défaussez immédiatement un jeon corruption	<b>Trashison</b> Éliminez une carte <i>inrigue</i> adverse	<b>Vol</b> Votez une carte <i>marchandise</i> adverse au hasard		
<b>Hygiène</b> P+2 points de prestige quand le joueur termine un bâtiment à 3 cubes	<b>Influence</b> Ajoutez 1 au retableau 1 à la valeur d'un de vos dés	<b>In Vino Veritas</b> À chaque fois que vous devez piocher une carte <i>inrigue</i> , vous pouvez, en plus, piocher une carte <i>marchandise</i> en prenant 1 jeon de corruption	<b>Marin</b> Piochez 3 cartes <i>marchandise</i> , gardez-en une et mélangez les 2 autres dans la pioche	<b>Négociant</b> Regardez les cartes <i>marchandise</i> d'un adversaire et faites un échange d'une de vos cartes contre une des siennes	