

## Résumé de BRETAGNE - V2

### Mise en place

Poser le plateau. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un entrepôt et, dessus, 8 cubes ouvriers. Placer les tuiles phares côté non construit autour du plateau de 1 à 15 en partant de Lorient vers le nord.

Pour 2 joueurs, ne placer un phare de chaque type (bleu blanc rouge) sur chaque côté du plateau

Pour 3 joueurs, retournez une tuile bleu au nord, une blanche au sud et une rouge à l'ouest.

Placer les ressources, francs et carte équipement en pioche. Prendre 5 cartes météo au hasard et poser sur le plateau. Dévoiler la première sur le côté et la seconde sur la pile (prévisions). Mettre les tuiles construction à Pontivy, faces cachées. Placer son disque sur le 0 de la piste score et un sur la piste d'ordre du tour (tiré au hasard). Mettre des tuiles ports côté avec le cadre foncé visible, sur les ports. Le cadre foncé indique ce qu'il y a au dos, mais ne doit pas être pris en compte.

### Tour de jeu

- Tourner une carte Quimper et mettre les ressources indiquées (selon le nombre de joueurs à Quimper) *Note : il faut avoir vidé Quimper auparavant*

- Remplir Pontivy de tuiles construction

- Chaque joueur reçoit les bénéfices des ports où il a un cube ouvrier. (bénéfice indiqué sur chaque tuile port)

- Dans l'ordre du tour (Chiffre Romain), chaque joueur choisit une barge et reçoit les ingénieurs / francs indiqués sur la carte.

- Dans l'ordre des barges, chaque joueur remplit une barge (en commençant par celle du haut) de ressources prises à Quimper et du même type. Puis au tour de table suivant, la barge centrale et au tour suivant, la barge du bas. On doit avoir le même type de ressources dans une barge, même si incomplet.

- Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue une des deux actions jusqu'à ce qu'il passe (voir passer)

### Action construction :

Prendre une tuile phare à Pontivy et dépenser les ressources (les garder de côté avant de mettre dans la pioche). Ensuite toucher le bonus carte équipement et/ou francs selon le niveau (légende sous Pontivy).

Poser la tuile sur un phare (du bas vers le haut). Prendre l'argent qu'il y a dessus, s'il y en a. Défausser une ressource bois à partir du second étage + les ressources indiquées sous le bois. Poser sur la tuile phare, le nombre d'ingénieurs en fonction de la météo et du type de phare (-1 avec la barge III). Poser autant d'ouvrier que de ressources dépensées (ou moins si on n'en a pas assez). Rapatrier autant d'ouvriers que l'on veut à son entrepôt (1 ouvrier = 2 PV). Attention ! avec la tempête et un phare

purgatoire (blanc) ou enfer (rouge), on doit se séparer d'un ouvrier qui retourne à la pioche ( et non l'entrepôt)

#### Action commerce :

Envoyer un ouvrier de l'entrepôt vers Lorient OU Brest. On peut alors effectuer un échange de chaque sorte et un seul. Ensuite, on peut envoyer un second ouvrier dans l'autre ville pour également faire un échange de chaque sorte. Ces ouvriers restent jusque la fin de la manche.

#### Passer :

Lorsqu'un joueur passe, il doit :

- descendre son jeton de tour au premier emplacement libre
- Ne garder dans son entrepôt que 3 ressources du même type max.
- Rendre sa carte barge

#### Quand tous les joueurs ont passé.

Pour les phares construits, faire les 3 évaluations (On commence à droite du Morbihan vers les côtes d'Armor) :

Avant chaque évaluation : Ordre = celui qui a le plus de cube, si égalité, celui qui en a le plus bas.

- Evaluation Cartes : Dans l'ordre de l'évaluation, on peut jouer des cartes équipements. Le type du phare doit pouvoir recevoir le type d'équipement (Cf haut de la carte). A chaque carte déjà posée du même type = - 1 PV (même celles des autres joueurs). Il faut rapatrier un cube ouvrier, dans l'entrepôt, par carte jouée.

- Evaluation port : Dans l'ordre de l'évaluation, si un joueur a encore un cube ou plus, il peut occuper un port (ou plusieurs) avec ses cubes. Il ne doit pas déjà y être. et doit payer 1 franc à la banque pour chaque adversaire déjà présent dans le port.

- Evaluation phare : Dans l'ordre de l'évaluation, si des joueurs ont encore un cube ou plus sur un phare, le majoritaire gagne 3, 5 ou 7 PV selon le type de phare. Chaque joueur touche 1 PV par ouvrier présent sur le phare. Les cubes reviennent dans l'entrepôt. La majorité se calcule comme l'ordre d'évaluation : celui qui a le plus de cube, si égalité, celui qui en a le plus bas

Ensuite, On retourne le phare construit, et on passe au suivant qui n'est pas construit. Note: Si 3 phares sont construits dans une zone, on retourne les tuiles ports sans le cadre foncé. (Les ressources augmenteront pour ceux qui auront un ouvrier dans les ports). Les ouvriers restants sur un phare construit retourne aux entrepôts des joueurs respectifs

Pour les phares non construits : On met un franc (depuis la pioche) sur tous les phares sans ingénieur. Pour les phares non construit complètement, avec ingénieurs, on défause dans la pioche les ingénieurs sans mettre d'argent. Tant que le phare n'est pas construit, on laisse les ouvriers et les tuiles constructions

Note : Quand on défause des ouvriers, on commence toujours par ceux du haut

Mettre une nouvelle carte météo et dévoiler la suivante.

Remonter les disque ordre de tour pour avoir le nouvel ordre de la prochaine manche.

Répéter les manches tant qu'il y a des cartes "météo" (5 manches)

A la fin de la 5ième manche, le premier joueur à passer gagne 4 PV

Chaque joueur reçoit 1PV par tranche de 3 francs

4 PV si on est seul dans un port (à faire port par port), 2 PV si on est deux, 1 PV si on est 3 ou 4 dans le port

Le gagnant = celui avec le plus de PV