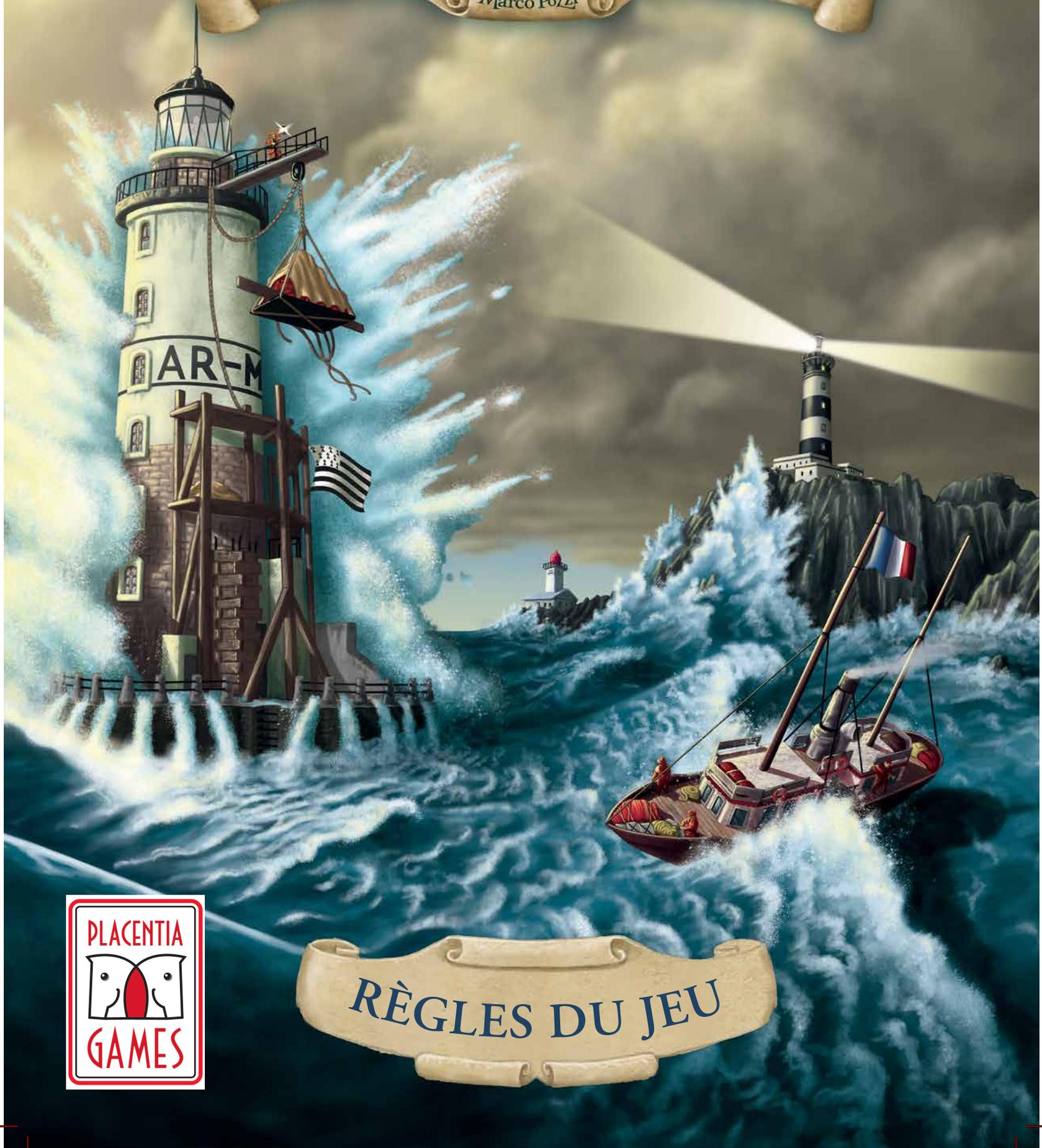


BRETAGNE

Marco Pozzi



RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

France, seconde moitié du XIX^{ème} siècle.
La commission des Phares annonce la construction de nouveaux phares autour de la Bretagne, pour sécuriser la navigation. En tant que constructeur, votre tâche est de bâtir ces phares du mieux possible, afin d'être reconnu comme l'un des meilleurs constructeurs de l'Histoire de France !

Les joueurs devront faire face aux vents et aux tempêtes pour terminer la construction des Phares et devront planifier au mieux l'utilisation des ressources, des ouvriers et des ingénieurs. À chaque tour, ils devront prendre des décisions tactiques pour tout optimiser au mieux !

BRETAGNE

15
Tuiles
PHARE



DESCRIPTION DU JEU

Le plateau de jeu représente une carte de la Bretagne, divisée en 3 grandes zones, dans lesquelles se trouvent des phares et des cités portuaires. Il y a également 4 grandes villes : **Quimper**, où les joueurs pourront trouver des Ressources de construction au début de chaque tour, **Brest** et **Lorient**, où ils pourront se rendre tout au long de la partie pour acheter ou vendre des Ressources et autres Équipements, ou encore pour engager des Ingénieurs, et **Pontivy**, où ils pourront se procurer des barges et décider de l'ordre de jeu. Chaque phare appartient à l'une des trois catégories suivantes :

Paradis. Ces phares sont construits sur terre, ou dans des eaux calmes. Ils sont plutôt faciles à construire, peu importe les conditions climatiques. Ils sont **BLEUS** ;

Purgatoire. Construits dans l'eau, dans des zones où la mer n'est pas trop agitée. En cas de mauvais temps, ces phares sont difficiles à construire. Ils sont **BLANCS** ;

Enfer. Ils sont construits dans des zones où la mer est la plus dangereuse, souvent tempétueuse ou orageuse. Le mauvais temps les rend presque impossibles à construire. Ils sont **ROUGES**.

Selon leur catégorie, la construction de chaque phare nécessite un nombre différent d'ingénieurs, comme décrit sur les cartes Résumé.

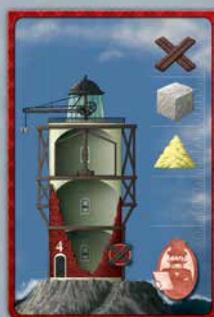
Phare Paradis



Phare Purgatoire



Phare Enfer



Côte Nord
Côte Ouest
Côte Sud

1 PLATEAU
principal

4 Cartes RÉSUMÉ



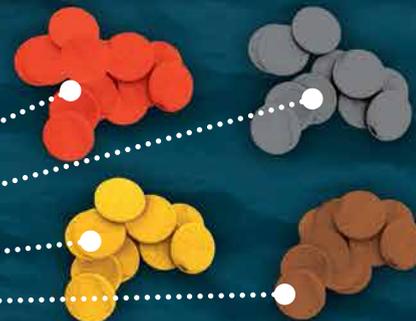
60 Ressources:

15 Argile

15 Pierre

15 Sable

15 Bois



CONTENU

16 Tuiles INGÉNIEUR

6 Cartes PRODUCTION



12 Tuiles PORT



30 Cartes ÉQUIPEMENT



4 Cartes BARGE



6 Cartes MÉTÉO



28 Jetons FRANCS



4 Jetons SCORE



4 Cartes ENTREPÔT

14 Ouvriers et **2** disques pour chaque joueur



36 Tuiles de CONSTRUCTION



4 Tuiles x3/x5



BONUS!
1 carte supplémentaire de Florenza : le jeu de carte!



MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur, prend la carte Entrepôt et 8 cubes correspondant. Laissez de côté les 6 autres cubes de couleur pour le moment. Chaque joueur place également un de ses pions sur la case 0 de la zone de Score.

Déterminez au hasard l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer et placez les pions dans cet ordre sur la ligne en chiffres romains située à **Pontivy**.

Ensuite, placez les tuiles "phare" sur les bordures Nord, Ouest et Sud du plateau de jeu en faisant concorder les couleurs des tuiles aux emplacements de couleurs prévues à cet effet. Il y a 3 phares Paradis, 1 phare Purgatoire et 1 phare Enfer côté Nord, 1 phare Paradis, 3 phares Purgatoire et 1 phare Enfer côté Sud et 1 phare Paradis, 1 phare Purgatoire et 3 phares Enfer côté Ouest.

IMPORTANT : dans une partie à 2 joueurs, il y a seulement 1 tuile phare de chaque sorte sur chaque côte du plateau de jeu. Placez les autres tuiles, face "CONSTRUCTION" visible (ceci est important pour certaines règles du jeu). Dans une partie à 3 joueurs, placez une tuile Phare Paradis "CONSTRUIT" côte Nord, une tuile Phare Purgatoire « CONSTRUIT » côte Sud, et une tuile Phare Enfer « CONSTRUIT » côte Ouest.

Placez les tuiles Phares dans l'ordre (n° de 1 à 15) si vous voulez suivre le scénario historique, sinon, les tuiles Phares sont placées aléatoirement en respectant les couleurs du plateau.

Placez les tuiles Ports, face "rente normale" visible sur chaque emplacement du plateau de jeu. Les tuiles Ports sont réparties en trois catégories, correspondant aux zones du plateau. Placez-les aléatoirement dans les espaces correspondants. Pour chaque zone, il y a une tuile Port de plus que d'espaces disponibles sur le plateau, trois tuiles Port sont donc écartées aléatoirement du jeu lors de chaque partie.



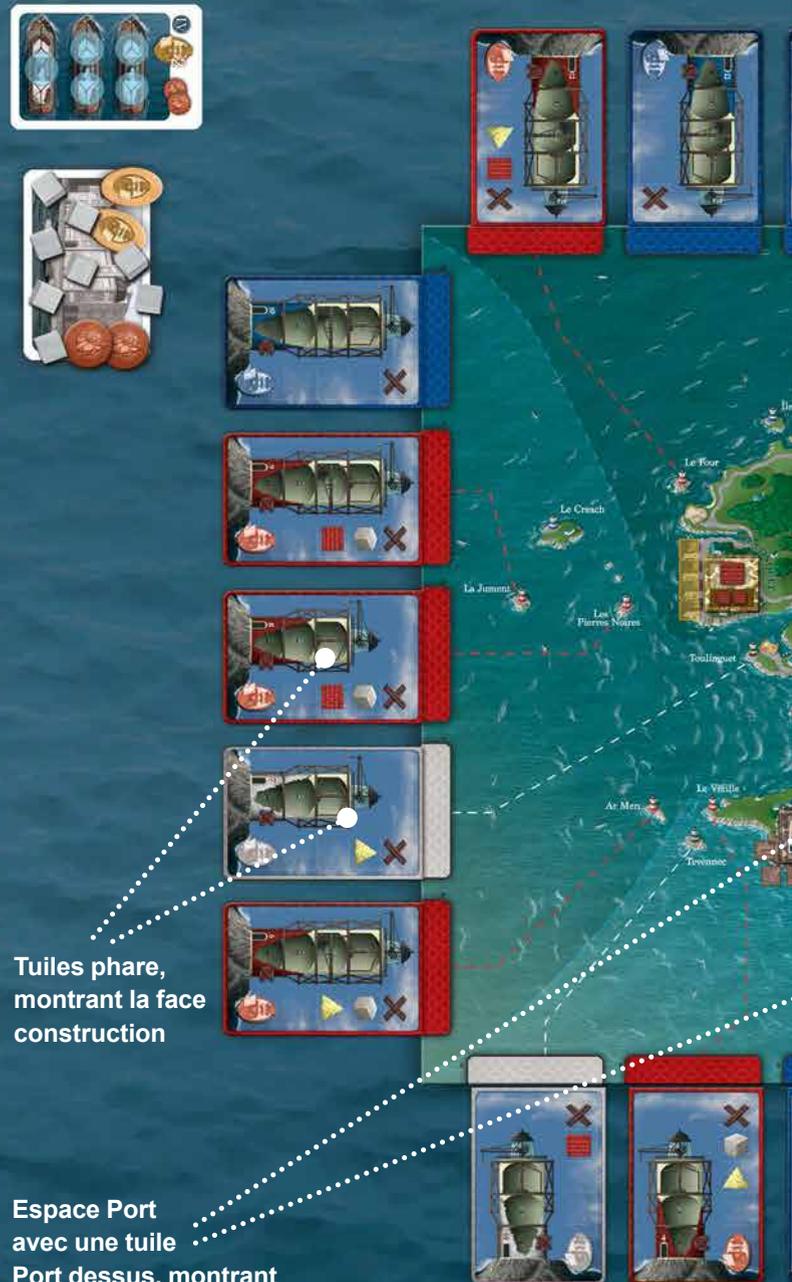
Sur la face rente normale de chaque tuile Port, vous pouvez voir en encart ce que rapportera la rente améliorée.

Mélangez les cartes Météo et reposez l'une d'elles dans la boîte. Elle ne sera pas utilisée de la partie. Dévoilez la carte du dessus et placez-la sur l'emplacement Météo de ce tour de jeu. Placez le reste des cartes sur l'emplacement « Météo du prochain tour », et retournez également, face visible, la carte du sommet de cette pile. De cette manière, les joueurs peuvent voir la météo pour le tour du jeu en cours, et pour le prochain tour.

Placez les tuiles de construction, face cachée, sur les emplacements Construction en 3 piles, en accord avec le dos des tuiles. Dévoilez les 4 premières tuiles de chaque pile, puis placez-les sur les emplacements prévus pour chaque ligne. Mélangez les cartes Équipement et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Laissez un peu d'espace à côté de ce paquet, pour que les joueurs puissent se défausser.

Laissez tous les autres éléments (Ingénieurs, Ressources et Francs) à côté du plateau.

SITUATION APRÈS AVOIR CHOISI



TOUR DE JEU

Bretagne se joue en un maximum de 5 tours et chaque tour est divisé en 5 phases. Ces phases sont les suivantes :

1. MISE EN PLACE DU TOUR DE JEU
2. ACQUISITION DE RESSOURCES
3. PHASE D'ACTION
4. ESTIMATION DES PHARES
5. FIN DU TOUR

Le jeu se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- LE CINQUIÈME TOUR DE JEU EST TERMINÉ
- OU
- TOUS LES PHARES ONT ÉTÉ CONSTRUITS.

LES CARTES BARGE



01. MISE EN PLACE DU TOUR DE JEU

1.1 En suivant l'ordre de la *ligne d'ordre de jeu* de **Pontivy**, chaque joueur choisit quelle barge il veut utiliser au cours de ce tour et reçoit autant d'ingénieurs (et éventuellement, de Francs) qu'indiqué sur la carte.

1.2 Chaque joueur reçoit également les bénéfices du travail des ouvriers placés sur les différents Ports. Les Ports peuvent vous donner:

Ressources - **Cartes Équipements**

Ouvriers

Tuiles Ingénieurs ou **Points de Victoire**

En début de partie, les ports étant inoccupés, les joueurs ne reçoivent rien.

1.3 Approvisionnement de **Brest**. Prenez de la réserve au maximum 7 pions ingénieurs ainsi que 3 ressources de chaque type et placez les sur les espaces libres du marché de Brest.



1.4 Tirez une nouvelle carte Production et placez les Ressources indiquées sur la carte au marché de **Quimper**. S'il n'y a pas assez de ressources, placez les ressources disponibles. Vous trouverez également dans la boîte des tuiles x3/x5 pouvant être utilisées pour éviter d'épuiser toutes les ressources.

1.5 (Passez cette étape au premier tour) Remplissez tous les espaces de Construction en prenant des tuiles du dessus de chaque tas de Construction.

1.6 (Passez cette étape au premier tour) Défaussez la carte « Météo du tour de jeu », déplacez la carte « Météo du prochain tour » (celle dévoilée sur le dessus de la pile) sur l'espace « Météo du tour de jeu » et dévoilez la nouvelle carte au-dessus de la pile.

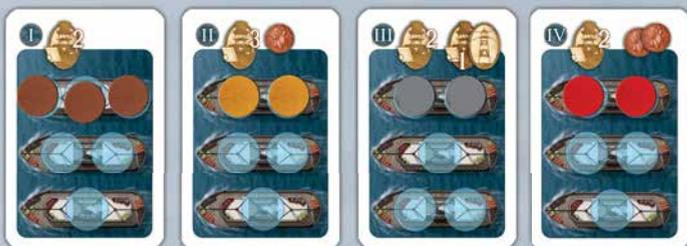
IMPORTANT : tous les cubes des ouvriers, les ressources, les Francs et les ingénieurs possédés par un joueur doivent être placés sur sa carte Entrepôt.

02. ACQUISITION DE RESSOURCES

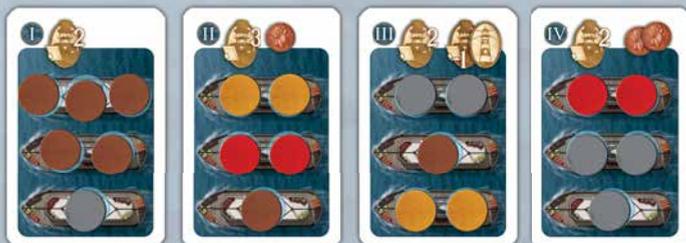
2.1 À tour de rôle, en suivant l'ordre marqué sur les cartes Barge, chaque joueur remplit la première barge (celle du haut) parmi celles dessinées sur la carte, en positionnant sur chaque emplacement une ressource prise à **Quimper**. Toutes les ressources ainsi positionnées doivent être du même type.

2.2 Une fois que tous les joueurs ont rempli leur Barge du haut, le premier joueur remplit sa deuxième barge et on répète le processus, jusqu'à ce que toutes les barges soient remplies ou qu'il n'y ait plus de Ressources disponibles à Quimper. Il est possible de prendre tout type de Ressources, y compris celles déjà prises dans le tour en cours.

IMPORTANT : chaque Barge de la carte doit être remplie seulement une fois par tour. Dans le cas où on ne peut pas remplir une barge complètement par manque de ressources du même type, les espaces inutilisés restent vides.



Exemple: Paul est le premier joueur. La barge du haut de la carte n°1 a trois espaces, il décide donc de prendre trois Ressources « Bois » et de les y placer. John est le deuxième joueur. La barge du haut de la carte n°2 a deux espaces, il prend donc deux ressources « Sable ». George a la barge n°3 et prend 2 ressources « Pierre ». Ringo a la carte n°4 et décide de prendre 2 ressources « Argile ».



Maintenant, c'est au tour de Paul de nouveau. Il a vraiment besoin de Bois pour ce tour, Il décide donc de prendre 2 autres ressources « Bois » et de les placer dans la barge du milieu. John prend 2 ressources « Argile » et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs aient rempli leurs trois barges du haut, du milieu et du bas.

03. PHASE D'ACTION

Dans l'ordre du jeu, chaque joueur effectue l'une des trois actions suivantes :

- CONSTRUIRE
- ÉCHANGER
- PASSER

Après que chaque joueur a effectué son action, les joueurs continuent d'effectuer une de ces 3 actions dans l'ordre du jeu jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

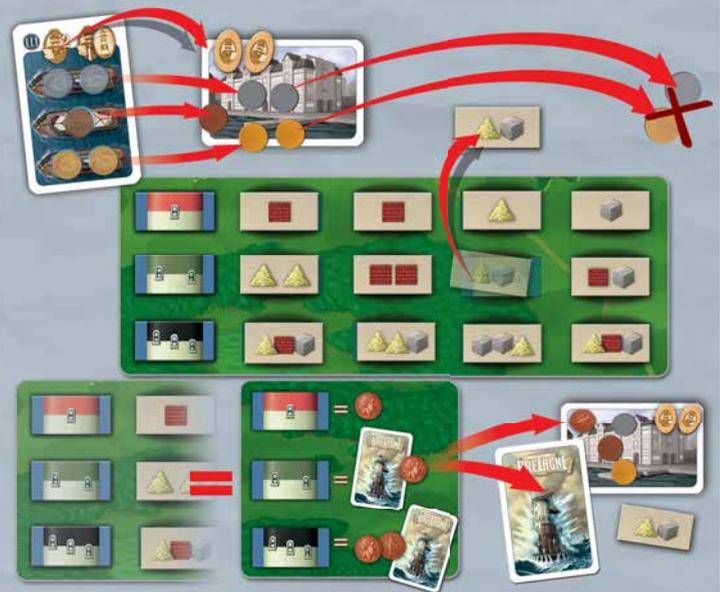
3.1 : CONSTRUIRE

Quand un joueur effectue cette action, il doit prendre une tuile Construction disponible et la placer sur un phare.

Plus précisément, il doit :

3.1.1 : Acheter une tuile de construction du stock, en dépensant les ressources correspondantes ;

3.1.2 : Prendre la récompense correspondant à la ligne d'où il a prit la tuile (1 Franc pour 1 tuile Ressource, 1 carte Équipement et 1 Franc pour 2 tuiles Ressources, 1 carte Équipement et 2 Francs pour trois tuiles Ressources).



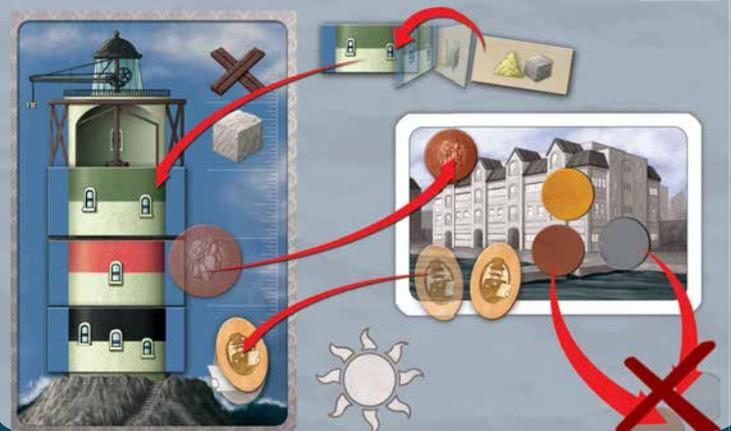
Exemple : George achète une tuile de Construction (Sable + Pierre). Il prend une ressource Sable et une ressource Pierre qu'il possède et les remet dans le stock.

Il gagne 1 carte Équipement et 1 franc. Il les prend et les met devant lui. Lui seul peut voir cette carte, mais pas les autres joueurs.

3.1.3 : Placer la tuile de Construction (montrant la face avec les fenêtres) sur le phare qu'il veut, à l'étage le plus bas du phare. Pour faire cela, il doit placer sur la tuile Phare le nombre d'ingénieurs nécessaires en fonction de la météo, ainsi que les ressources supplémentaires demandées par le phare. Les phares **Purgatoire** nécessitent 1 ressource supplémentaire. Les phares **Enfer** nécessitent 2 Ressources supplémentaires indiquées sur la tuile. De plus, le joueur doit utiliser une Ressource Bois s'il place la tuile sur un étage plus haut que le rez-de-chaussée. S'il y a des Francs sur la tuile Phare, il les prend.

IMPORTANT : le joueur qui a la carte Barge n°3 peut placer un ingénieur de moins qu'il est nécessaire pour construire le phare. Il doit toutefois placer a minima un pion ingénieur.

Exemple: George place la tuile qu'il a acquise sur le phare **Purgatoire**, sur le deuxième étage. Il y a 1 Franc sur la tuile, il la prend donc. La météo est ensoleillée, Il place donc un Ingénieur sur la tuile. La construction du phare nécessite une Ressource Pierre, il dépense donc une Ressource Pierre et une Ressource Bois.





LA TABLE MÉTÉO EST REPRÉSENTÉE SUR LA CARTE RÉSUMÉ DE CHAQUE JOUEUR. ELLE MONTRE COMBIEN D'INGÉNIEURS DOIVENT ÊTRE PLACÉ SUR CHAQUE PHARE EN FONCTION DE LA CARTE MÉTÉO ACTIVE POUR CE TOUR DE JEU.

3.1.4 : Placer sur la tuile Construction un nombre d'ouvriers de sa couleur, correspondant au nombre de Ressources utilisées. S'il n'a pas assez d'ouvriers disponibles, il doit placer tous ceux qu'il a.



Exemple : Paul a utilisé 4 Ressources au total (1 Sable + 1 Pierre pour les tuiles de Construction, 1 Pierre + 1 Bois pour le Phare), il place donc 4 ouvriers de sa couleur sur la tuile de Construction.

ATTENTION : si vous construisez sur des Phares **Purgatoire** ou **Enfer** pendant un tour de jeu où le temps est orageux, un de vous ouvriers sera blessé. Il devra alors être placé à côté du plateau, avec les pions que le joueur n'a pas encore récupéré. Si un joueur n'a pas d'ouvrier, il ne pourra pas construire ce genre de phares pendant une tempête.

3.1.5 : Décider comment utiliser les ouvriers placés. Le joueur a deux options pour chaque ouvrier :

- L'enlever de la tuile (le remettre dans sa réserve) et marquer immédiatement 2 points (en avançant son pion dans la piste de score).

OU

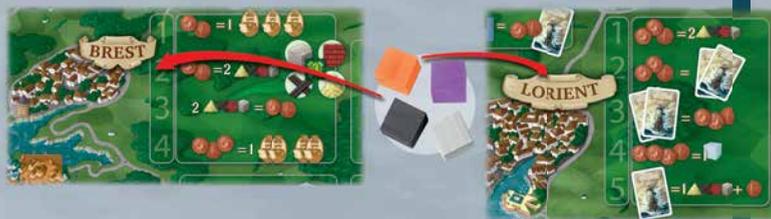
- Le laisser sur la tuile, pour qu'il puisse être évalué dans la **PHASE 4 : ESTIMATION DES PHARES.**

Exemple : Paul a quatre ouvriers sur la tuile. Il peut décider de les enlever tous et de marquer immédiatement 8 points, ou de tous les laisser sur la tuile sans marquer de point, ou encore d'en enlever seulement quelques-uns et de marquer 2 points par ouvrier enlevé..

Un Phare sur lequel on positionne la dernière tuile est déclaré **construit** et sera évalué à la fin du tour.

3.2 ÉCHANGER

Le joueur qui choisit l'action ÉCHANGER doit aller à **Brest** et/ou **Lorient** pour échanger des Ressources, des Francs, des Cartes, des ouvriers ou des Ingénieurs.



Il est possible d'aller dans les deux villes au cours d'une seule Action.

- Les villes peuvent être visitées dans n'importe quel ordre, mais il est obligé de terminer l'ensemble des échanges dans la première ville avant de commencer les échanges dans la seconde.
- Le joueur qui décide d'échanger doit placer 1 ouvrier dans chaque ville qu'il veut visiter.

Chaque échange ne peut être effectué **qu'une seule fois** par action.

- Dans chaque ville, il est possible d'effectuer tous les échanges possibles, dans n'importe quel ordre.

Plus précisément, lors des échanges vous pouvez :

LORIENT

- Payer 3 Francs pour acheter 2 Ressources de n'importe quelle sorte du stock (elles peuvent être différentes, ou identiques).
- Payer 3 Francs pour acheter 2 cartes Équipement de la pile.
- Vendre 2 cartes Équipement pour recevoir 3 Francs. Les cartes Équipement vont dans la défausse.
- Payer 4 Francs pour engager l'un des ouvriers de la couleur du joueur, en provenance du stock. L'ouvrier engagé sera utilisable par le joueur jusqu'à la fin du jeu.
- Vendre 1 carte Équipement pour recevoir 1 Ressource au choix, et 1 Franc. La carte Équipement ainsi vendue va dans la pile de défausse.



BREST

- Payer 2 Francs pour engager un unique ingénieur, s'il en reste de disponible sur la première ligne de marché de **Brest**.
- Payer 2 Francs pour acheter 2 Ressources de n'importe quelle sorte du marché près de Brest (elles peuvent être différentes ou identiques).
- Vendre 2 Ressources de n'importe quel type et recevoir 2 Francs.

IMPORTANT : les Ressources vendues vont dans le stock, pas dans le marché de Brest.

- Payer 3 Francs pour engager deux ingénieurs, s'il reste un couple sur la dernière ligne de marché de **Brest**.

IMPORTANT : il n'est pas possible de payer 3 Francs pour engager 2 ingénieurs de deux différents espaces ingénieur de la première ligne.



IMPORTANT : toutes les Ressources et les Ingénieurs achetables à Brest sont limités. Il n'est plus possible de les acheter/engager s'ils ne sont plus disponibles dans les espaces de Brest.

Toutes les Ressources, Francs et Cartes achetables à Lorient sont illimitées et prises du stock.

Tous les éléments achetés sont disponibles immédiatement pour le joueur.

3.3 PASSER

Le joueur qui choisit l'action PASSER termine son tour de jeu et n'effectuera plus aucune action jusqu'à la fin du tour de jeu.

Un joueur qui passe doit :

1. Bouger son pion sur la valeur la plus basse de la ligne "Prochain tour" dans la zone proche de **Pontivy**;



La première ligne indique l'ordre du tour en cours, la seconde indiquera l'ordre du choix des barges au prochain tour.

2. Garder sur sa carte Entrepôt jusqu'à 3 disques de Ressources d'un type. Il doit remettre tous les autres dans la réserve.
3. Remettre les cartes Barge et tous les Ingénieurs qu'il a devant lui dans la réserve.
4. Reprendre tous les ouvriers de **Brest** et **Lorient** (pas ceux sur les ports ou les phares) et les placer sur sa carte Entrepôt.

IMPORTANT : il n'y a pas de limite au nombre d'actions qu'un joueur peut effectuer dans un tour de jeu, mais pour chacune, il doit toujours construire un morceau de phare, ou placer un ouvrier sur une ville.

RÉSUMÉ DES ACTIONS POSSIBLES :

Lors de son tour, le joueur doit choisir l'une des actions suivantes :

CONSTRUIRE :

1. Acheter une tuile construction en payant les ressources ;
2. Recevoir la récompense en fonction du nombre de ressources indiquées sur la tuile de construction;
3. Placer la tuile Construction sur un Phare, en payant les ressources et en plaçant les Ingénieurs ;
4. Placer sur la tuile Construction un ouvrier pour chaque ressource dépensée ;
5. Récupérer autant d'ouvriers que souhaité de la tuile de Construction.

ÉCHANGER :

1. Placer un ouvrier à **Brest** ou **Lorient** ;
2. Effectuer un ou plusieurs échanges/transactions dans la ville choisie (dans n'importe quel ordre, seulement une fois par échange) ;
3. Enfin, placer un second ouvrier dans l'autre ville et effectuer des échanges/transactions de la même manière.

PASSER :

1. Bouger son pion sur la valeur la plus basse disponible de la ligne « Prochain tour » à **Pontivy** ;
2. Défausser toutes vos ressources de la carte Entrepôt, en gardant néanmoins 3 ressources de même type ;
3. Défausser la Barge et tous les ingénieurs ;
4. Placer sur la carte Entrepôt tous les ouvriers qui sont à **Brest** et **Lorient**.

04. ESTIMATION DES PHARES

À la fin de chaque tour, (i.e. lorsque tous les joueurs ont passés), tous les phares complétés doivent être estimés, en démarrant par le plus proche de Lorient, puis dans le sens des aiguilles d'une montre. L'estimation est effectuée en suivant les phases suivantes :

1. CARTES
2. PORT
3. MAJORITÉ

4.1 PHASE CARTES

Tout d'abord, il faut déterminer l'ordre dans lequel les joueurs peuvent jouer leurs cartes.

- Le joueur qui a la majorité d'ouvriers sur les tuiles phares est le premier pouvant jouer ses cartes Équipements. Les autres suivent dans l'ordre, de celui qui a le plus d'ouvriers, jusqu'à celui qui en a le moins.
- En cas d'égalité, le joueur qui a placé ses ouvriers sur la ligne la plus basse, commence.
- Un joueur doit jouer toutes les cartes qu'il souhaite en une seule fois. Lorsque tous les joueurs ont joué (ou décidé de ne pas jouer), la phase est terminée.

Pour chaque carte qu'il va utiliser, le joueur doit retirer un de ses ouvrier du phare (celui qui occupe la position la plus élevée), les ouvriers ainsi retirés rejoignent l'Entrepôt du joueur.

Chaque carte a une valeur dépendant du type de phare sur lequel la carte est jouée.



Cartes **FOURNITURE**

Elles peuvent être jouées sur tous les types de phares.

Elles valent :

- 4 points sur les phares **Paradis**
- 5 points sur les phares **Purgatoire**
- 6 points sur les phares **Enfer**

Il y en a 9 dans le jeu.



Cartes **DOCK**

Elles peuvent être jouées sur tous les types de phares. Elles valent :

- 5 points sur les phares **Paradis**
- 6 points sur les phares **Purgatoire**
- 7 points sur les phares **Enfer**

Il y en a 8 dans le jeu.



Cartes **SIRÈNE**

Elles peuvent être jouées seulement sur les phares de types **Purgatoire** ou **Enfer**.

Elles valent :

- 7 points sur les phares **Purgatoire**
- 8 points sur les phares **Enfer**

Il y en a 7 dans le jeu.



Cartes **CÂBLAGE**

Elles peuvent être jouées seulement sur les phares de type **Enfer**. Elles valent :

- 9 points sur les phares **Enfer**

Il y en a 6 dans le jeu.

IMPORTANT : La valeur correspond à la première carte d'un certain type jouée sur un phare. Les cartes suivantes valent 1 point de moins pour chaque carte du même type déjà jouée.

Exemple : dans un Phare **Enfer**, John a un ouvrier au rez-de-chaussée et trois au deuxième étage. George a trois ouvriers au rez-de-chaussée et Ringo en a quatre ouvriers au premier étage. John et Ringo ont tous les deux quatre ouvriers dans le phare. John commence, car il a des ouvriers à l'étage le plus bas. Ringo poursuit, et George passe en troisième.



John joue 1 carte **CÂBLAGE** et 2 cartes **SIRÈNE**, il marque donc 9 points pour la carte **CÂBLAGE** et $8 + 7 = 15$ points pour les cartes **SIRÈNE**. Il enlève alors ses trois ouvriers du deuxième étage. Ringo joue 2 cartes **DOCK** et 2 cartes **FOURNITURE**, il marque donc $7 + 6 = 13$ points pour les cartes **DOCK** et $6 + 5 = 11$ points pour les cartes **FOURNITURE**, et enlève tous ses ouvriers du Phare. George joue une carte **CÂBLAGE**, il marque donc 8 points car il y a déjà une autre carte de ce type (jouée par John). Il enlève un ouvrier.

4.2 PHASE PORT

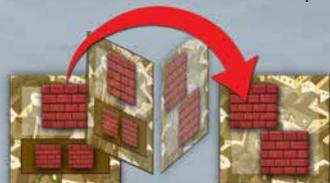
Avant toute chose, déterminez le nouvel ordre de jeu suivant les mêmes règles utilisées pendant la **Phase Cartes**, selon le nombre d'ouvriers restants sur le phare.

Dans cet ordre, chaque joueur peut placer **un et un seul** ouvrier dans un port du côté sur lequel le phare a été construit. L'ouvrier doit être pris de l'étage supérieur de la tuile Phare.

Le coût pour envoyer un ouvrier vers un Port est d'un Franc par ouvrier **des autres joueurs** déjà présent dans ce port. Le premier ouvrier arrivant dans chaque port est donc placé gratuitement.

Chaque joueur peut avoir seulement un ouvrier par port.

Chaque ouvrier dans un port apporte une rente au joueur auquel il appartient pendant la **PHASE 1: MISE EN PLACE DU TOUR DE JEU** de chaque tour. Cette rente est indiquée sur la tuile Port. Tous les joueurs ayant un ouvrier dans le port recevront une rente. S'il y a au moins 3 phares **CONSTRUIT** dans une zone (y compris ceux déjà construits pour les parties à deux ou trois joueurs), tous les ports de cette zone devront verser une **Rente améliorée** (pour s'en rappeler, on retournera les tuiles Ports sur leur face rente améliorée lors de la construction du troisième phare de cette côte).



Exemple: après la phase carte, John a 1 ouvrier au rez-de-chaussée et George en a 2 au premier étage. George commence. Il choisit de placer un ouvrier dans un port vide, il le place donc gratuitement. Maintenant, c'est le tour de John. Il peut placer un ouvrier dans le même port choisi par George et payer 1 Franc, ou choisir un autre port dans lequel il n'y a pas d'ouvrier. Il décide de ne pas placer l'ouvrier.

Le port choisi par George lui garantit une rente d'une Argile à chaque tour de jeu, à partir du tour suivant. Lorsque 3 Phares seront construits dans la zone où le port se situe, la rente sera alors de 2 Argiles.



4.3 PHASE MAJORITÉ

Une fois la phase Port terminée, les joueurs déterminent une fois encore qui a la majorité d'ouvrier en suivant les règles énoncées lors des phases précédentes.

Le joueur ayant la majorité gagne :

- 3 points sur un Phare **Paradis**
- 5 points sur un Phare **Purgatoire**
- 7 points sur un Phare **Enfer**

Chaque joueur (y compris celui qui a la majorité) gagne un point par ouvrier sur le phare.

Exemple : après les phases précédentes, John a 1 ouvrier au rez-de-chaussée, et George a 1 ouvrier au premier étage, la majorité revient donc à John car il a placé son ouvrier à l'étage le plus bas. Il marque 7 points car il s'agit d'un Phare **Enfer**. Alors, les deux joueurs marquent 1 point, parce qu'ils ont tous les deux 1 ouvrier sur le phare.



Suite à ces trois évaluations :

- toutes les cartes Équipement préalablement jouées sont mises dans la pile de défausse ;
- tous les Ingénieurs sur la tuile Phare sont remis dans le stock ;
- tous les ouvriers sont enlevés du phare et remis sur les cartes Entrepôts de leurs possesseurs ;
- toutes les tuiles de Construction sont remises dans les piles de Construction correspondantes, puis la pile est mélangée ;
- la tuile Phare est retournée, pour montrer le côté Construit ;
- les joueurs procèdent à l'évaluation du Phare suivant.

05. FIN DU TOUR

Dès que toutes les Évaluations ont eu lieu, la **PHASE 5 : FIN DU TOUR** commence. Pour chaque tuile Phare qui n'est pas encore construite, les joueurs doivent contrôler :

- S'il y a des Ingénieurs sur la tuile, les enlever et les placer dans le stock général.
- Si par contre, il n'y a aucun ingénieur, placer un Franc sur le Phare.

Dans les deux cas, ouvriers et Tuiles de Construction qui sont sur les phares doivent y rester.

De plus :

- Pour chaque Côte (Nord, Ouest, Sud), si le troisième phare a été construit au cours de ce tour de jeu, toutes les tuiles Ports de cette zone du plateau doivent être retournées pour montrer le côté Rente Améliorée.

Si tous les Phares sont construits, ou s'il s'agissait du 5ème tour de jeu (i.e. si la pile Météo est vide), le jeu se termine, sinon un nouveau tour de jeu commence en partant de la **PHASE 1: MISE EN PLACE DU TOUR DE JEU.**

FIN DU JEU

À la fin du jeu, des points supplémentaires sont comptabilisés comme suit :

1. **4 points** au joueur dont le pion est sur l'espace n°I sur la piste des Tours à côté de **Pontivy**, 2 points pour le joueur sur l'espace n°II, et 1 point pour le joueur sur l'espace n°III.
2. **1 point** par tranche de 3 Francs qu'il reste au joueur.
3. Ouvriers dans les ports :
 - 4 points pour chaque ouvrier qui est seul dans un port
 - 2 points pour chaque ouvrier placé dans un port où il y a 2 ouvriers
 - 1 point pour chaque ouvrier placé dans un port où il y a 3 ou 4 ouvriers

IMPORTANT : Les Ressources et les Cartes ne donnent pas droit à des points. Les joueurs doivent aller à Lorient et les convertir avant le dernier tour.

Une fois le décompte terminé, le joueur avec le plus haut score est le gagnant. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur dont le pion est sur l'espace le plus bas sur la piste des Tours, parmi les joueurs à égalité.

Chers joueurs, chers amis, c'est un plaisir pour nous de vous présenter notre quatrième jeu : après Florenza, Ark&Noah et Florenza : le jeu de Cartes, voici Bretagne.

Après la Bible et l'Italie de la Renaissance, nous voici en France au XIXème siècle, pour travailler dur sur la construction des phares, essentiel à la sûreté de la navigation.

Lorsque, il y a plus de deux ans maintenant, Marco Pozzi nous a montré le premier prototype du jeu, nous y avons vu tout le potentiel correspondant à notre philosophie : c'était nouveau, différent et avec un thème original. Dans ce contexte, nous avons travaillé pour atteindre les objectifs que nous avons toujours eu lorsque nous développons un jeu : des règles claires, des graphismes sublimes, et une mécanique de jeu pas trop complexe, mais néanmoins avec un impact stratégique profond. Nous pensons que nous avons atteint nos objectifs, et nous espérons que vous, joueurs, comprendrez tout le travail et toute la passion que nous avons mis dans son développement, et ressentirez le même amusement que nous avons éprouvé tout au long de la création de ce jeu.

Un grand merci à vous tous, et au plaisir de vous revoir pour nos prochaines productions. Où irons-nous ? Dans l'Amérique du Nord Post-Colombienne, dans un aéroport moderne, ou encore dans un monde ancien rempli de dieux et de demi-dieux ? Nous n'en savons encore rien. Mais nous espérons en tout cas que vous serez de la partie !

Sandro Zurla, Stefano Groppi et Franco Arcelloni



Bretagne, est un jeu créé par **Marco Pozzi**
Illustrations d'**Alan D'Amico**
Dessins des Phares de **Marco Piccinini**



Conception Graphique de **Paolo Vallerga**
Scribabs: www.scribabs.it



Développement des Règles du jeu et conseil en gestion de projet par **Post Scriptum S.a.s.**
postscriptum-games.it



Publié en 2015 par **Placentia Games S.a.s.**
Piazza Paolo 36, 29029 RIVERGARO (PC)
www.placentiagames.it

Règles du jeu en Français par **Alexandre Feugas** et **Laëtitia Castan**.
Relecture éclairée **JMT**

L'auteur souhaite remercier **Laura** pour son soutien continu, **Alex** pour avoir cru au projet dès le début, **Costanzo Fabrizio** et **Stefano** pour leurs suggestions et leur patience pendant les sessions de tests des jeux, **Mario** et **Matteo** pour leur travail de développement excellent.

Placentia Games remercie les clubs de jeux **Orizzonte degli Eventi** de **Piacenza** et **SlowGame** de **Borgomanero** pour toutes les sessions de tests de jeux et leurs suggestions.

Sur le site officiel, vous trouverez les notes du designer, des faits historiques, des conseils stratégiques et autre contenu exclusif !

