

VENEDIG^{2.0}

2 À 5 | 60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit **3 cartes et 1 gondole** (sur case 0) | Sur les cases colorées du plateau, **placer les bâtiments requis** (les autres à côté du plateau). **Couvrir toutes les cases blanches de marais** | faire une **réserve** de "trésors" f.c + **pioche** 'cartes

Tour de jeu

① POSER DES CARTES/CONSTRUIRE (FACULTATIF)

Le joueur actif peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite

→ soit il réalise un bâtiment : poser nombre de cartes demandées
→ soit il entreprend un bâtiment et pose dessus l'architecte. il pourra le compléter par la suite où être aidé par d'autres joueurs

—memo impossible d'entreprendre un bâtiment s'il est en chantier ailleurs, à moins de le réaliser en totalité en 1 tour

→ soit il participe à un bâtiment adverse : il pose/complète une ou plusieurs cartes devant lui et récupère l'architecte s'il possède plus de cartes du bâtiment en chantier.

—memo impossible de poser plus de cartes que nécessaire à la construction du bâtiment

—memo à la fin de son tour, il ne peut avoir plus de 2 bâtiments en chantier devant lui

✦ CONSTRUCTION ET TRESOR

Batiments construits sur cases vides et sans marais.

Pour chaque construction, le joueur gagne la **totalité des points s'il est seul constructeur ou majoritaire** (= l'architecte est devant lui), la **moitié en cas de participation** (arrondi à l'inférieur)

—memo J. actif choisit dans quel ordre sont construits les bâtiments.

—memo si impossible de construire, défausser les cartes concernées

Chaque joueur ayant participé à la construction d'un bâtiment **pioche un trésor si leur gondole est adjacente** à l'île où a été construit le bâtiment.

La ou les gondoles sont ensuite avancées en conséquence, en commençant - pour chaque construction - par le joueur majoritaire, puis dans l'ordre du tour.

—memo les cases occupées par une gondole sont sautées

② ASSECHER LES MARAIS (FACULTATIF)

Enlever 1 ou 2 tuiles "marais" et les garder f.c

—memo si le joueur oublie d'assécher les marais, tant pis !

✦ ECHANGER DES POINTS

A son gré, le joueur actif peut échanger une ou plusieurs tuiles marais et trésors pour avancer sa gondole : 5 pts = + 1 case

—memo les trésors retournent dans la réserve

③ PIOCHER

1 carte ou 3 cartes si le joueur pose l'une des cartes de sa main dans la défausse commune (cartes posées adjacentes et f.v)

—memo interdit d'avoir 2 cartes de même type dans la défausse

—memo si 4 cartes dans la défausse, elles sont écartées

Si le joueur s'est défaussé d'une carte, il peut piocher une carte de la défausse (excepté celle qu'il vient de jeter) avant de prendre les 2 autres dans la pioche f.c

—memo max. 5 cartes en main. Se défausser éventuellement

Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse les 60 pts ou que le dernier élément d'un type de bâtiment est construit

—memo on peut encore échanger ses pts marais et trésors pour avancer sa gondole, en commençant par le joueur le plus en retard

VENEDIG^{2.0}

2 À 5 | 60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit **3 cartes et 1 gondole** (sur case 0) | Sur les cases colorées du plateau, **placer les bâtiments requis** (les autres à côté du plateau). **Couvrir toutes les cases blanches de marais** | faire une **réserve** de "trésors" f.c + **pioche** 'cartes

Tour de jeu

① POSER DES CARTES/CONSTRUIRE (FACULTATIF)

Le joueur actif peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite

→ soit il réalise un bâtiment : poser nombre de cartes demandées
→ soit il entreprend un bâtiment et pose dessus l'architecte. il pourra le compléter par la suite où être aidé par d'autres joueurs

—memo impossible d'entreprendre un bâtiment s'il est en chantier ailleurs, à moins de le réaliser en totalité en 1 tour

→ soit il participe à un bâtiment adverse : il pose/complète une ou plusieurs cartes devant lui et récupère l'architecte s'il possède plus de cartes du bâtiment en chantier.

—memo impossible de poser plus de cartes que nécessaire à la construction du bâtiment

—memo à la fin de son tour, il ne peut avoir plus de 2 bâtiments en chantier devant lui

✦ CONSTRUCTION ET TRESOR

Batiments construits sur cases vides et sans marais.

Pour chaque construction, le joueur gagne la **totalité des points s'il est seul constructeur ou majoritaire** (= l'architecte est devant lui), la **moitié en cas de participation** (arrondi à l'inférieur)

—memo J. actif choisit dans quel ordre sont construits les bâtiments.

—memo si impossible de construire, défausser les cartes concernées

Chaque joueur ayant participé à la construction d'un bâtiment **pioche un trésor si leur gondole est adjacente** à l'île où a été construit le bâtiment.

La ou les gondoles sont ensuite avancées en conséquence, en commençant - pour chaque construction - par le joueur majoritaire, puis dans l'ordre du tour.

—memo les cases occupées par une gondole sont sautées

② ASSECHER LES MARAIS (FACULTATIF)

Enlever 1 ou 2 tuiles "marais" et les garder f.c

—memo si le joueur oublie d'assécher les marais, tant pis !

✦ ECHANGER DES POINTS

A son gré, le joueur actif peut échanger une ou plusieurs tuiles marais et trésors pour avancer sa gondole : 5 pts = + 1 case

—memo les trésors retournent dans la réserve

③ PIOCHER

1 carte ou 3 cartes si le joueur pose l'une des cartes de sa main dans la défausse commune (cartes posées adjacentes et f.v)

—memo interdit d'avoir 2 cartes de même type dans la défausse

—memo si 4 cartes dans la défausse, elles sont écartées

Si le joueur s'est défaussé d'une carte, il peut piocher une carte de la défausse (excepté celle qu'il vient de jeter) avant de prendre les 2 autres dans la pioche f.c

—memo max. 5 cartes en main. Se défausser éventuellement

Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse les 60 pts ou que le dernier élément d'un type de bâtiment est construit

—memo on peut encore échanger ses pts marais et trésors pour avancer sa gondole, en commençant par le joueur le plus en retard