

Les châteaux de Bourgogne : 2de extension.

Le Parc (1x tuile beige bâtiment avec un dos noir, uniquement disponible sur le dépôt central noir)



1. Quand le joueur ajoute cette tuile à son domaine, elle peut prendre la fonction de n'importe quel autre bâtiment (entrepôt, banque, tour de guet...).
2. A la fin du jeu, le parc peut être utilisé lors des décomptes correspondant aux tuiles connaissances numérotées de 16 à 23 : le joueur choisit de transformer son parc en un type de bâtiment afin d'effectuer ces décomptes, indépendamment du type de bâtiment choisi dans le point 1.

Exemple :

le joueur pose le parc dans son domaine et décide de copier l'effet du bâtiment banque. Il prend donc immédiatement 2 pépites d'argent de la réserve générale et les ajoute aux siennes. D'autre part, à la fin du jeu, le joueur possède dans son domaine la tuile connaissance numéro 16, lui permettant de gagner 4 points par tuile bâtiment entrepôt posée dans son domaine. Il décide que son parc est du type entrepôt (alors que lors de la pose dans son domaine il était du type banque) et gagne donc 4 points supplémentaires. Si ce joueur a par ailleurs, une autre tuile connaissance numérotée de 17 à 23, il ne peut plus utiliser sa tuile bâtiment parc pour les décomptes suivants effectués avec ces tuiles.

Les Chèvres (1x tuile vert clair animal avec un dos noir, uniquement disponible sur le dépôt central noir)



1. Quand le joueur ajoute cette tuile à un pâturage de son domaine, elle peut prendre le type de n'importe quelle tuile animal (porc, mouton...). C'est donc une tuile « joker ». Le décompte est donc effectué normalement, les chèvres valant 2 points. Si le joueur ajoute dans le pâturage où se trouve la tuile chèvre une autre tuile animal de **n'importe quel type**, la tuile chèvre ajoutera toujours deux points de victoire supplémentaires, même si le type d'animal est différent de celui choisi pour les chèvres initialement.
2. A la fin du jeu, si le joueur a la tuile connaissance 24, la chèvre compte pour un type d'animal à part entière et rapporte donc 4 points supplémentaires.

Exemple :

le joueur possède un pâturage de 6 hexagones. Un pion animal porc rapportant 2 PV et un pion animal poules rapportant 4PV y sont déjà posés.

Il pose le pion animal chèvres dans le pâturage et décide que les chèvres sont de type poules. Il marque donc 6PV (4PV poule + 2PV chèvre).

Plus tard dans le jeu il pose un pion animal de type mouton rapportant 2PV et marque donc 4PV (2PV mouton + 2 PV chèvres).

Encore plus tard, il pose un pion animal de type porc rapportant 4PV et marque donc 8PV (2PV porc + 2 PV chèvres + 4 PV porc).

S'il ne pose plus de pion animal durant la partie et qu'il possède la tuile connaissances n°24, il marque en fin de partie 4x4 PV (4 PV porc, 4PV mouton, 4PV poules et 4PV chèvre).



Tuile Ordre du Tour (1x tuile jaune, disponible dans les dépôts numérotés de 1 à 6) :

- Le joueur qui ajoute cette tuile jaune à son domaine est maintenant toujours au sommet de la pile de pion d'ordre du tour : dans le cas où des pions d'ordre du tour sont au même niveau de la piste d'ordre du tour, le pion du joueur possédant cette tuile connaissance est toujours au sommet de la pile. Le joueur jouant ainsi avant les autres joueurs étant au même niveau que lui.



Tuile Ouvrier (1x tuile jaune, disponible dans les dépôts numérotés de 1 à 6) :

- Lorsqu'un joueur ajoute cette tuile jaune à son domaine, ils peut désormais acheter des tuiles d'ouvrier de la réserve générale à tout moment. Le coût est de 1 pépite d'argent pour 2 tuiles d'ouvriers.