

Walking in BURANO

~ Règle ~



← Regardez notre vidéo "How to play" !
[en.emperor4.com/game/Walking in Burano.](https://en.emperor4.com/game/Walking%20in%20Burano)

Associé à :
www.CardboardEast.com



Français

Thème du jeu

Burano est une magnifique île de Venise en Italie, connue pour ses maisons colorées. En vous promenant à travers l'île, vous apercevrez ces maisons aux couleurs vives des deux côtés du canal, ainsi que les décorations mises en place par les habitants de ces maisons et boutiques. Les touristes s'attardent toujours volontiers dans ces rues pour y apprécier la vue.

Les maisons colorées de Burano ont besoin d'un coup de pinceau afin que leurs façades restent belles et vives. Utilisez votre créativité pour rénover et décorer les maisons et épater ainsi les touristes et la population locale avec votre œuvre !

But du jeu

- ◆ Placer des Cartes Étage afin de recevoir la visite de différents personnages. Ils rapporteront des points selon les divers **symboles** (voir *ci-dessous*) figurant sur les maisons. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.

Symboles



Matériel

◆ 72 Cartes Étage

- 24 1^{er} Étage (4 cartes dans chacune des 6 couleurs)
- 24 2^e Étage (4 cartes dans chacune des 6 couleurs)
- 24 3^e Étage (4 cartes dans chacune des 6 couleurs)



◆ 26 Cartes Personnage

- 12 Cartes Touriste (3 cartes dans chacun des 4 types)
- 14 Habitants (2 cartes dans chacun des 7 types)



- ◆ 8 Cartes Échafaudage (recto-verso :
Échafaudage 1^{er} Étage au recto,
Échafaudage 2^e Étage au verso)



- ◆ 1 Carnet de score (40 feuilles)



- ◆ 16 Jetons Bonus de Régulation
(4 pour chaque couleur de joueur)



- ◆ 1 Marqueur 1er Joueur



Mise en place du jeu

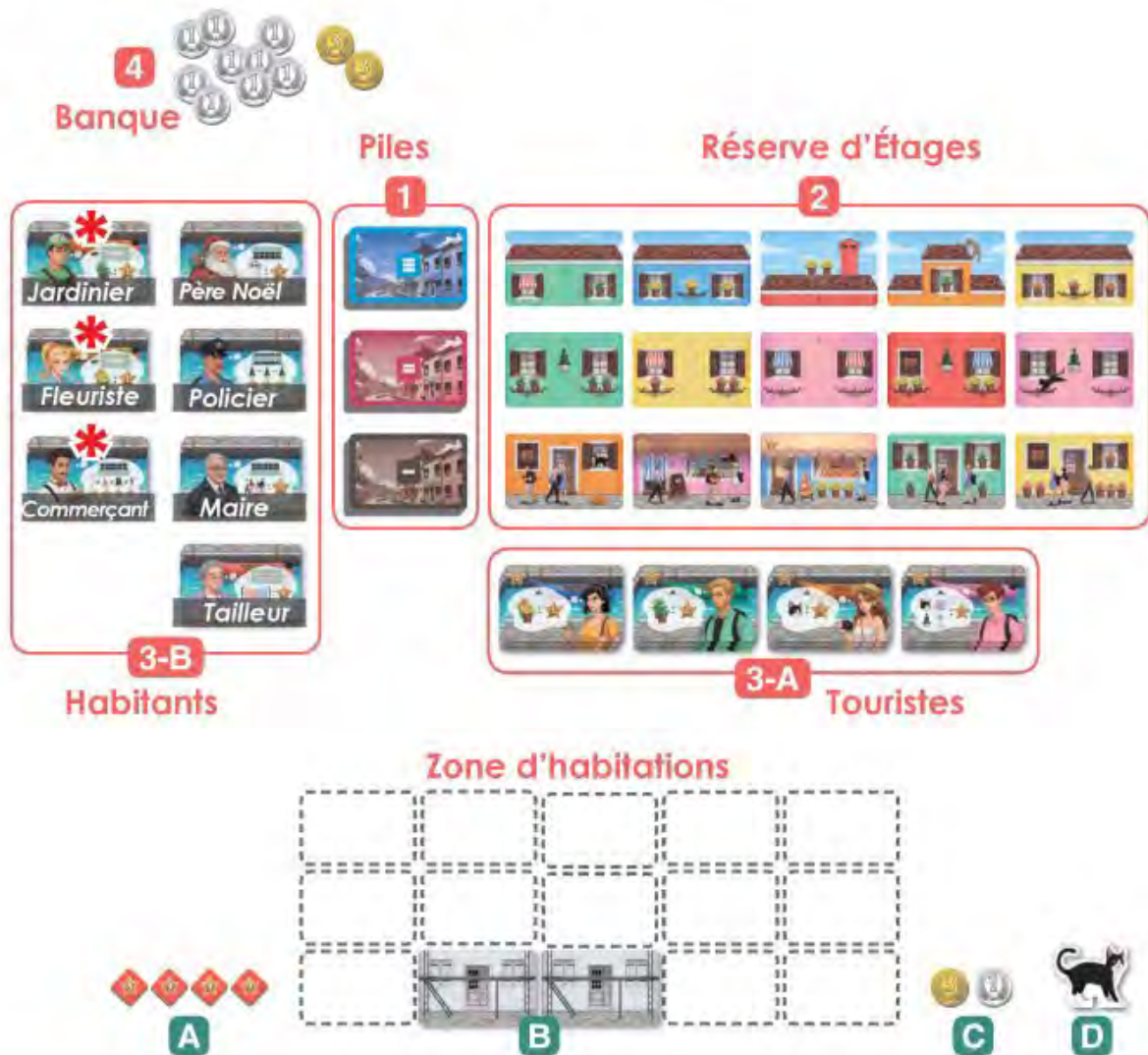
- 1 Mélangez chaque paquet de **Cartes Étage** séparément et placez-les en colonne dans l'ordre croissant de bas en haut.
- 2 Révélez des cartes pour chaque étage, en constituant ainsi une « Réserve d'étages ». Le nombre de cartes à révéler dépend du nombre de joueurs :
 - 4 Joueurs – Révélez 5 cartes.
 - 3 Joueurs – Révélez 4 cartes.
 - 2 Joueurs – Révélez 3 cartes.
- 3 Triez les **26 Cartes Personnage** par type (11 types). Placez les 4 piles de **Cartes Touriste** sur une ligne en-dessous de la Réserve d'étages (**3-A**), placez ensuite les 7 piles de **Cartes Habitant** comme indiqué dans l'exemple (**3-B**). Assurez-vous que chaque joueur puisse bien voir les symboles sur chaque pile de cartes.

Règle optionnelle : Pour les débutants, les joueurs peuvent retirer **toutes** les cartes Boutique, Fleuriste et Jardinier (indiquées par une *). Utilisez uniquement 8 piles de cartes (4 Touristes et 4 Habitants) pour simplifier le jeu.

- 4 Joueurs – Utilisez toutes les cartes.
 - 3 Joueurs – **Retirez 1 carte pour chaque Touriste** (il ne devrait en rester alors plus que 2), replacez-les dans la boîte. (**Note** : ne retirez aucune carte Habitant.)
 - 2 Joueurs - **Retirez 1 carte pour chaque Touriste** (il ne devrait en rester alors plus que 2) et **pour chaque Habitant** (il ne devrait plus en rester qu'1), replacez-les dans la boîte.
- 4 Placez les 18 pièces de côté (triées par valeur), elles constituent « la banque ».



Exemple de mise en place pour 4 Joueurs



Mise en place pour les Joueurs

- A** Chaque joueur choisit une couleur et prend les **4 Jetons Bonus de Régulation** correspondant.
- B** Chaque joueur prend **2 Cartes Échafaudage** et les place côté 1^{er} étage l'une à côté de l'autre. Une matrice de 5 x 3 devant chaque joueur constitue la zone d'habitations.
- C** Chaque joueur reçoit **4 Pièces** de la banque.
- D** Le joueur qui a le plus récemment voyagé à l'étranger commence ou choisissez au hasard, celui-ci reçoit le **Marqueur 1^{er} Joueur**.



Tour de jeu

- ◆ Le jeu se joue en plusieurs tours. A partir du 1^{er} Joueur, chaque joueur joue son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - Lors de votre tour, vous devez effectuer l'une des actions suivantes :
 1. **Acquérir 3 Cartes Étage** (voir [ci-dessous](#))
 2. **Acquérir 2 Cartes Étage et prendre 1 Pièce** (voir [page suivante](#))
 3. **Acquérir 1 Carte Étage et prendre 2 Pièces**
 - Après la réalisation de l'action, vous pouvez placer jusqu'à 3 Cartes Étage (voir [page 8 : Placement des Cartes Étage](#)).
 - À la fin de votre tour, déterminez si vous recevez la visite d'un Personnage (voir [page 10 : Visite des Personnages](#)).
- ◆ Lorsque chaque joueur a joué, le tour s'achève. Si un joueur a complété 5 maisons, le **jeu se termine** (voir [page 13](#)). Si personne n'a complété 5 maisons, **préparez le tour suivant** (voir [page 12](#)).

Acquérir des Cartes Étage (obligatoire)

- ◆ Pour acquérir des Cartes Étage, choisissez **une des colonnes** de la réserve Étage. Vous prenez la(les) carte(s) en commençant **par le bas ou le sommet**. Vous ne **pouvez pas** sauter une carte.

Note 1 : Vous ne pouvez **pas** acquérir des cartes de différentes colonnes.

Note 2 : s'il y a 3 cartes dans la colonne choisie, vous ne pouvez **pas** sauter la 1^{ère} ou la 3^e carte pour acquérir la 2^e. Cependant, si la 1^{ère} ou la 3^e carte a été prise par le joueur précédent, vous pouvez directement acquérir une carte du 2^e étage.

- ◆ Placez la(les) carte(s) acquise(s) dans votre main sans la(les) montrer aux autres joueurs.



Prendre des Pièces (voir conditions page 6)

- ◆ Prenez le nombre de Pièces correspondant de la Banque et placez-les devant vous.
- ◆ La Banque n'est pas limitée. Si elle est vide, utilisez des objets de substitution.

Exemple de 1^{er} tour

1. A son tour, Maisherly **1** acquiert les Cartes du 3^e et du 2^e Étage dans la colonne à l'extrême gauche, elle prend ensuite 1 Pièce de la Banque

2. Au tour de Wei-Min, il acquiert **2** la Carte du 1^{er} Étage de la colonne du milieu, il prend ensuite 2 Pièces de la Banque.



3. Johnson acquiert **3** à son tour la Carte du 2^e Étage de la colonne du milieu. Il le peut car Wei-Min a acquis précédemment la Carte du 1^{er} Étage. Johnson prend ensuite 2 Pièce de la Banque.

4. C'est ensuite au tour de Eros qui acquiert **4** TOUTES les Cartes de la colonne à l'extrême droite. Il ne peut pas prendre de Pièces.



Placer des Cartes Étage (facultatif)

- ◆ Vous pouvez placer uniquement des Cartes de votre main.
- ◆ Vous pouvez placer **jusqu'à 3 Cartes Étage** lors de votre tour. Pour la 1^{ère} carte, vous devez payer 1 Pièce. Pour la 2^e et la 3^e carte, vous devez payer 2 Pièces par Carte Étage :

Nombre de cartes placées	1 carte	2 cartes	3 cartes
Somme à payer	1 pièce	3 pièces	5 pièces

Règles d'Or du placement

- ◆ Les Règles d'Or suivantes doivent toujours être respectées. Après avoir placé une Carte Étage, celle-ci ne peut plus être déplacée.
 1. Une Carte du 1^{er} Étage **doit** être placée au 1^{er} étage. Une Carte du 2^e Étage doit être placée au 2^e étage. Une Carte du 3^e Étage doit être placée au 3^e étage.
 2. Toutes les Cartes du 2^e Étage **doivent** avoir en-dessous une Carte du 1^{er} Étage. Toutes les Cartes du 3^e Étage **doivent** avoir en-dessous une Carte du 1^{er} et du 2^e Étage. Vous pouvez provisoirement utiliser une Carte Échafaudage à la place d'une carte Étage et la remplacer par une Carte Étage lors d'un tour futur.
 3. Tous les Étages **doivent** être placés de manière orthogonale et adjacente à une Carte Étage ou Échafaudage placée avant.
 4. Votre zone d'habitations **ne peut pas** compter plus de 5 maisons.
- ◆ **Note :** Chaque **Carte Échafaudage** est recto-verso. Vous pouvez les retourner et les déplacer autant de fois que vous le voulez, mais après le déplacement, vous ne pouvez briser aucune des Règles d'Or. Il n'y a que 5 x 3 emplacements dans la zone d'habitations. S'il n'y a plus de place pour placer une Carte Échafaudage, mettez-la de côté.



Règles de placement que l'on peut rompre



- ◆ Les règles qui suivent peuvent être rompues. Chaque joueur peut rompre ces règles **jusqu'à 4 fois** lors d'une partie. Pour chaque nouveau placement d'une Carte Étage qui rompt une ou plusieurs de ces règles, le joueur doit utiliser un **Jeton Bonus de Régulation** et le retirer du jeu. Chaque jeton utilisé retire 3 points de victoire lors du décompte final.

A. Les 3 Cartes Étage d'une maison doivent être de la même couleur.

Par exemple, une maison doit être toute rouge ou toute bleue, etc.

B. Les maisons adjacentes **ne peuvent pas** être de la même couleur.

Par exemple, deux maisons jaunes ne peuvent pas être une à côté de l'autre.



Exemples de placement

1. Maisherly aimerait placer sa Carte rose 3^e Étage. Elle ne peut pas la placer au premier ou au deuxième étage, elle doit donc d'abord retourner **1** une Carte Échafaudage et la placer au-dessus d'un autre Échafaudage. Elle peut désormais **2** placer sa Carte 3^e Étage.



2. Wei-Min aimerait placer ses deux Cartes 2^e Étage rouge de manière non adjacente. Il **1** remplace la Carte Échafaudage avec sa nouvelle Carte 2^e Étage et replace l'Échafaudage sur **2** un autre emplacement. Ensuite il peut **3** placer son autre Carte Étage au-dessus de l'Échafaudage déplacé. Cependant, il ne peut pas déplacer **4** l'Échafaudage du milieu car toutes les cartes DOIVENT être orthogonales et adjacentes.



3. Johnson aimerait **1** placer sa Carte 2^e Étage jaune au-dessus  d'une Carte 1^{er} Étage bleue. Sa nouvelle Carte 2^e Étage jaune serait aussi adjacente  à une maison jaune. Ceci brise deux règles que l'on peut rompre. Afin de placer sa nouvelle carte, il doit **2** retirer du jeu un Jeton Bonus de Régulation. Ensuite, il voudrait **3** placer sa Carte 3^e Étage bleue dans la même maison. Comme la nouvelle carte (bleue) a une couleur identique à l'une de celle de cette maison (bleu et jaune), cette action est possible.



Visite des Personnages (selon conditions)

- ◆ À la fin de votre tour, si vous avez terminé une maison en plaçant les **3 Cartes Étage**, vous **devez** recevoir 1 Carte Personnage et la placer sous la Carte 1^{er} Étage de cette maison.

Note 1 : Si vous terminez deux ou trois maisons dans un tour, chaque maison reçoit une Carte Personnage.

Note 2 : Vous **ne pouvez pas** recevoir deux fois le même Habitant, mais vous **pouvez** recevoir le même Touriste plusieurs fois.

Note 3 : Les maisons non terminées **ne** reçoivent **pas** de Cartes Personnage, y compris à la fin de la partie.

- ◆ Chaque Carte Personnage rapportera des points selon les symboles figurant sur les Cartes Étage. Tous les points seront décomptés lors du décompte final :

Touriste (Note : Chaque touriste rapporte 2 points additionnels.)

-  **La Femme** Vérifiez la maison au-dessus de la Femme, recevez 1 point par **Fleurs**. 
-  **L'Homme** Vérifiez la maison au-dessus de l'Homme, recevez 1 point par **Plante**. 
-  **La Fille** Vérifiez la maison au-dessus de la Fille, recevez 3 points par **Chat**. 
-  **Le Garçon** Vérifiez la maison au-dessus du Garçon, recevez 2 points par **Chat**, **Rideau**, **Éclairage** et **Cheminée**.    

Habitant (Note : Vous **ne pouvez pas** avoir deux fois le même Habitant.)

-  **Maire** Vérifiez tous les 1^{er} Étages, recevez 1 point par **Piéton**. 
-  **Policier** Vérifiez tous les 2^e Étage, recevez 5/9/15 points par 1/2/3 **Eclairages non adjacents**. 
-  **Père Noël** Vérifiez tous les 3^e Étages, recevez 3 points par **Cheminée**. 
-  **Commerçant** Vérifiez tous les 1^{er} Étages, recevez 2/5/9/15 points par 1/2/3/4 **Boutiques différentes**.    
-  **Tailleur** Vérifiez tous les Étages, recevez 4 points pour chaque paire de **Rideaux rouge et bleu**.  
-  **Fleuriste** Choisissez un des trois Étages adjacents horizontalement, recevez 1 point par **Fleurs**. 
-  **Jardinier** Choisissez un des trois Étages adjacents horizontalement, recevez 1 points par **Plante**. 



Exemples de Visite

1. La maison rose de Maisherly est incomplète car il y a un Échafaudage au 1^{er} Étage. La maison jaune l'est aussi car il manque le 3^e Étage. A la fin de son tour, il ne reçoit aucun Personnage.



2. La maison de Wei-Min est terminée. Il choisit la carte Femme et la place sous le 1^{er} Étage. La maison bleu-jaune-bleu est aussi terminée. Il choisit le Policier et il va essayer de garder ses Éclairages non adjacents pour recevoir davantage de points.



Exemples de score



Policier

15 points



9 points

non adjacent

adjacent



Fleuristes

7 points

adjacent horizontalement

Limite des Cartes en main (3 Cartes Étage)

- ◆ À la fin de votre tour, vous ne pouvez avoir plus de 3 Cartes Étage en main. Si cela arrive, vous devez remettre sous la pioche correspondante le nombre de cartes pour respecter cette limite.

Limite des Pièces (6 Pièces)

- ◆ À la fin de votre tour, vous ne pouvez posséder plus de 6 Pièces. Si cela arrive, vous devez retourner l'excédent à la Banque.



Préparation du tour suivant

- ◆ Dès que chaque joueur a effectué son tour, celui-ci s'achève. Si personne n'a terminé 5 maisons, préparez le tour suivant.
- ◆ Le Marqueur 1^{er} Joueur est passé au joueur suivant dans le sens horaire. Ce joueur est désormais le 1^{er} Joueur.
- ◆ Avant que le nouveau 1^{er} Joueur commence son tour, complétez la Réserve d'Étages de la manière suivante :

1. Remplissez l'(es) espace(s) vide(s) dans chaque rangée en faisant glisser les Cartes Étage vers la droite, créant un(des) espace(s) vide(s) à la droite de chaque pioche.

Variante pour 2 Joueurs : Avant de glisser les cartes, retirez la carte **la plus à droite** de chaque rangée, et retournez-les dans la boîte.

2. Révélez les cartes du dessus de chaque pioche et placez-les dans les espaces vides. Assurez-vous que chaque rangée contienne le nombre suivant de cartes :
 - 4 Joueurs – 5 cartes.
 - 3 Joueurs – 4 cartes.
 - 2 Joueurs – 3 cartes.



1. Lors du 1^{er} tour, **1** Maisherly joue en premier, puis **2** Wei-Min et ensuite **3** Johnson. Après cela, **4** Maisherly donne le Marqueur 1^{er} Joueur à Wei-Min.



2. Wei-Min fait glisser les Cartes Étage dans chaque rangée et **1** crée 1 espace vide dans la rangée du bas, **2** 2 espaces vides dans celle du milieu et **3** 1 espace vide dans la rangée supérieure. Ensuite, **4** il révèle le nombre nécessaire de cartes afin que chaque rangée compte 4 cartes.



Fin de la partie & Décompte final

- ◆ Lorsqu'un Joueur a terminé ses 5 maisons (et reçu 5 Cartes Personnage), la partie s'achève. Terminez le tour de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours.
- ◆ Chaque joueur suit les étapes ci-dessous pour calculer ses points (des feuilles de score sont incluses pour faciliter cette phase) :
 - A. Points des Personnages (+)** : A partir du Personnage **le plus à gauche** et vous déplaçant vers la droite, recevez autant de points qu'indiqué pour chaque Personnage (voir [page 10 : Visite des Personnages](#)).
 - B. Points des Boutiques (+)** : Vérifiez tous les 1^{er} Étages. Recevez 2 ou 3 points pour chaque boutique indiquée sur la carte.
 - C. Points pour les Bonus de Régulation (+)** : Recevez 3 points pour chaque Jeton encore en jeu.
 - D. Points perdus pour les Fenêtre fermées (-)** : Vérifiez toutes les Cartes Étage. Le joueur qui possède **le plus de fenêtres fermées** perd un nombre de points équivalant au nombre de fenêtres fermées qu'il possède. (*Maisherly a 3 fenêtres fermées, Wei-Min 2 et Johnson 5. Johnson est celui qui en a le plus, il perd donc 5 points.*)

Règle optionnelle : Pour les joueurs débutants, il est possible d'ignorer la règle (D.) pour simplifier le jeu.

Conseils : Pour bien faire, vous devriez viser la réalisation des 5 maisons. De cette manière vous pourrez recevoir des points des 5 Personnages. Vous devriez aussi viser à obtenir au moins 10 points par Personnage. (Voir [dernière page](#) pour l'exemple de décompte.)

- ◆ A la fin du décompte, **le joueur ayant le plus de points remporte la partie.**
- ◆ En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de PIÈCES est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, celui qui a le plus de CHATS dans ces maisons gagne la partie. S'il y a encore égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



Règle du jeu en solitaire

Mise en place du jeu en Solitaire

- ◆ La mise en place est semblable à celle du jeu pour 2 joueurs (voir Mise en place du jeu) à l'exception suivante : **2** Révélez 4 cartes au lieu de 3.

Déroulement du jeu

- ◆ Le déroulement est semblable à celui du jeu pour 2 joueurs. Le seul changement a lieu à la fin de votre tour :

1. Gardez le Marqueur 1er Joueur.

2. Utilisez la **variante 2 Joueurs** : Avant de glisser les cartes, retirez la carte **la plus à droite** de chaque rangée, et retournez-les dans la boîte.

3. Après le retrait des Cartes Étage, vous choisissez **1 des Cartes Personnages**, vous la retirez et la retournez dans la boîte.

Note : Assurez-vous qu'il y a 15 Cartes Personnage lors du premier tour.

Fin du de la partie et Décompte final

- ◆ La partie en solitaire se termine lorsque vous avez terminé vos 5 maisons ou **lorsqu'il n'y a plus de Cartes Personnage**.

Conseil : Pour bien faire, vous devriez essayer de terminer les 5 maisons. Ainsi, vous pourrez recevoir des points des 5 Personnages.

- ◆ Les points sont décomptés comme dans le jeu de base à l'exception des Fenêtres fermées. Vous êtes le seul joueur, vous perdez donc un nombre de points correspondant au nombre de Fenêtres fermées que vous avez.
- ◆ Comparez votre score au tableau ci-dessous pour évaluer votre performance :

0-60: Couci-couça.

61-70: Pas mal.

71-80: Bon travail !

81-85: Excellent !

86+: Chef d'œuvre !

Lors de votre première partie, il peut être difficile de faire un bon score, mais ne vous découragez pas. En planifiant soigneusement, avec une pointe de chance et en vous familiarisant davantage avec les divers symboles des cartes, vous progresserez !

Le score le plus élevé obtenu par l'auteur du jeu est de 87 points.

Faq

Q : Lors de mon tour, puis-je acquérir 3 Pièces et aucune Carte Étage ?

A : Non. Vous devez au moins acquérir une Carte Étage à chaque tour.

Q : Puis-je placer de ma main une Carte Étage acquise lors d'un tour précédent ?

A : Oui. Vous pouvez garder en main jusqu'à 3 Cartes Étage et les placer lors de tours ultérieurs.

Q : Si j'ai déjà en main 3 Cartes Étage, puis-je en acquérir d'autres ?

A : Oui. Vous pouvez acquérir de nouvelles Cartes et les placer lors de votre tour. Mais à la fin de votre tour, vous devrez défausser l'excédent de manière à ne garder que 3 cartes.

Q : Puis-je avoir deux maisons non adjacentes de la même couleur ? (Par exemple : Rouge / Bleue / Rouge).

A : Oui. Vous pouvez même avoir Rouge / Bleue / Rouge / Bleue / Rouge, mais c'est vraiment difficile.

Crédits

Auteur : Wei-Min Ling

Illustrateur : Maisherly Chan

Producteur : Wei-Min Ling

Graphiste : Maisherly Chan

Testeurs : EmperorS4

Relecteurs : Winnie Chang, Loma Dune, and Jay Bernardo

Développement : © 2018 EmperorS4 Technology Co., Ltd.

All Rights Reserved.



EmperorS4

1F., No.9, Ln. 212, Sec. 3, Heping E. Rd., Da'an
Dist., Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

+886-2-2732-6972

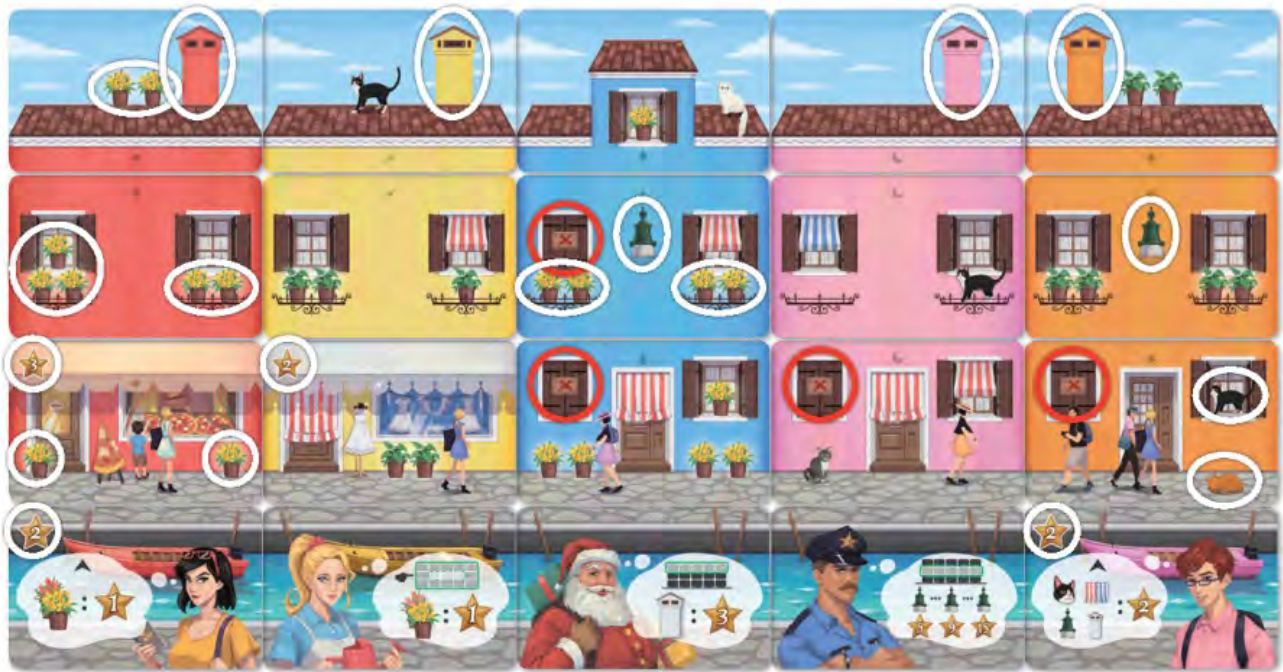
Boardgamelove@bgl.com.tw

www.EmperorS4.com

Traduction française : Michaël Ferrari



Exemple de décompte



A. Points des Personnages (+) :

- La Femme obtient 9 Fleurs plus 2 points additionnels : 11 points
- La Fleuriste obtient 9 Fleurs dans 3 Étages adjacents horizontalement : 9 points
- Le Père Noël obtient 4 Cheminées : 12 points
- Le Policier obtient 2 Éclairages non adjacents : 9 points
- Le Garçon obtient 2 Chats, 1 Éclairage et 1 Cheminée plus 2 points additionnels : 10 points

B. Points des Boutiques (+) :

- 1 Pizzeria et 1 Boutique de vêtements : Total 5 points

C. Points des Bonus de Régulation (+) :

- 4 Jetons en jeu : 12 points

D. Points perdus pour les Fenêtres fermées (-) :

Maisherly a le nombre le plus élevé de Fenêtres fermées : perte de 4 points

	Mai	
	11	
	9	
A	12	
	9	
	10	
B	5	
C	12	
D	-4	
	64	

Score final : 64 Points