

El Burro

RÉSUMÉ DES RÈGLES

!! Attention !!

Ce résumé est conçu pour vous aider à démarrer rapidement une partie de "El Burro" et à comprendre les grandes lignes du jeu. Cependant, il ne couvre que les bases essentielles pour découvrir.

Pour une expérience complète et une maîtrise totale des mécanismes, il est impératif de lire attentivement le livret de règles. Ce dernier contient des détails cruciaux sur les actions, les interactions, et les subtilités du jeu qui ne sont pas abordés dans ce résumé.

En cas de doute ou de besoin de clarification, n'hésitez pas à vous référer au livret de règles à tout moment.

Bonne partie et amusez-vous !

Mise en place des dés :

- À 2/3/4 joueurs, prenez 5/7/9 dés de revenu.

Mise en place de la ferme d'un joueur :

- Prenez 2 pièces  et 1 ouvrier  de la réserve générale.
- Piochez 5 cartes de ferme commune  et 1 carte spéciale . Elles constituent votre main initiale .

Bonus de départ de votre âne :

- Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place son premier âne au début de la route et reçoit un bonus en fonction de l'emplacement choisi (chaque joueur doit choisir un emplacement différent).

I Phase de ferme :

Étape ①.- Vérifier la tuile de tour

-  Expliquez la fonction de la tuile de tour et les modifications des règles associées.

Étape ②.- Agrandir la ferme

Tour 1 : jouez 4 cartes  autour de votre ferme

Tour 2,3,4 : jouez 1 carte  autour de votre ferme.

- Placez immédiatement les jetons de marchandise sur les emplacements des champs et des cochons.
- Une fois les cartes placées, complétez votre main jusqu'à votre nouvelle limite de cartes .

Étape ③.- Collecter les profits de la ferme

-  Gagnez de l'argent et récupérez les bonus de tuile .

-  Récoltez vos champs .

-  Reproduisez vos cochons si vous en possédez au moins 2.

II Phase de revenu :

Étape ①.- Lancer les dés

-  Le premier joueur lance les dés. Vérifiez les résultats obtenus. Si plus de 3 dés affichent le même nombre (ou plus de 2 dés à 2 joueurs), relancez un de ces dés.

Étape ②.- Choisir des dés

- Chaque joueur, à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, choisit un dé parmi ceux disponibles. Effectuez l'action associée au dé de revenu et celle de la roue de prospérité, dans l'ordre de votre choix.
- Répétez ce processus une seconde fois.

Étape ③.- Utiliser le dé de la communauté

Il ne reste alors qu'un seul dé. Toujours dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue l'action de revenu associée à ce dé, sans réaliser l'action de la roue de prospérité.

III Phase de transport :

Étape ①.- Choisir des cartes âne



Tour 1, 2, 3 : piochez 4 cartes âne.

Votre asinerie dispose de 2 emplacements pour accueillir les cartes d'âne. Choisissez, face cachée, 2 cartes en fonction de leurs bonus et de leurs valeurs pour les actions suivantes :

- **Faire une sieste** : Avancez sur la piste de sieste pour gagner du prestige et des déplacements d'un de vos ânes. Cela détermine également l'ordre du tour en fonction de la position de chaque joueur.
- **Livrer avec un âne** : Déterminez le nombre de livraisons que vous pouvez effectuer dans vos marchés locaux et vos étals de marché.

Choisissez ensuite, toujours face cachée, une troisième carte uniquement pour sa valeur afin de :

- **Évaluer l'asinerie** : Ajoutez les valeurs des cartes sélectionnées lors de la phase de décompte pour gagner du prestige. Ces cartes sont placées

La quatrième carte est mise de côté dans la défausse de carte âne pour le tour 4.



Tour 4 : Piochez les 3 cartes âne restantes dans la défausse.

Vous disposez des mêmes choix qu'aux tours 1, 2, et 3. Cette fois, aucune carte n'est défaussée.

Étape ②.- Faire une sieste

Dans l'ordre de tour révélez votre carte sur l'emplacement sieste.

- Activez le bonus de la carte âne.
- Avancez votre marqueur de sieste sur la piste
- Avancez l'un de vos ânes et gagnez du prestige en fonction de la position de votre marqueur de sieste sur la piste.

Option : Vous pouvez vider votre abreuvoir pour augmenter la valeur de la carte.

- Mettez à jour l'ordre du tour en fonction de l'avancée de chaque joueur sur la piste de sieste. Utilisez ce nouvel ordre pour la suite des actions du tour.

Étape ③.- Livraison avec une chèvre

- Effectuez une livraison avec une chèvre  dans un étal de marché, un marché local, un étal prestigieux ou un bateau d'un autre joueur.
- Recevez 1 bonus en fonction de la marchandise livrée (voir aide de jeu).

Étape ④.- Livraison avec un âne

Dans l'ordre de tour, révélez votre carte sur l'emplacement âne.

- Activez le bonus de la carte âne.
- Effectuez autant de livraisons dans vos étals de marché ou vos marchés locaux que le permet la valeur de la carte d'âne. 

Option : Vous pouvez vider votre abreuvoir pour augmenter la valeur de la carte.

IV Phase de décompte :

Étape ①.- Évaluer les étapes

- Gagnez du prestige pour les étapes  que vous avez atteintes sur la route.

Étape ②.- Évaluer l'asinerie

- Additionnez les valeurs des cartes d'âne que vous avez placées face visible sous votre asinerie jusqu'à présent dans le jeu. Comparez vos valeurs totales et marquez du prestige.

À 3 ou 4 joueurs :

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
1 ^{ère} place	1 prestige	2 prestige	3 prestige	4 prestige
2 ^e place	0 prestige	1 prestige	2 prestige	3 prestige
3 ^e place	0 prestige	0 prestige	1 prestige	2 prestige
4 ^e place	0 prestige	0 prestige	0 prestige	1 prestige

À 2 joueurs :

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
1 ^{ère} place	1 prestige	2 prestige	3 prestige	4 prestige
2 ^e place	0 prestige	0 prestige	1 prestige	2 prestige

Étape ③.- Évaluer les marqueurs de soutiens

- Si votre marqueur de soutien montre toujours le côté prestige , gagnez 1 prestige. Sinon, retournez-le du côté panier au côté prestige.

Étape ④.- Payez les ouvriers

- Payez 1 pièce d'argent pour chaque ouvrier  assigné sur vos bâtiments de ferme ou extensions de ferme.

Étape ⑤.- Préparez-vous pour le tour suivant

- Tournez la roue de **prospérité** d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Retournez vos nouvelles tuiles de bonus de marché de manière à montrer leur effet permanent 
- Empilez à nouveau les marqueurs de sieste sur l'emplacement "0" de la piste de sieste en fonction de l'avancement des joueurs sur la piste de sieste .
- Retournez la **tuile de tour** actuelle face cachée .

S Décompte final : À la fin du quatrième tour de jeu, effectuez le décompte final.

- Étals prestigieux et bateaux : Si vous avez joué des étals prestigieux et/ou atteint 1 ou 2 bateaux, vous pouvez livrer gratuitement les produits de la ferme manquants, de l'argent ou envoyer les ouvriers requis. Gagnez le prestige indiqué.

Consultez les règles ou l'aide de jeu pour le détail du décompte.

ACTION À TOUT MOMENT

Il existe plusieurs types d'action à *tout moment*. Elles sont essentielles à votre développement de ferme.

L'aide de jeu récapitule l'ensemble des actions que vous pouvez effectuer à tout moment durant votre tour.