



Registre du chantier naval 1/4



6 Personnages à jouer



21 Objectifs secrets

qui maintiennent le suspens jusqu'à la fin de la partie



60

Gemmes d'évolution pour progresser



84 Bâtonnets chemins pour se repérer sur le chantier



INVENTAIRE

72 Cartes d'artisanat spécialisé

12 pour chaque personnage



1 Barrique premier joueur



60 Ressources, outils, machines, productions et personnages



6 Plateaux chantier naval



35 Dés à six faces dans 5 couleurs



pour capturer les meilleures cartes

1 Bloc pour compter les réaux



1 Règle du jeu 6 pages



CRÉDITS
LE SYLVANIEN
PAUL MAFAYON
DAVID LECOSSU
REMERCIEMENTS
LES GRAINES D'OLIVIERS
CLUB DE LA 107ÈME
CÉRÉMONIE DU SAMEDI SOIR
BSQ1492 ©2025

BSQ1492
Réaux Brancos





Registre du chantier naval 2/4



MISE EN PLACE : LE CHANTIER NAVAL

1. JE CHOISIS UN PLATEAU DE JEU PARMIS LES 6 PLATEAUX
FACES CACHÉES SUR LA TABLE
2. JE RÉCUPÈRE LA CARTE DE PERSONNAGE ASSOCIÉE À MON
PLATEAU DE JEU (QUI PORTE LE MÊME PRÉNOM)
3. JE RÉCUPÈRE LES 12 CARTES DE MON PERSONNAGE, JE LES
MÉLANGE ET FORME UNE PILE FACES CACHÉES.
4. N'IMPORTE QUEL JOUEUR MÉLANGE LES 60 CARTES
COMMUNES ET POSE LA PILE FACES CACHÉES AU CENTRE
DE LA TABLE
5. LA RÉSERVE DE DÉS EST CONSTITUÉE SELON LE NOMBRE DE
JOUEURS :
6. LES GEMMES LES BÂTONNETS ET LA PILE D'OBJECTIFS
SECRETS (FACES CACHÉES) SONT INSTALLÉES PRÈS DE LA
PILE DE CARTES COMMUNES



Joueurs	1-2	3	4	5	6
Dés par couleur*	3	4	5	6	7

* PAR EXEMPLE, À 4 JOUEURS, LA RÉSERVE EST COMPOSÉE DE 5 DÉS DE CHAQUE COULEUR, SOIT 25 DÉS AU TOTAL.

BUT DU JEU : DÉVELOPPER MES ARTISANATS

JE DOIS CONSTITUER UN CHEMIN DE CARTES ENTRE MON PERSONNAGE ET LES ATELIERS DU CHANTIER NAVAL, EN CHOISSANT CELLES QUI RAPPORTERONT LE PLUS DE RÉAUX BRANCOS EN FIN DE PARTIE.

J'AI À MA DISPOSITION UN PLAN DU CHANTIER NAVAL OÙ JE VISUALISE OÙ SE TROUVENT LES CARTES ET LEUR VALEUR EN RÉAUX BRANCOS :

- la faune et la flore, les plus nombreuses, de petites valeurs
- travail du bois, en quantité moyenne, beaucoup de petites valeurs et quelques très grosses
- sciences, en quantité faible, des valeurs moyennes à importantes
- travail du métal, en très petite quantité, des valeurs importantes à très grosses



CHAQUE CARTE ACQUISE DÉBLOQUE UN CHEMIN ENTRE 2 ATELIERS. SEULES LES CARTES QUE JE POURRAI RELIER EN FIN DE PARTIE À MON PERSONNAGE ME RAPPORTERONT DES RÉAUX BRANCOS. MES DÉS DE COULEUR MULTIPLIERONT LES RÉAUX BRANCOS SUR LES CARTES DE MÊME COULEUR.

N.B : POUR ME REPÉRER DANS MA PROGRESSION SUR LE CHANTIER, J'UTILISE DES BÂTONNETS DE COULEUR QUE JE POSE SUR CHAQUE CHEMIN DÉBLOQUÉ ENTRE 2 ATELIERS SUR MA CARTE DU CHANTIER NAVAL. LA VALEUR DOMINANTE DES CARTES D'UN ATELIER EST ÉGALEMENT INDIQUÉE SUR MON PLAN.



BSQ1492
Réaux Brancos





Registre du chantier naval 3/4



OBJECTIFS SECRETS : PLUS DE RÉAUX BRANCOS



QUAND JE COLLECTE UNE CARTE "RENCONTRE" EN COURS DE PARTIE, JE PIOCHE UN NOUVEL OBJECTIF SECRET DANS LA PILE CORRESPONDANTE.

SI JE RÉUSSIS À RELIER TOUS LES ATELIERS DE CET OBJECTIF SECRET, QUELS QUE SOIENT LES CHEMINS EMPRUNTÉS POUR Y PARVENIR, DU MOMENT QU'ILS SE TROUVENT SUR UN CHEMIN UNIQUE, JE REÇOIS EN FIN DE PARTIE LE BONUS DE RÉAUX BRANCOS INDIQUÉ SUR LA CARTE.

SINON, JE NE MARQUERAI PAS LE BONUS, MAIS AUCUNE PÉNALITÉ NE S'APPLIQUE.

JE RÉALISE AUTANT D'OBJECTIFS SECRETS QUE JE LE PEUX.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE : 12 TOURS DE JEU

AU PREMIER TOUR, ON DÉSIGNE LE PREMIER JOUEUR DU PREMIER TOUR (LE PLUS ÂGÉ) EN LUI REMETTANT LA BARRIQUE.

1. **MISE EN PLACE DES ATELIERS** : ON RÉVÈLE LES 5 PREMIÈRES CARTES DE LA PILE COMMUNE. ET CHAQUE JOUEUR RÉVÈLE LA PREMIÈRE CARTE DE LA PILE DE SON PERSONNAGE.
 - TOUTES LES CARTES ENSEMBLE CONSTITUENT LES "ATELIERS DU CHANTIER" ACCESSIBLES : DE 6 À 11 CARTES SELON LE NOMBRE DE JOUEURS.
 - TOUTS LES JOUEURS LANCENT LEUR MAIN DE DÉS EN MÊME TEMPS (SANS CACHER LES RÉSULTATS).
2. **TOUR DE CHANTIER** : LE PREMIER JOUEUR AVEC LA BARRIQUE CHOISIT UNE SEULE CARTE SUR LE CHANTIER :

SANS CONDITION SI C'EST UNE CARTE "RENCONTRE", AVEC LA CONDITION DE "DÉS QUI MARQUENT" POUR UNE CARTE D'UNE AUTRE CATÉGORIE (Cf. DÉS QUI MARQUENT).

- SI ELLE OUVRE UN NOUVEAU CHEMIN OU DEUX, IL POSE UN BÂTONNET (OU 2) SUR SON PLAN.
- IL REÇOIT ÉVENTUELLEMENT LA OU LES GEMMES INDIQUÉES SUR LA CARTE.
- IL PEUT ACTIVER UNE OU PLUSIEURS FOIS SES APTITUDES AVANT OU APRÈS CE CHOIX, AUTANT DE FOIS QUE SOUHAITÉ, POURVU QU'IL S'ACQUITTE DU COÛT EN GEMMES. (Cf. ACTIVATION DES APTITUDES)

- OU
3. **COMPTOIR DES DÉS** : À NOUVEAU DU PREMIER JOUEUR À LA BARRIQUE AU DERNIER JOUEUR POUR L'ORDRE DE PRIORITÉ, CHAQUE JOUEUR PEUT ACHETER UN OU PLUSIEURS DÉS SUPPLÉMENTAIRES DANS LA RÉSERVE (Cf. MAIN DE DÉS).

4. **RECYCLAGE DES ATELIERS** : S'IL RESTE DES CARTES SUR LE CHANTIER, ELLES SONT DÉFAUSSÉES ET ON INSTALLE LES CARTES DU TOUR DE JEU SUIVANT.

A 5 JOUEURS : LES JOUEURS QUI ONT LES POSITIONS SUIVANTES DANS LE PREMIER TOUR DE CHANTIER REÇOIVENT DES GEMMES DE COMPENSATION :

- LE JOUEUR EN 3ÈME POSITION : 1 GEMME
- LE JOUEUR EN 4ÈME POSITION : 2 GEMMES
- LE JOUEUR EN 5ÈME POSITION : 3 GEMMES

LE PREMIER TOUR DE JEU DÉBUTE PAR COMPTOIR DES DÉS POUR EUX.



DANS LE MÊME TOUR DE CHANTIER, LE JOUEUR SUIVANT À SA GAUCHE EFFECTUE SON CHOIX DE CARTE, ET AINSI DE SUITE JUSQU'AU DERNIER JOUEUR, AVEC LES CARTES RESTANTES SUR LE CHANTIER.



À LA FIN D'UN TOUR DE JEU, LA BARRIQUE PASSE AU JOUEUR DE GAUCHE QUI DEVIENT LE PREMIER JOUEUR DU NOUVEAU TOUR.



À LA FIN DU 12ÈME TOUR DE JEU, LES PILES DE CARTES SONT VIDES : LA PARTIE EST FINIE, ON PROCÈDE AU DÉCOMPTÉ DES RÉAUX BRANCOS. (Cf. FIN DE PARTIE)





Registre du chantier naval 4/4



DÉS QUI MARQUENT

MON PERSONNAGE INITIAL ME DONNE LES 2 PREMIERS DÉS QUI CONSTITUENT MA MAIN DE DÉS EN DÉBUT DE PARTIE. JE LES RÉCUPÈRE IMMÉDIATEMENT DEPUIS LA RÉSERVE DE DÉS.

A CHAQUE TOUR DE JEU OÙ J'AI LANCÉ TOUS MES DÉS, JE COMPTE LES DÉS QUI MARQUENT SUR LES DIFFÉRENTES CARTES DU CHANTIER :

- UN DÉ MARQUE S'IL ATTEINT OU DÉPASSE LE SCORE DU DÉ DE MÊME COULEUR INDiqué SUR LA CARTE

NOMBRE DE
DÉS QUI
DOIVENT
MARQUER



SCORE
MINIMUM
POUR
MARQUER
DANS LA
COULEUR

JE PEUX CHOISIR UNE CARTE SI J'AI ATTEINT LE NOMBRE REQUIS DE DÉS QUI MARQUENT :

- SELON SON NIVEAU, UNE CARTE NÉCESSITE 1, 2, 3 OU 4 DÉS QUI MARQUENT

ATTENTION, POUR CHAQUE CARTE DU CHANTIER ÉVALUÉE :

- UN MÊME DÉ NE MARQUE QU'UNE FOIS AU MAXIMUM
- IL N'EST PAS POSSIBLE D'AJOUTER LE RÉSULTAT D'AUTRES DÉS À CELUI D'UN DÉ POUR MARQUER
- LE DÉ JOKER PREND LA COULEUR SOUHAITÉE DU MOMENT QU'ELLE EST DÉJÀ PRÉSENTE DANS LA MAIN DU JOUEUR
- CHAQUE DÉ QUI MARQUE MARQUE (PLUSIEURS DÉS D'UNE MÊME COULEUR PEUVENT AINSI MARQUER DISTINCTEMENT)

ACTIVATION DES APTITUDES

MON PERSONNAGE INITIAL M'APPORTE 3 APTITUDES SPÉCIALES ET UNIQUES DÈS LE DÉBUT DU JEU.

CHAQUE APTITUDE EST PERMANENTE, ET UTILISABLE AUTANT DE FOIS QUE SOUHAITÉE PENDANT LES TOURS DE CHANTIER (SAUF MOMENT PARTICULIER INDiqué DANS LA DESCRIPTION). IL FAUT S'ACQUITTER DU COÛT EN GEMMES D'ÉVOLUTION À CHAQUE ACTIVATION DE L'APTITUDE.

LES CHEMINS COPIÉS PAR LE VIGNERON SONT À MATÉRIALISER SUR LE PLAN PAR LES BÂTONNETS ROUGES.

LES CHEMINS CONDAMNÉS PAR LA CHASSERESSE SONT À MATÉRIALISER SUR LE PLAN PAR LES PIONS "OBSTACLE".

LES JOUEURS QUI DISPOSENT D'AU MOINS UNE CARTE RENCONTRE AVEC UN "BOUCLEUR" NE PEUVENT PAS ÊTRE LA CIBLE DE "ÉCHANGE DE CARTE" DE LA CHASSERESSE.



MAIN DE DÉS

LES GEMMES D'ÉVOLUTION ME PERMETTENT, PENDANT LES PHASES COMPTOIR DES DÉS, D'ACHETER DES DÉS SUPPLÉMENTAIRES (UN OU PLUSIEURS TANT QU'IL EN RESTE).

CHAQUE NOUVEAU DÉ ACHETÉ DANS UNE MÊME COULEUR COÛTE PLUS CHER QUE LE PRÉCÉDENT. LES DÉS JOKER (MARRON) SONT 2 FOIS PLUS CHERS.

Coût en gemmes	1 ^{er} dé	2 ^{ème} dé	3 ^{ème} dé	4 ^{ème} dé	5 ^{ème} dé
bleu, vert, violet ou rouge	1	2	3	4	5
marron	2	4	6	8	10

QUAND LA RÉSERVE DE DÉS EST VIDE, IL N'EST PLUS POSSIBLE D'ACQUÉRIR DE NOUVEAUX DÉS.

FIN DE PARTIE

1. Décompte de mes artisanats

POUR CHAQUE COULEUR DE CARTES CAPTURÉES, JE RETIENS :

- CELLES QUI ONT AU MOINS UN ATELIER SUR LE CHEMIN DE MON PERSONNAGE (UN OU PLUSIEURS BÂTONNETS DOIVENT RELIER L'ATELIER DU PERSONNAGE À UN DES ATELIERS DE LA CARTE D'ARTISANAT)
- CELLES QUI ONT AU MOINS UN ATELIER SUR LE CHEMIN D'UNE DE MES CARTES "RENCONTRE" (LES CARTES "RENCONTRE" SONT RELIÉES DE FAIT À VOTRE PERSONNAGE SUR LE PLAN)

J'ADDITIONNE LES RÉAUX BRANCOS DE MES CARTES DE MÊME COULEUR ET JE MULTIPLIE LE RÉSULTAT PAR LE NOMBRE DE DÉS DE CETTE COULEUR PRÉSENTS DANS MA MAIN (JE CHOISIS POUR CHAQUE DÉ JOKER 'MARRON' SA COULEUR FINALE POUR LE DÉCOMPTÉ).

SI JE N'AI AUCUN DÉ DANS UNE COULEUR, JE MARQUE O DANS L'ARTISANAT CORRESPONDANT.

2. Décompte de mes objectifs secrets

J'ADDITIONNE LES BONUS DE CHAQUE CARTE OBJECTIF COMPLÉTÉE SI JE PEUX RELIER TOUS LES ATELIERS MENTIONNÉS, SUR UN CHEMIN UNIQUE (AUCUNE OBLIGATION QU'ILS SOIENT RELIÉS AUSSI À MON PERSONNAGE).

3. Gemmes supplémentaires

JE GAGNE 1 RÉAL BRANCO PAR GEMME NON DÉPENSÉE.

