

Matériel 3D conçu par : John Shulters · Règles par : Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University Règles supplémentaires et édition par : Drake Villareal & Jonny Pac · Édition du livre de règles par : Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House Produit par : Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov · Publié par : Final Frontier Games

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine d'Aubergiste
- 1 plateau de Boutique d'Aubergiste
- 1 plateau d'Équipe d'Aubergiste
- 1 Étal en 3D
- 4 Lits en 3D (double-face, de chacune des 4 couleurs)
- 12 petites Marchandises d'Aubergiste (3 de chaque couleur)
- 12 supports en plastique
- 4 pions Client imprimés (1 de chaque couleur)

MISE EN PLACE

- I. Placez devant vous le plateau d'Aubergiste, le plateau d'Équipe et l'Étal.
- 2. Ajoutez les 4 Clients supplémentaires (1 de chaque couleur) au sac Aventurier. Il y a donc désormais 13 Guerriers, 13 Bardes, 9 Nobles, et 9 Sorciers dans le sac.
- **3.** Conservez les Boissons (petites Marchandises) et les lits près de vous.
- 4. Posez la figurine d'Aubergiste sur la case d'action Utiliser son Équipe.

LES ACTIONS DE L'AUBERGISTE



Faire un Lit (1 Heure/2 Heures)

Il y a 2 cases d'action pour Faire un Lit: un pour rouge et vert, et un pour jaune et bleu.

Prenez un Lit de votre réserve, tournez-le sur le côté coloré approprié, et posez-le sur une **Chambre** libre. Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous disposez d'au moins une Chambre libre.

Note: vous disposez de deux Lits de chaque couleur.

Servir à Boire (coût variable)



Il y a 3 cases d'action pour Servir à Boire, et chacune est reliée à une

Chambre. Le coût de cette action dépend de la case choisie.

Déplacez 1 **Boisson** (petite Marchandise) de votre réserve sur votre Étal, de la couleur correspondante à la Chambre située au-dessus de la case d'action choisie. Vous ne pouvez pas effectuer cette action s'il n'y a pas de Lit

dans la Chambre au-dessus de la case d'action.

PHASE DE MARCHÉ - CHAMBRES

Pendant la phase de Marché, vous pouvez vendre des Boissons au Quai de la Grand Place ou au Quai du Marché Noir. À la différence des autres Marchands, vous ne produisez pas de grandes Marchandises. Votre Boutique ne contient pas non plus d'icône de Mécénat de phase de Marché.

Chambres

Note: si vous deviez obtenir une grande Marchandise grâce à la capacité d'un Habitant, mettez à la place un Lit de la couleur correspondante dans une Chambre, si possible.







Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or lors du Décompte Final.



Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.



Barman: obtenez le Mécénat Immédiat d'une Salle de Clan.

Femme de Ménage: vous pouvez librement: échanger les Lits, les retourner, et/ou les déplacer entre Chambres et réserve. Mais vous devez maintenir le même nombre de Lits dans chaque Chambre qu'avant les mouvements.



Videur: retirez 1 Aventurier de la Bagarre pour le poser sur une place de sa couleur correspondante à la Table, ou pour le remettre dans le sac Aventurier.



Surveillant: choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.



Les trois Chambres correspondent directement aux trois Quais (de gauche à droite). Après la phase de Marché, prenez 1 Aventurier de la couleur majoritaire de chaque Quai, et placez-les dans les Chambres et les Lits correspondants. Les aventuriers qui ne peuvent pas être placés vont dans la Bagarre.



Posez 1 Lit rouge ou vert de votre réserve dans une Chambre libre (1 Heure). Préparer correctement les Chambres vous fera bénéficier d'Or et de Clients Fidèles.





Posez 1 Lit bleu ou jaune de votre réserve dans une Chambre libre (2 Heures). Préparer correctement les Chambres vous fera bénéficier d'Or et de Clients Fidèles.





Posez 1 Boisson de votre réserve sur l'Étal. La couleur doit correspondre au lit dans la Chambre au-dessus de la case d'action. S'il n'y a pas de Lit, l'action ne peut pas être effectuée.





Les Clients satisfaits deviennent des Clients Fidèles, qui vous font gagner de l'Or supplémentaire à chaque fois qu'un Client passe la nuit à l'Auberge.



Après s'être occupé de toutes les Chambres, piochez 1 carte Corruption pour chaque Aventurier dans la Bagarre.

