



LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE

Wolfgang
Warsch

Un jeu de placement de dés et de
développement de paquet de cartes
de Wolfgang Warsch
pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

IDÉE DU JEU

La petite bourgade de « Vallée Profonde » est connue pour ses sombres tavernes. C'est là-bas que se trouvent LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE. On peut y rencontrer régulièrement les citoyens des environs, devenus des clients habitués.

Chaque joueur se glisse dans le rôle d'un tavernier et essaie de gagner de nouveaux clients fortunés. Ce n'est qu'ainsi qu'il pourra posséder assez d'argent pour développer sa taverne et pour y attirer également des nobles, clients prestigieux. Mais quel aménagement faut-il faire ? Une table supplémentaire n'est jamais une mauvaise chose, ou vaut-il mieux investir dans un plus grand entrepôt de bière ? La concentration d'argent est-elle une bonne stratégie ? Ou est-il plus judicieux de veiller à ce que la bière coule à flots ?

Dans LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE, le défi consiste à choisir habilement les dés et à développer son paquet personnel de cartes de manière aussi fructueuse que possible.



1. Placez le **plan du monastère** sur la table, le côté « été » (sans neige) au-dessus. Posez les petites tuiles de schnaps dans les 3 emplacements prévus à cet effet sur le plateau de manière à ce que les verres de schnaps ne soient pas visibles. Au cours de la partie, vous allez vous passer les sous-bocks de joueur en joueur. Lors de la mise en place, laissez donc suffisamment de place au centre de la table pour pouvoir faire cela sans être gênés par des obstacles.

2. Assemblez le **marqueur de tour de jeu (lune)** et posez-le à côté de la case 1 du compte-tours dans la partie supérieure du plan du monastère (**2a.**). Préparez **3 clients du comptoir** par joueur à côté du plan du monastère (**2b.**). Remettez les clients du comptoir restants dans la boîte du jeu.



JEU POUR 4 JOUEURS

3. Prenez les **cartes de taverne** et commencez par remettre les bardes dans la boîte du jeu, vous n'en aurez besoin qu'à partir du module 3. Triez les **cartes de taverne** restantes (marchand de bière, plongeur, serveuse, table, livreur) par catégorie et posez-les comme sur l'illustration, en formant des piles de réserve face visible que chaque joueur pourra facilement atteindre, classées par prix croissant. Dans le coin en haut à gauche des cartes de taverne, le coût en doublons est indiqué.



Barde

4. Triez également les **cartes de client**. Dans le coin en haut à gauche des cartes, le coût en bière de l'achat de la carte est indiqué. Cherchez les 8 clients qui coûtent 3 bières. Formez-en une pile, que vous posez face visible (**4a.**).



Écartez en outre les 10 cartes de client avec un dé blanc dans la rangée supérieure d'ornements. Vous n'en aurez besoin qu'à partir du module 3. Remettez-les dans la boîte du jeu.

Mélangez bien les cartes de client restantes et formez-en une pile face cachée (c'est la pioche de clients), que vous posez à gauche des clients coûtant 3 bières (**4b.**). Retournez à présent les 4 premières cartes de la pioche de clients l'une après l'autre et posez-les à droite de la pile visible des clients coûtant 3 bières, individuellement, face visible (**4c.**).

5. Les **nobles** sont des clients particuliers. Formez-en une pile, face visible, que vous posez à droite au bout des autres cartes de client étalées face visible.



6. Chaque joueur prend une taverne et les 10 équipements et ressources différents : **table** (**6a.**), **serveuse** (**6b.**), **caisse** (**6c.**), **moine** (**6d.**), **plongeur** (**6e.**), **coffre** (**6f.**), **tavernier** (**6g.**), **tonneau** (**6h.**), **livreur** (**6i.**), **entrepôt de bière** (**6k.**), qu'il place dans les zones correspondantes de sa taverne (voir illustration). Les tuiles sont tournées de manière à ce que les doublons soient visibles en haut à gauche. Posez le tavernier du côté où les points représentés sur le comptoir ne sont PAS visibles.

7. Chaque joueur prend un **marqueur de coffre** jaune et le pose sur la case 0 du coffre (**7a.**), ainsi qu'un **marqueur de stock de bière** marron, qu'il pose sur la case 0 de l'entrepôt de bière (**7b.**).

8. Chaque joueur reçoit un **sous-bock**, qu'il pose devant lui. Chaque joueur pose dessus **4 dés blancs** (**8a.**). Préparez les **dés des couleurs des joueurs** en formant une réserve commune (**8b.**).

9. Chaque joueur prend les **7 clients habitués** de sa couleur (reconnaissables à la couleur de la nappe sur la table) et ajoute à ces cartes **1 serveuse**, **1 table** et **1 livreur** de la réserve commune des cartes de taverne (**3.**). Ces 10 cartes forment le **paquet de cartes de départ** de chaque joueur. Chacun mélange ses cartes et les pose **face cachée** en haut à gauche de sa taverne, à côté des tables. Elles forment la pioche du joueur (**9a.**).



10. Chaque joueur prend le **marqueur de monastère** de sa couleur et le pose sur la case 0 du compteur sur le plan du monastère.

11. Assemblez la **chope**. Le joueur qui s'est rendu en dernier dans une taverne pose la chope devant lui pour indiquer qu'il sera le joueur de départ.



2a. Marqueur de tour de jeu

1. Plan du monastère



10. Marqueurs de monastère



2b. Clients du comptoir

12. Remettez tous les éléments restants dans la boîte du jeu. Vous n'en avez pas besoin pour le jeu de base (module 1).

MODULES

LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE est un jeu qui peut se jouer avec plusieurs modules construits les uns sur les autres. Dans le jeu de base (module 1), vous devez développer votre taverne pour attirer le plus de nobles possible. Dans le module 2, vous pouvez en plus obtenir des actions bonus à l'aide de verres de schnaps. Le module 3 introduit le compteur de réputation, qui vous offre une autre possibilité de gagner des schnaps et des nobles. Dans le module 4, les joueurs peuvent déterminer individuellement leurs conditions de départ à l'aide de cartes de démarrage. Et dans le module 5, vous souhaitez en plus obtenir le plus d'inscriptions possible dans votre livre d'or afin de débloquent des bonus.

Tous les modules sont conçus de manière progressive. Par conséquent, si vous souhaitez jouer avec le module 4, vous devez d'abord utiliser les modules 1, 2 et 3. Si vous n'êtes pas encore très expérimentés, nous vous recommandons de ne jouer qu'avec le module 1 pour démarrer. Nous conseillons en revanche aux joueurs aguerris de jouer tout de suite avec les modules 2 et 3.

Nous vous expliquons ci-après les règles pour le jeu de base (module 1). Vous trouverez les règles pour les autres modules sur la fiche additionnelle.

MATÉRIEL DE JEU (MODULE 1)

- 1 plan du monastère
- 1 marqueur de tour de jeu (lune)
- 12 clients du comptoir
- 4 tavernes incluant des équipements et ressources : tables (6a.), serveuse (6b.), caisse (6c.), moine (6d.), plongeur (6e.), coffre (6f.), tavernier (6g.), tonneau (6h.), livreur (6i.), entrepôt de bière (6k.)
- 16 dés blancs
- 12 dés de couleur (3 par couleur)
- 4 sous-bocks
- 4 marqueurs de stock de bière
- 4 marqueurs de coffre
- 4 marqueurs de monastère
- 1 chope à bière
- 207 cartes :
 - 80 cartes de taverne (16 de chaque)
 - 38 cartes de client (8x carte 3, 7x carte 4, 8x carte 5, 7x carte 6, 4x carte 7 et 4x carte 8)
 - 61 cartes de noble
 - 28 clients habitués (dans chaque couleur : 4x carte 2 et 3x carte 1)

AMÉNAGEMENT DE LA TAVERNE (MODULE 1)

Chaque joueur aménage sa taverne. Au cours de la partie, des clients viendront sans cesse fréquenter votre taverne et vous rémunéreront pour que vous les serviez de manière à satisfaire leurs souhaits. Avec cet argent, vous pourrez recruter des employés pour un certain temps ou améliorer votre taverne, par ex. avec d'autres tables ou un entrepôt de bière plus grand. Il pourra aussi servir à engager durablement des employés. Celui qui aura la taverne la plus rentable au bout de 8 tours de jeu et aura ainsi obtenu le plus de points sera le gagnant et le chef des taverniers de Vallée Profonde.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 8 tours de jeu. Le marqueur de tour (lune) dans la partie supérieure du plan du monastère vous indique à quel tour de jeu vous vous trouvez actuellement.

Chaque tour est divisé en 7 phases, que vous devez jouer exactement dans cet ordre :

- A** Encore un soir à la taverne → tous les joueurs en même temps
- B** La taverne se remplit → tous les joueurs en même temps
- C** La serveuse arrive → tous les joueurs en même temps
- D** Qu'est-ce que ce sera pour vous ? → tous les joueurs à tour de rôle
- E** L'embarras du choix → tous les joueurs en même temps
- F** Vous êtes servis ! → tous les joueurs à tour de rôle
- G** C'est l'heure de la fermeture ! → tous les joueurs en même temps

Les cinq phases **A**, **B**, **C**, **E** et **G** sont réalisées par tous les joueurs simultanément.

Pour les phases **D** et **F**, le joueur de départ du tour de jeu commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A Encore un soir à la taverne (tous les joueurs en même temps)

Le joueur de départ avance la lune sur la case vide suivante de la barre compte-tours. Au premier tour de jeu, la lune est posée sur la première case du compte-tours. À chaque fois que la lune arrive sur ou passe sur (à partir du module 2) un symbole, tous les joueurs reçoivent le bonus correspondant. Vous trouverez à la page 11 un récapitulatif des différents bonus.

B La taverne se remplit (tous les joueurs en même temps)

Au cours de cette phase, les clients arrivent dans ta taverne. Pour ce faire, retourne la première carte de ta pioche face cachée et pose-la face visible dans ta taverne. En fonction du type de carte que tu as pioché, tu dois poser celle-ci à l'endroit correspondant (voir illustration à droite) :

Ensuite, tu prends une autre carte de la pioche et tu la poses aussi à l'endroit correspondant. Tu répètes cette action **jusqu'à ce que toutes tes tables (les tables existantes et, le cas échéant, les nouvelles tables installées au cours de cette phase) soient occupées**. Alors la phase B se termine pour toi. Il est fréquent que les joueurs ne terminent pas tous cette phase en même temps.

IMPORTANT ! Les nobles sont très sociables et s'asseyent volontiers ensemble à une table. Tu dois placer à une table vide le premier noble que tu retournes lors d'un tour de jeu. Tu places ensuite chaque autre noble **sur un noble** ayant déjà pris place à une table au cours de ce tour de jeu.

À l'heure de la fermeture (phase **G**), **toutes** les cartes que tu as retournées et posées au cours de ce tour de jeu iront sur ta pile de défausse. Lors du **tour de jeu suivant**, tu prendras donc **de nouvelles cartes** de ta pioche. Si, à un moment, tu dois prendre une carte de ta pioche et que celle-ci est vide,

Zone pour les serveuses que tu pioches. Pose-les sur une rangée à gauche du chien ou de la serveuse engagée de façon permanente.

Pile de défausse (face visible)

Pioche (face cachée)

Zone pour le livre d'or (module 5)

Des habitués, des clients ou des nobles occupent les tables vides de gauche à droite.

Zone pour les tables que tu pioches. Pose-les dans une rangée à droite des tables existantes (imprimées sur le tableau de joueur).



Zone pour les plongeurs que tu pioches. Pose-les dans une rangée à gauche de la plonge ou du plongeur engagé de façon permanente.

Zone pour les livreurs que tu pioches. Pose-les dans une rangée à droite du livreur déjà présent (imprimé sur le tableau de joueur).

Zone pour les marchands de bière et les bardes (module 3) que tu pioches. Pose-les dans une rangée à droite de l'entrepôt de bière.

tu dois mélanger ta pile de défausse et la poser face cachée pour former une nouvelle pioche.

Dès que les tables de tous les joueurs sont occupées, cette phase se termine.



Exemple : Wolfgang a d'abord retourné un noble **A** et l'a posé sur une table. Ensuite, il a pioché successivement une table **B**, une serveuse **C** et un livreur **D** et il a posé ceux-ci aux places correspondantes dans sa taverne. Ses deux cartes suivantes étaient deux clients **E**, que Wolfgang a posés respectivement sur la deuxième et sur la troisième table. La carte suivante que Wolfgang a piochée est un noble **F**, il l'a posée sur la carte de noble qu'il avait piochée précédemment. Puis il a pioché une serveuse **G** et l'a posée à côté de l'autre serveuse qu'il avait déjà piochée. Enfin, il a encore pioché un client habitué **H** et l'a posé à la table piochée auparavant. Comme toutes les tables sont à présent occupées, il ne peut plus retourner d'autre carte.

(C) La serveuse arrive (tous les joueurs en même temps)

Pour chaque serveuse que tu as retournée au cours de la phase **(B)**, tu peux prendre **1 dé de ta couleur** dans la réserve commune, le lancer et le poser ensuite en dessous de ta taverne. Tu pourras utiliser ce(s) dé(s) pour des actions au cours de la phase **(F)**.

Si, au cours d'un tour de jeu précédent, tu as engagé une serveuse de façon permanente (en retournant la tuile du chien sur la serveuse), tu reçois aussi 1 dé de ta couleur pour cette serveuse-là (voir « Explications des symboles » à la page 10).

Tu peux recevoir ainsi **3 dés de ta couleur au maximum**. Si tu as plus de 3 serveuses, elles ne te rapportent pas d'autre dé.

Exemple : Wolfgang a déjà engagé durablement une serveuse et il a en outre pioché une autre serveuse. Il peut donc prendre 2 dés de sa couleur et les lancer immédiatement.



(D) Qu'est-ce que ce sera pour vous ?

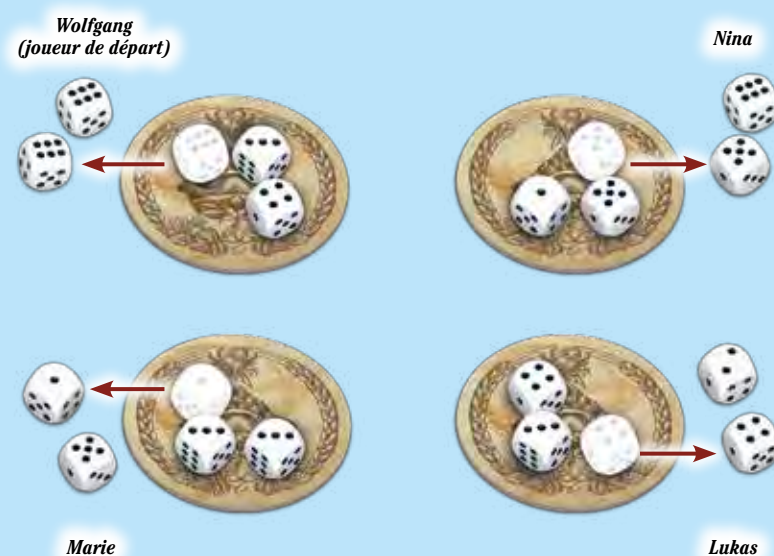
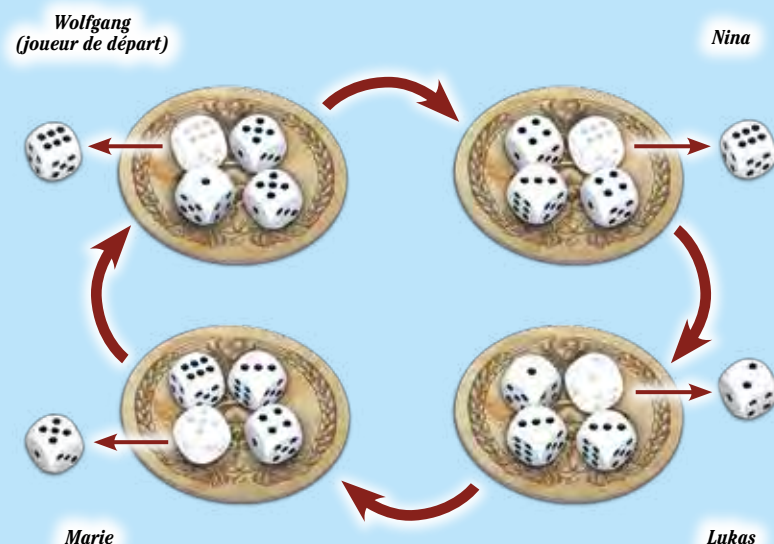
(tous les joueurs à tour de rôle)

D'abord, tous les joueurs lancent simultanément les 4 dés blancs de leur sous-bock, puis les y reposent.

En commençant par le joueur de départ, puis à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend 1 dé de son sous-bock et le pose en dessous de sa taverne.

Une fois que tous les joueurs ont fait cela, chacun fait passer son sous-bock (sur lequel se trouvent encore 3 dés blancs) à son voisin de gauche. Répétez cette action trois autres fois, jusqu'à ce que tous les dés aient été pris des sous-bocks et que chaque joueur ait 4 dés blancs posés devant lui sous sa taverne. Avec ces dés, les joueurs pourront exécuter des actions au cours de la phase **(F)**.

Exemple : Wolfgang, le joueur de départ, prend un 6 sur son sous-bock. Puis Nina prend également un 6 sur son sous-bock. Lukas prend un 2 et Marie un 5. Ensuite, les joueurs font tourner les sous-bocks dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur son nouveau sous-bock, Wolfgang prend à nouveau un 6. Nina prend un 5, Lukas un 4 et Marie un 1. Puis les joueurs se font à nouveau passer les sous-bocks dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.



E L'embarras du choix (tous les joueurs en même temps)

Avant d'exécuter tes actions durant la phase suivante **F**, tu commences par les planifier au cours de cette phase. Pour ce faire, tu poses tous tes dés qui se trouvent en dessous de ta taverne (les blancs et tes propres dés que tu as reçus pour tes serveuses) sur des cases d'action appropriées. Cette planification sert à avoir une vue d'ensemble et peut encore être modifiée par la suite.



Sur les cases avec un « ? », tu peux poser un dé présentant le nombre de ton choix.



Sur les cases avec un « 1x », tu peux poser **uniquement 1 dé** avec le nombre correspondant.



Sur les cases avec un nombre prédéfini, le dé doit présenter exactement le nombre indiqué (exception : plongeur).



Sur une case avec « ... » (moine et livreur), tu peux poser **autant de dés que tu le souhaites** avec le nombre correspondant.

IMPORTANT : même si tu as plusieurs nobles à la même table, tu ne peux poser qu'un seul dé sur la carte de noble du dessus.



Pour chaque **plongeur** de ta taverne, tu peux poser **1 dé** sur une case d'action de ton choix comme s'il indiquait un résultat **supérieur d'1 unité**. Tu ne tournes cependant pas le dé, il doit être posé sur la case avec le résultat obtenu au lancer. On pourra ainsi suivre par la suite combien de plongeurs tu auras utilisés. Un 6 obtenu au lancer ne peut jamais devenir un 1 grâce à un plongeur ! **Tu peux utiliser plusieurs plongeurs** pour augmenter le résultat d'un dé de plus d'1 unité.

Exemple : Wolfgang a en tout six dés avec les résultats suivants : 1, 1, 3, 3, 5 et 6. Il pose les deux 1 et le 6 sur le livreur, le 5 sur le moine, un 3 sur l'un de ses clients et l'autre 3 sur le tonneau.



Dès que tous les joueurs ont placé leurs dés, les joueurs exécutent leurs actions au cours de la phase suivante, l'un après l'autre en commençant par le joueur de départ.

F Vous êtes servis ! (tous les joueurs à tour de rôle)

Le joueur de départ commence. Il exécute **toutes ses actions**. Puis c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'exécuter **toutes** ses actions. Lorsque c'est ton tour, **tu enlèves l'un après l'autre les dés que tu as placés**. Tu reçois en échange des doublons si tu sers des clients, ou de la bière si tu livres de la bière. Si tu enlèves un dé du moine, tu peux avancer dans le monastère. (Dans ce jeu, la bière et les doublons n'existent que virtuellement : ils ne se trouvent pas comme matériel dans la boîte du jeu.)

Avec des doublons et de la bière, tu peux effectuer les actions décrites sur les pages suivantes (voir « Avec des doublons » et « Avec de la bière »).

IMPORTANT : Lorsque tu as utilisé un dé, tu l'enlèves **immédiatement** de ta taverne pour avoir une meilleure vue d'ensemble des actions que tu as déjà exécutées et des dés pas encore utilisés. Ce sera très utile, notamment lors des tours ultérieurs. Tu remets les dés blancs utilisés sur ton sous-bock et les dés de ta couleur dans la réserve commune.

S'il y a un dé que tu n'as pas encore enlevé, tu peux, toujours au cours de cette phase, le poser sur une autre case inutilisée jusqu'à présent, si tu dois changer tes plans.



Le joueur reçoit 1 bière s'il enlève le dé.



Le joueur reçoit 2 doublons s'il enlève le dé 2.

Les actions de cette phase sont dynamiques. C'est-à-dire qu'un joueur peut par ex. exécuter d'abord une action qui coûte 5 doublons et enlever des dés d'une valeur de 5 doublons de sa taverne. Puis il peut par ex. enlever des dés dont la valeur représente 4 bières et exécuter une action correspondante. Ensuite, il peut par ex. (à condition qu'il lui reste encore assez de dés) effectuer une autre action d'une valeur de 2 doublons et enlever à nouveau le nombre correspondant de dés. **À chaque fois, il peut combiner plusieurs dés.** S'il enlève des dés dont la valeur est supérieure au montant requis (par ex. s'il enlève un dé valant 4 doublons et exécute une action ne coûtant que 3 doublons), il peut comptabiliser l'argent et la bière restants « dans sa tête » pendant ses actions ou, à la fin de la phase d'actions, les stocker dans le coffre ou l'entrepôt de bière. Les doublons et la bière qu'il n'a pas utilisés et n'a pas pu ou pas voulu stocker dans son coffre ou son entrepôt de bière sont perdus à la fin de la phase d'actions.

1. Servir un client

Si tu enlèves un dé d'un habitué, d'un client ou d'un noble, tu reçois **le nombre de doublons indiqué sur la carte**.



2. Vider la caisse

Si tu enlèves le dé de ta caisse, tu reçois **1 doubloon**, quel que soit le nombre indiqué par le dé. Si tu as déjà amélioré ta caisse, tu reçois **3 doublons**.

3. Livrer de la bière

Sur la zone de livraison de bière, il peut y avoir des dés 1 et/ou des dés 6. Pour **chaque dé** que tu enlèves de ta zone de livraison de bière, tu reçois 1 bière, **plus** une autre bière pour **chaque carte de livreur** que tu as posée à côté de la livraison de bière.

Si tu as déjà amélioré ta livraison de bière, tu reçois 2 bières **pour chaque dé** que tu prends dans ta zone de livraison de bière.



***Exemple :** Wolfgang a posé deux 1 et un 6 (= 3 dés) sur sa zone de livraison de bière. Comme 2 livreurs s'y trouvent (sa livraison de bière n'a pas encore été améliorée), il reçoit 3 bières pour chacun de ses dés, soit en tout 9 bières.*

4. Visite du marchand de bière

Pour **chaque marchand de bière** que tu as retourné au cours de la phase **(B)**, tu reçois **1 bière**.

Important : le marchand de bière n'augmente pas le nombre de bières que tu reçois pour chaque dé dans ta zone de livraison de bière !



5. Le tonneau

C'est ici que se trouve la cuvée de la taverne. Si tu **enlèves le dé** de ton tonneau, tu reçois **1 bière**, quel que soit le nombre indiqué par le dé.

Si tu as déjà amélioré ton tonneau, tu reçois **2 bières**.



6. Le moine

Pour **chaque dé** que tu enlèves de ton moine, tu peux déplacer ton marqueur de monastère d'**1 case vers l'avant** sur le compteur du monastère. Si ton marqueur de monastère atteint ou dépasse une case avec un bonus, tu reçois ce **bonus immédiatement**.

Si tu as déjà amélioré ton moine, tu peux avancer de 2 cases pour chaque dé enlevé de ton moine. Si tu dépasses la case 22, tu remets ton marqueur de monastère sur la case de départ et tu continues ensuite à partir de là dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tu trouveras à la page 11 une liste complète des bonus.

Quelles actions peux-tu effectuer à présent que tu as enlevé les dés ?

Remarque : Il n'y a pas d'ordre déterminé dans lequel les actions doivent être exécutées ou les doublons et la bière dépensés. Tu n'es donc pas obligé de t'occuper d'abord de toutes tes actions liées aux doublons, puis de toutes tes actions liées à la bière. Souvent, il est mieux de procéder en combinant les deux, par ex. d'utiliser d'abord une partie des doublons pour réaliser des améliorations pour obtenir plus de bière.

IMPORTANT : À chaque fois que tu achètes ou reçois de **nouvelles cartes**, pose-les **face cachée sur ta pioche**. Ainsi, elles seront tout de suite à ta disposition au prochain tour de jeu !

Avec des doublons :



Acheter des cartes de taverne

Prends 1 ou plusieurs cartes de taverne (marchand de bière, plongeur, serveuse, table ou livreur) de l'étagère commune et pose-les **face cachée sur ta pioche**. Chaque carte prise te coûte le nombre de doublons indiqué en haut à gauche de la carte.

IMPORTANT : Tu peux acheter **au maximum 1 carte de chaque type de carte** par tour de jeu !

Améliorer la taverne ou embaucher durablement des employés

Les parties de la taverne peuvent être améliorées durablement (à l'exception du tavernier avec son comptoir, ceci est automatiquement retourné à partir du module 3).

Le coût d'une amélioration est indiqué en doublons sur la tuile correspondante, en haut à gauche. À droite du coût est représenté ce que l'amélioration rapporte de manière durable.



Pour améliorer une tuile, retourne-la du côté verso. L'effet amélioré s'applique pour toi dès maintenant. À moins que le contraire ne soit indiqué, les améliorations peuvent être utilisées **immédiatement**. Si un ou plusieurs dés se trouvaient sur la tuile avant l'amélioration, ils sont replacés sur la tuile retournée.

IMPORTANT : À chaque fois que tu améliores une tuile, tu reçois **aussitôt 1 noble** (peu importe que ce soit un homme ou une femme) et tu le poses **face cachée sur ta pioche**.



Remarque : lors de la première partie, on oublie souvent cette règle importante. Le symbole au-dessus du tavernier vous aidera à y penser.

Vous trouverez une explication complète des améliorations à la page 10.

OFFRE SPÉCIALE !

Le coût d'une amélioration peut être réduit si l'on rend une plusieurs cartes de taverne **en les remettant dans la réserve**. L'utilisation de l'offre spéciale n'est possible que si la carte a été retournée à la phase **(B)** et posée dans la zone à améliorer (par ex. une carte de plongeur à côté de la zone de plonge).

Les cartes de la pioche ou de la pile de défausse ne peuvent pas être rendues !

Pour chaque carte rendue, le prix de l'amélioration est réduit du montant des petits doublons illustrés à droite du coût. Tu ne reçois cependant pas d'argent.

Au mieux, tu peux donc bénéficier d'une amélioration gratuitement.



- Si tu souhaites engager durablement un plongeur, tu peux rendre autant de cartes de plongeur que tu le souhaites. Pour chaque carte de plongeur rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 3 doublons.



- Si tu souhaites engager durablement une serveuse, tu peux rendre autant de cartes de serveuse que tu le souhaites. Pour chaque carte de serveuse rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 4 doublons.



- Si tu souhaites posséder durablement une autre **table**, tu peux rendre autant de cartes de table que tu le souhaites. Les cartes de client qui se trouvaient sur une table ainsi rendue restent dans ta taverne pour le tour de jeu actuel. Pour chaque carte de table rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 5 doublons.



- Si tu souhaites améliorer la livraison de bière, tu peux rendre autant de livreurs que tu le souhaites. Pour chaque carte de livreur rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 6 doublons.

Exemple : Wolfgang a 2 plongeurs posés à côté de sa zone de plonge. Il décide de remettre l'un d'eux dans la réserve commune. Cela ne lui coûte donc que $(9 - 3 =)$ 6 doublons d'engager durablement un plongeur (et donc de retourner la tuile du plongeur). Ensuite, il obtient un noble pour son amélioration et le pose face cachée sur sa pioche.



Avec de la bière :

Acquérir un client avec de la bière



En proposant aux habitants du village de la bière offerte par la maison, tu peux gagner de nouveaux clients pour ta taverne. Prends l'une des **cartes de client** étalées face visible et pose-la **face cachée sur ta pioche**. Paye pour le client le coût en bière qui est indiqué en haut à gauche de la carte.

IMPORTANT : Tu peux acquérir **1 client au maximum** au cours de ton tour !

Si tu as pris un client de l'étalage face visible, pioche immédiatement la première carte de la pioche de clients face cachée et complète l'étalage face visible. Si le cas rare se produit où la pioche de clients coûtant 3 bières est épuisée, on retourne à la place une cinquième carte de la pioche de clients face cachée.



Pour certains clients, un **bonus immédiat** est représenté **sur la table**. Tu reçois ce **bonus une seule fois** lorsque tu acquiers le client (quand tu prends la carte). Le bonus n'est **pas** activé une nouvelle fois si tu places le client à l'une de tes tables lors d'un tour de jeu ultérieur.

Un récapitulatif sur les bonus immédiats se trouve à la page 11.



Acquérir des nobles avec de la bière

Tu peux toujours rendre 9, 14 ou 18 bières pour obtenir en échange 1, 2 ou 3 nobles. Tu poses ces nouveaux nobles **face cachée sur ta pioche**.

Fin de ta phase d'actions

Dès que tu ne peux plus ou ne souhaites plus exécuter d'actions, la phase d'actions se termine pour toi. S'il te reste encore des **doublons** ou de la **bière**, tu peux en stocker au maximum **2 de chaque** dans le coffre ou l'entrepôt de bière, le reste est perdu. Si tu as amélioré ton coffre ou ton entrepôt de bière, tu peux stocker au maximum 5 doublons ou bières.



S'il te reste des dés que tu n'as pas voulu ou pas pu utiliser, repose les dés blancs sur ton sous-bock et les dés de ta couleur dans la réserve commune. Puis c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'exécuter toutes ses actions, et ainsi de suite.

Dès que tous les joueurs ont effectué leurs actions de la phase **(F)**, cette phase est terminée

Exemple :

Durant la phase de planification, Wolfgang a utilisé un plongeur pour poser le dé vert 4 sur la carte de client exigeant un 5, et un autre plongeur pour pouvoir poser un 1 sur le noble (exigeant un 2).



Il effectue à présent les actions suivantes :

- Il sert les deux clients en enlevant les dés. Il reçoit en échange $(5 + 6 =)$ 11 doublons en tout.

- Il prend le dé 4 de la caisse (améliorée) et reçoit en échange 3 doublons.
- Il paye en tout 18 doublons (11 doublons de ses clients, 3 doublons de la caisse et 4 doublons de son coffre) pour améliorer sa livraison de bière. Il place le marqueur du coffre sur le 1. Pour l'amélioration, il reçoit un noble et le pose sur sa pioche, face cachée.
- Il sert le noble en enlevant le dé. Avec les 2 doublons qu'il reçoit ainsi, il prend un livreur de bière et le pose sur sa pioche, face cachée.
- Il produit maintenant de la bière. Comme il vient d'améliorer sa livraison de bière, il reçoit immédiatement une autre bière pour chacun de ses trois dés. Il enlève les trois dés de la zone de livraison de bière et reçoit pour chaque dé 3 bières (2 pour la livraison de bière + 1 bière pour le livreur supplémentaire), soit en tout 9 bières.
- Avec ces 9 bières, Wolfgang acquiert maintenant un client qui coûte 7 bières et qu'il pose ensuite sur sa pioche. Il stocke les deux bières restantes dans l'entrepôt de bière. Il reçoit de ce client 3 doublons comme action immédiate. Avec le doublon restant dans son coffre, Wolfgang a donc encore 4 doublons à sa disposition.
- Wolfgang aimerait améliorer sa zone de plonge. Il devrait normalement payer 9 doublons pour cela. Mais il peut remettre ses deux plongeurs dans la réserve commune et payer ainsi 3 doublons de moins pour chacun d'entre eux. Wolfgang paye donc 3 doublons et remet les deux plongeurs dans la réserve. Il stocke 1 doublon dans le coffre. Pour l'amélioration (embauche durable d'un plongeur), il reçoit un autre noble. Ainsi se termine sa phase d'actions.

G C'est l'heure de la fermeture ! (tous les joueurs en même temps)

Chaque joueur prend maintenant **toutes les cartes** qu'il a retournées au cours de la phase **B** et posées dans ou à côté de la taverne, et les pose à gauche de sa pioche, **face visible**, en formant une pile de défausse.

Si la lune se trouve actuellement sur la dernière case de la barre compte-tours, la partie se termine immédiatement. Autrement, la chope de bière est donnée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et vous recommencez par la phase **A**.

FIN DE LA PARTIE



La partie se termine après le 8^e tour de jeu. Chaque joueur compte à présent les points indiqués sur toutes ses cartes (pioche et défausse). Les points sont inscrits sur les cartes dans le coin en haut à droite. Le joueur qui a réussi à cumuler le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, parmi eux, c'est le joueur qui a stocké plus de doublons et de bières (additionnés) qui gagne. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs gagnants.

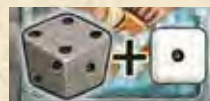
Explications des symboles

Améliorations avec effet à partir du tour suivant



Serveuse

Tu as une serveuse embauchée de façon permanente. Elle te permet, durant la phase **C**, de lancer un dé **de ta couleur** et de l'utiliser plus tard sur une case d'action. Lorsque tu embauches la serveuse, tu ne reçois **pas** immédiatement un dé, tu le reçois seulement **à partir du tour de jeu suivant**.



Plonge

Tu as un plongeur embauché de façon permanente. Tu peux, une fois par tour de jeu, au cours de la phase **E**, utiliser un dé (qu'il soit blanc ou de ta couleur) comme s'il indiquait un nombre **plus élevé d'1 unité** (mais tu ne tournes pas le dé). Un 6 obtenu au lancer ne peut cependant pas devenir un 1 grâce au plongeur. Lorsque tu embauches le plongeur, tu ne peux pas utiliser immédiatement le plongeur ainsi obtenu, tu peux l'utiliser seulement **à partir du tour de jeu suivant**.



Une autre table

À partir du tour de jeu suivant, tu auras au moins 4 tables à ta disposition pour offrir de la place à tes clients au cours de la phase **B**. Lorsque tu améliores cet équipement, tu ne peux **pas** retourner immédiatement de nouvelles cartes pour remplir la table. Elle n'offre de la place pour des clients qu'**à partir du tour de jeu suivant**.

Améliorations avec effet immédiat



Livraison de bière

Plus de bière peut t'être livrée **à partir de maintenant**. Pour chaque dé que tu enlèves avec l'action « Livrer de la bière », tu reçois maintenant 2 bières (plus toujours 1 bière pour chaque carte de livreur que tu as retournée).



Caisse

Avec l'action « Vider la caisse », tu reçois **à partir de maintenant** 3 doublons lorsque tu enlèves le dé.



Cuvée de la maison

Lorsque tu enlèves un dé avec l'action « Le tonneau », tu reçois **à partir de maintenant** 2 bières.



Coffre

À la fin du tour de jeu, tu peux stocker **à partir de maintenant** jusqu'à 5 doublons dans ton coffre. Si tu as plus de 5 doublons à stocker, ceux en plus sont perdus.



Entrepôt de bière

À la fin du tour de jeu, tu peux stocker **à partir de maintenant** jusqu'à 5 bières dans ton entrepôt de bière. La bière restante est perdue.



Le Moine

Lorsque tu enlèves 1 dé avec l'action « Le moine », tu peux **à partir de maintenant** avancer de 2 cases avec ton marqueur de monastère.

Bonus sur la barre compte-tours

Dès que la lune a atteint la case suivante de la barre compte-tours, chaque joueur reçoit **immédiatement** le bonus correspondant.

Tours de jeu 1, 4 et 6

Chaque joueur prend un client du comptoir et le pose sur un tabouret au comptoir. Tu ne peux utiliser qu'une fois un client du comptoir. Ensuite, il retourne dans la boîte du jeu. Au **moment où tu veux utiliser un client du comptoir**, tu dois décider laquelle des deux actions suivantes tu veux faire avec lui :



Après avoir rempli toutes tes tables au cours de la phase **(B)**, tu peux rendre le client du comptoir et poser sur la pile de défausse, face cachée, **toutes les cartes** que tu as retournées durant cette phase. Tu recommences cette phase à zéro.

OU



Pendant ta phase d'actions **(F)**, tu peux rendre ce client du comptoir pour avancer d'1 case sur le compteur du monastère.

Tu peux aussi utiliser plusieurs clients du comptoir l'un après l'autre au cours de la même phase **(B)** ou **(F)**.



2^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : il prend soit un client qui coûte 3 bières, **soit** un marchand de bière et il pose la carte sur sa **pioche**, face cachée.



3^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : soit il prend, une seule fois pour ce tour, un dé de sa couleur, il le lance et le pose en dessous de sa taverne. Il pourra utiliser ce dé pour une action au cours de la phase **(E)**. **Soit** il prend une carte de plongeur et la pose sur sa **pioche**, face cachée.



5^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : il prend soit une table, **soit** un livreur et il pose la carte sur sa **pioche**, face cachée.



7^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : soit il prend, une seule fois pour ce tour, un dé de sa couleur, il le lance et le pose en dessous de sa taverne. Il pourra utiliser ce dé pour une action au cours de la phase **(E)**. **Soit** il prend un marchand de bière et le pose sur sa **pioche**, face cachée.



8^e tour de jeu

Chaque joueur peut immédiatement améliorer une tuile de son choix en la retournant sur le verso. Mais il ne reçoit **pas** de noble ! L'amélioration ainsi obtenue est valable immédiatement pour le tour de jeu actuel.

Récompenses sur le compteur du monastère et sur les cartes de client

Tu dois exécuter immédiatement tous les bonus que tu reçois, sinon ils sont perdus.

Marchand de bière / plongeur / serveuse / table / livreur



Prends dans l'étalage commun la carte indiquée et pose-la sur ta **pioche**, face cachée.



2 doubloons / 3 doubloons / 4 doubloons

Tu reçois immédiatement le nombre de doubloons indiqué.



1 case de monastère / 2 cases de monastère

Avance ton marqueur de monastère d'1 ou de 2 cases. S'il atteint ou dépasse une case sur laquelle un bonus est représenté, tu reçois ce bonus **immédiatement**.



Interdiction d'entrer

Tu **peux** immédiatement **retirer du jeu** un habitué ou un client qui avait pris place à **l'une de tes tables** (tu ne peux pas supprimer un client de ta pioche ou de ta défausse). Tu ne peux faire cela que si aucun dé ne se trouve actuellement sur la carte. Le client n'est pas remplacé à la table.

Il est autorisé de servir d'abord le client à une table pour recevoir des doubloons de sa part, puis de le supprimer. La carte supprimée est remise dans la boîte du jeu.



Couronne

Tu reçois 1 noble et tu le poses sur ta **pioche**, face cachée.

CE QUE L'ON A TENDANCE À OUBLIER

- Lors des améliorations, on peut rendre des cartes correspondantes pour économiser des doublons (offre spéciale).
- Pour chaque amélioration, on reçoit un noble, que l'on pose face cachée sur sa pioche.
- Si l'on pioche plusieurs nobles au cours d'un même tour, ils vont à la même table.
- Les marchands de bière ne sont pas posés dans la zone de livraison de bière, mais ils rapportent 1 bière de manière fixe.
- **Toutes** les cartes (pas seulement les clients) doivent être enlevées à la fin du tour de jeu.
- Avec de la bière, on peut aussi acquérir directement des nobles (cf. récapitulatif sur le plan du monastère).
- Les cartes que l'on achète ou que l'on reçoit vont toujours sur la pioche, face cachée.
- Les bonus sur les nouvelles cartes de client sont activés immédiatement lorsqu'on prend la carte du client.
- C'est seulement quand on enlève les dés que l'on reçoit les doublons ou la bière correspondants.
- Au cours de son tour, on peut acquérir au MAXIMUM 1 client et au MAXIMUM 1 carte de taverne de chaque type.

RÈGLE DU JEU RÉSUMÉE

- 1 Poser des cartes jusqu'à ce que toutes les tables soient occupées.
- 2 Lancer pour chaque serveuse 1 dé de sa propre couleur.
- 3 Chaque joueur lance 4 dés blancs et les pose sur son sous-bock.
- 4 Chacun prend 1 dé de son sous-bock. Ensuite, on se fait passer les sous-bocks dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 5 Placer les dés sur des cases « dé » appropriées.
 - 6a (Avec le module 3 : comparer les quantités de bière et d'argent et avancer le marqueur de réputation du nombre de cases correspondant à la moins élevée des deux.)
 - 6b Enlever les dés pour faire un don au monastère, servir de la bière ou encaisser des doublons. Acquérir ainsi de nouveaux clients, employés, accessoires ou aménagements pour la taverne.
- 7 Les cartes achetées sont placées sur la pioche, face cachée.
- 8 Pour chaque amélioration, on reçoit en plus 1 noble.
- 9 À la fin, mettre toutes les cartes étalées sur la défausse.

tous les joueurs en même temps

tous les joueurs à tour de rôle



L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Auteur du jeu : Wolfgang Warsch
Design : Dennis Lohausen
Rédaction : Thorsten Gimmler
Réalisation : Matthias Karl
Traduction : Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



LES Tavernes DE LA VALLÉE PROFONDE

LES MODULES

Si vous avez déjà joué au module 1 ou si vous cherchez à relever dès le début un plus grand défi, vous pouvez rendre le jeu encore plus varié et encore plus intéressant avec les modules suivants.

Important ! Les modules se construisent les uns sur les autres, de manière progressive. Par conséquent, si vous souhaitez jouer avec le module 4, par exemple, vous devez aussi jouer avec le matériel des modules 1, 2 et 3 !

MODULE 2

« Schnaps – c'était son dernier mot »

De la bière et des doublons ? Bah ! C'est de schnaps que le tavernier a besoin. Celui-ci permet d'effectuer de puissantes actions bonus.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 20 verres de schnaps
- 12 tuiles de saltimbanque imprimées des deux côtés (3 saltimbanques différents : 4x chacun)
- 3 tuiles de schnaps



PRÉPARATIFS

Posez le plan du monastère avec le côté « hiver » au-dessus. Posez les petites tuiles de schnaps dans les 3 emplacements prévus à cet effet sur le plan du monastère de manière à ce que **les verres de schnaps soient visibles**. Les deux tuiles avec deux schnaps se placent entre le 2^e tour et le 3^e tour de jeu, ainsi qu'entre le 5^e et le 6^e. Entre les tours de jeu 4 et 5, placez la tuile avec un seul schnaps. Réalisez les préparatifs de la manière décrite pour le module 1. Préparez en plus les 20 verres de schnaps. Choisissez, parmi les 12 tuiles de saltimbanque, 3 saltimbanques différents pour chaque joueur et posez-les à côté du plan du monastère, rassemblés. Remettez les saltimbanques restants dans la boîte du jeu.



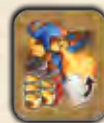
MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La barre compte-tours

Du côté « hiver », il y a d'autres bonus sur la barre compte-tours.

Les bonus suivants sont nouveaux :

Schnaps : Lorsque le marqueur lune passe sur un schnaps, tous les joueurs reçoivent **immédiatement** 1 schnaps (aux tours 2, 5 et 8) ou 2 schnaps (aux tours 3 et 6) de la réserve commune. Chaque joueur le(s) pose dans sa taverne sur le comptoir à droite de la caisse.



Aux **tours de jeu 2, 3 et 5**, des saltimbanques particulièrement résistants à l'alcool arrivent dans ta taverne et divertissent les clients. Chaque joueur prend la tuile de saltimbanque représentée et **choisit l'un des deux côtés de la tuile**. Il pose la tuile dans sa taverne, le côté choisi au-dessus. Ceci n'est pas une action immédiate ! Mais elle peut être activée plus tard à l'aide de schnaps. **Les tuiles de saltimbanque ne pourront plus être tournées au cours de la partie !** Choisis donc avec discernement !



Exécuter une action grâce au schnaps

Dès que tu as assez de schnaps, tu peux en offrir aux saltimbanques. Ils te remercient alors par l'action illustrée. Tu dois pour cela remettre dans la réserve commune le nombre de schnaps indiqué sur la tuile et tu peux ensuite effectuer l'action illustrée. Tu peux exécuter toutes les actions (à l'exception d'un côté du jongleur, voir plus bas) **le nombre de fois que tu souhaites**, tant que tu peux offrir suffisamment de schnaps en échange.

Actions en échange de schnaps



Pendant la phase « **Vous êtes servis** » : Remets 1 schnaps dans la réserve. Reçois 2 doublons.

F

O
U



Pendant la phase « **Vous êtes servis** » : Remets 2 schnaps dans la réserve. Reçois 3 bières.

F



Pendant la phase
« **Vous êtes servis** » :

Remets 5 schnaps dans la réserve. Tu peux exécuter **immédiatement** l'action « Améliorer la taverne » ou « Embaucher durablement des employés » sans devoir payer le coût de cette amélioration. Tu reçois – comme d'habitude – 1 noble.

O
U



Pendant la phase « **Vous êtes servis** » :

Remets 2 schnaps dans la réserve. Enlève un client ou un habitué qui avait pris place à l'une de tes tables et **retire-le du jeu**. Tu ne peux faire cela que s'il n'y a actuellement aucun dé sur ce client.

F



Pendant la phase
« **C'est l'heure de la fermeture !** » :

Remets 1 schnaps dans la réserve. Avant de défausser tes cartes, tu peux reposer 1 de tes cartes étalées **sur ta pioche**. Tu ne peux effectuer cette action qu'**1x par tour de jeu**.

G

O
U



Pendant la phase
« **L'embarras du choix** » :

Remets 1 schnaps dans la réserve. Tourne 1 de tes dés **sur le côté de ton choix** avant de le poser sur une case d'action.

E

Attention : Chaque joueur ne peut posséder que 4 schnaps au maximum **à la fin de son coup**. Les schnaps en trop sont remis dans la réserve.

FIN DE LA PARTIE

Chaque schnaps qui n'a pas été offert aux saltimbanques rapporte **1 point** à la fin de la partie.

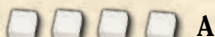
MODULE 3

« Ta réputation te précède »

La bonne réputation d'une taverne, c'est la base d'un commerce florissant. Lorsqu'elle précède la taverne, la voie du succès est presque toute tracée.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 4 marqueurs de réputation (A)
- 16 cartes de barde (B)
- 10 cartes de client (avec le symbole ) (C)
- Verso de la tuile du tavernier avec le compteur de réputation (D)



A



B



C



D

PRÉPARATIFS



Mélangez les 10 cartes de client présentant un dé blanc dans la bande supérieure d'ornements avec la pile des cartes de client.

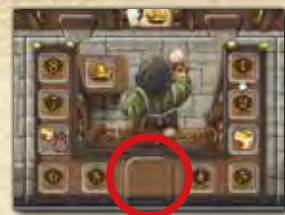
Posez le plan du monastère avec le côté « **hiver** » au-dessus. Posez les petites tuiles de schnaps dans les 3 emplacements prévus à cet effet sur le plateau de manière à ce que les verres de schnaps ne soient **pas visibles**.

Posez les 16 cartes de barde, face visible, à côté des marchands de bière dans l'étalage de cartes.



Installez votre plateau de taverne de manière à ce que le compteur de réputation soit visible en bas auprès du tavernier (voir illustration). Placez la petite partie découpée du compteur de réputation dans l'emplacement prévu à cet effet avec la signature tournée vers le bas, afin que la signature ne soit **pas visible**. Chaque joueur reçoit un marqueur de réputation et le pose sur le tavernier.

Les marqueurs de réputation restants ne seront pas utilisés, remettez-les dans la boîte du jeu. Effectuez maintenant le reste des préparatifs de la manière décrite pour les modules 1 et 2.



MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le compteur de réputation

Le compteur de réputation est un circuit constitué de 11 ou 12 cases (dans le module 5). À chaque fois que la réputation de ta taverne progresse, tu avances ton marqueur de réputation dans le sens des aiguilles d'une montre. Après la case avec la couronne, **tu continues par la case 1 (1 point)**. Tu ne peux pas ne pas utiliser les progrès de réputation que tu obtiens.

Si ton marqueur de réputation atteint ou dépasse l'une des cases suivantes, tu reçois immédiatement le bonus indiqué :



Prends 1 schnaps.



Prends 1 schnaps **OU** enlève 1 client de ta taverne (cf. module 1, page 11 de la règle du jeu).



Prends 1 noble et pose-le face cachée sur ta pioche.

La phase de réputation

Une fois que tu as placé tous tes dés (phase **E**) et **avant** d'exécuter ta première action (phase **F**), tu effectues **une phase supplémentaire** : la phase de réputation.

D'abord, tu contrôles combien de doublons tu vas produire. C'est la somme des :

- doublons que tu vas recevoir grâce aux cartes de client sur lesquelles se trouve un dé
- 1 ou 3 doublons que tu vas recevoir grâce à la caisse si un dé se trouve sur celle-ci.

Ensuite, tu contrôles combien de bières tu vas produire. C'est la somme des :

- bières que tu vas recevoir grâce à la livraison de bière : pour chaque dé, tu vas recevoir 1 bière (ou 2 bières après l'amélioration) plus 1 autre bière pour chaque autre livreur que tu as retourné
- 1 ou 2 bières que tu vas recevoir du tonneau si un dé se trouve sur celui-ci
- 1 bière pour chaque marchand de bière posé à côté de ton entrepôt de bière.

À présent, avance ton marqueur de réputation du nombre de cases correspondant à **la somme la moins élevée des deux**.

Important ! Pour le calcul de la production, **seules les cases d'action avec des dés** comptent, ainsi que les **marchands de bière**.

Tous les doublons et bières acquis autrement ne sont pas comptés ici. Les doublons et bières qui se trouvent dans le coffre ou l'entrepôt de bière ne sont donc pas pris

en compte, ni ceux que tu reçois grâce aux saltimbanques, au monastère et aux bonus immédiats (par le biais des clients). Même si tu améliores pendant la phase d'actions (phase **F**) une tuile qui va te rapporter davantage, cela ne compte pas, car la phase de réputation est exécutée avant la phase **F**.

Important : Lorsque le joueur actuel a achevé sa phase de réputation, il démarre IMMÉDIATEMENT la phase **F**. Ce n'est qu'une fois qu'il a fini de jouer la phase **F** que c'est au joueur suivant – dans le sens des aiguilles d'une montre – de jouer, celui-ci commence par la phase de réputation.

Attention : Si, pendant ta phase d'actions **F**, tu dois changer les dés de place, ceci a bien sûr un effet rétroactif sur le compteur de réputation. N'oublie pas de déplacer le marqueur de réputation en conséquence si tu changes tes plans !



Les bardes

Les bardes constituent d'autres nouveaux employés que tu peux embaucher. Durant la phase d'actions « Vous êtes servis », tu peux engager un barde pour 1 doublon. Comme toutes les autres cartes, cette carte doit être placée après son acquisition sur ta **pioche**, toujours face cachée.

Lorsque tu piocheras un barde en remplissant ta taverne (phase **B**), pose-le à droite de ton entrepôt de bière (là où sont également posés tes marchands de bière).

La chanson du barde

Pour chaque barde retourné au cours de la phase **B**, tu peux, au cours de la phase d'actions **F**, avancer ton marqueur de réputation d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.



Nouveaux clients

Si tu achètes l'une des cartes de client sur lesquelles sont représentés des progrès de réputation, tu avances **immédiatement** ton marqueur de réputation du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si tu achètes l'une des cartes de client sur lesquelles 1 schnaps est représenté, tu reçois **immédiatement** 1 schnaps.



Pour les deux types de client, le bonus **n'est pas réactivé** lorsque tu poses le client à l'une de tes tables au cours d'un tour de jeu ultérieur.

COMPTAGE FINAL

À la fin de la partie, en plus des points pour tes cartes, tu reçois des points pour ta réputation. Ces points dépendent de l'avancée de ton marqueur de réputation. Tu reçois le nombre de points correspondant à la case où tu te trouves, ou à la dernière case franchie avec des points si tu te trouves sur l'une des deux cases avec du schnaps. Si ton marqueur se trouve sur la case avec la couronne, tu ne reçois pas de point. Tu en as en effet déjà reçu grâce à la carte de noble.



Exemple : Le marqueur de réputation de Wolfgang se trouve sur la sixième case à la fin de la partie. Il reçoit 5 points pour cela.

MODULE 4

« Les débuts sont toujours difficiles »

Chacun peut ouvrir une taverne, il faut seulement une serveuse, un livreur et une table. Cela ne signifie pas pour autant que d'autres modèles d'entreprise réussissent moins bien !

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 7 cartes de démarrage



PRÉPARATIFS

La seule modification par rapport aux préparatifs habituels réside dans le fait que chaque joueur n'ajoute pas automatiquement 1 serveuse, 1 table et 1 livreur à ses clients habitués : chaque joueur peut utiliser à la place une carte de démarrage.

Mélangez les 7 cartes de démarrage et posez-en 3 face visible, prises au hasard. Chaque joueur peut choisir l'une des 3 cartes de démarrage et prendre les cartes et bonus représentés sur celle-ci. Plusieurs joueurs ou même tous les joueurs peuvent choisir la même carte.



Prends 1 serveuse, 1 table et 1 livreur.



Prends 1 barde, 1 marchand de bière, 1 livreur et 1 plongeur.



Avance immédiatement ton marqueur de monastère de 3 cases (tu reçois immédiatement 1 marchand de bière pour cela). Tu peux enlever immédiatement 2 clients habitués de ta pile. Les deux cartes sont alors remises dans la boîte du jeu.



Prends 1 schnaps. Tu peux améliorer immédiatement ta taverne en ajoutant durablement une table gratuitement. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration.



Prends 1 barde et 1 table. Tu peux améliorer immédiatement ton entrepôt de bière gratuitement. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration.
ATTENTION : place immédiatement ton marqueur de stock de bière sur le 5. Tu commences par conséquent la partie avec 5 bières.



Prends 1 carte de serveuse. Tu peux en outre donner immédiatement et gratuitement un poste permanent à ta serveuse en retournant la tuile du chien. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration.



Prends 1 plongeur. Tu peux enlever immédiatement 1 client habitué de ta pile. La carte est alors remise dans la boîte du jeu. Tu peux améliorer immédiatement ta caisse gratuitement. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration.

N'oubliez pas de mélanger vos pioches avant de commencer le premier tour de jeu !

Toutes les autres règles des modules 1 à 3 restent inchangées.

MODULE 5

« Au fil de la soirée, les clients sont de plus en plus prestigieux »

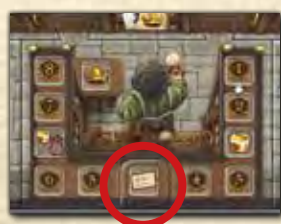
Votre réputation vous précède déjà. Mais avez-vous aussi un livre d'or rempli de signatures de clients satisfaits ? À ce qu'on dit, un tel livre d'or pourrait convaincre plus d'un noble hésitant.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 4 livres d'or
- 40 tuiles de signature



PRÉPARATIFS



Préparez la partie de la manière décrite pour les modules 1 à 4. Mais dans ce module-ci, vous placez la petite partie découpée du compteur de réputation dans l'emplacement prévu à cet effet avec la signature au-dessus. Chaque joueur reçoit un livre d'or et le pose **au-dessus** de sa taverne. Les livres d'or restants sont remis dans la boîte du jeu.

Formez une réserve avec les tuiles de signature à côté des cartes de client. Posez 1 tuile de signature sur chacune des 4 cartes de client de l'étalage face visible et sur le client coûtant 3 bières.

MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le livre d'or

Ton livre d'or se compose de 4 colonnes, que tu vas remplir de haut en bas. Il y a 2 manières possibles de recevoir des signatures dans ton livre d'or :

- À chaque fois que tu acquiers un client avec de la bière, tu prends la tuile de signature posée sur le client et tu la places dans ton livre d'or (le client laisse une inscription dans le livre d'or). Pose la tuile dans la colonne qui correspond à la valeur du client que tu viens d'acquérir (3/4 bières, 5 bières, 6 bières ou 7/8 bières). Lorsque tu rempliras à nouveau la rangée des clients étalés face visible avec la pioche, prends immédiatement une nouvelle tuile de signature dans la réserve et pose-la sur la carte de client que tu viens de piocher. Pour les clients coûtant 3 bières également, une tuile de signature doit être remise sur le client suivant de la pile.
- Lorsque ton marqueur de réputation atteint ou dépasse le symbole sur le compteur de réputation, tu peux immédiatement prendre une tuile de signature dans la réserve et la poser dans une colonne **de ton choix** de ton livre d'or (dans ce cas aussi, la règle suivante s'applique : on remplit une colonne de haut en bas !).

Lorsque tu poses une tuile de signature sur une case bonus, tu reçois ce bonus **immédiatement**. Tu pourrais poser une tuile dans une colonne dont les 4 cases sont déjà remplies ? Dans ce cas, cette tuile est perdue.

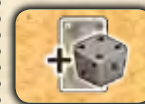
Tu reçois les bonus suivants **immédiatement** lorsque tu poses une tuile de signature sur la case correspondante :



Prends 1 marchand de bière et pose-le sur ta pioche, face cachée.



Prends 1 plongeur et pose-le sur ta pioche, face cachée.



Prends 1 serveuse et pose-la sur ta pioche, face cachée.



Prends 1 table et pose-la sur ta pioche, face cachée.



Avance ton marqueur de réputation d'1 ou de 3 cases.



Tu reçois immédiatement 1 noble, que tu poses sur ta pioche, face cachée.



Tu reçois immédiatement 1 schnaps.

Lorsque tu poses une signature sur la dernière case vide d'une **rangée** horizontale, tu reçois immédiatement 1 noble, que tu poses sur ta pioche, face cachée.

La quantité de tuiles de signature est limitée. Si le cas rare se produit où tu acquiers un client sans tuile, tu ne peux plus faire d'inscription dans ton livre d'or.

Attention, dans ce module aussi, tu ne peux acquérir qu'**1 nouveau client par tour de jeu**.

Toutes les autres règles des modules 1 à 4 restent inchangées.