

THE Mix

GUIME

LIVRET DE RÈGLES



THE Mix

GUIME

Prêt à mixer pour devenir le meilleur mixologue?

The Mix est un jeu de stratégie sur le thème des cocktails, combinant gestion de ressources, placement d'ouvriers et construction de moteur dans un défi riche en saveurs.

En tant que nouvelle recrue du prestigieux Foxtrot Bar, votre objectif est de créer des cocktails irrésistibles pour satisfaire des clients exigeants. Chaque commande est une occasion de démontrer votre savoir-faire, d'affiner vos techniques et de bâtir votre réputation derrière le bar.

Dosez vos ingrédients avec précision et développez votre moteur pour réaliser aussi bien des classiques rafraîchissants que des créations audacieuses.

Objectif du jeu

Complétez des commandes de clients, optimisez vos actions et développez votre moteur afin d'accumuler le plus de points de victoire (PV) et devenir le mixologue ultime.

25 min.



+14



1-4



Un jeu de



Design des compartiments par



Fabriqué par



Remerciement et crédits

Merci à tous les supporteurs de la campagne sur Gamefound, vous avez donné vie à ce beau projet! LUV3, Marie, Maïa, la famille, les amis, la gang de Freli, Francis, MC, les testeurs depuis 2022, Mathieu Gosselin, Florent l'Oeil de Lynx, Sergio Soto, Isabelle Girouard, Florian Strüber, Tii, les Labeux, BDL, Max, Patrice, Tao, les boutiques du Québec, Le Majestique, Faces Bar, Remarke Studio, MOB Vanguard, ILO et les autres!!!

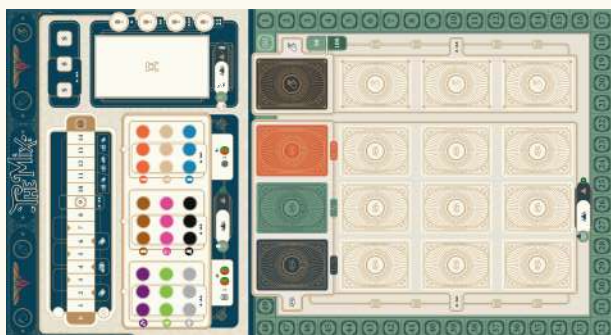
Mode solo

Mathieu Gosselin

Révision linguistique : Isabelle Girouard / Version allemande : Florian Strüber

Matériel	04
Plateaux & matériel commun	04
Matériel des joueurs & matériel du mode solo ...	05
Mise en place	06
Mise en place générale	06
Mise en place des joueurs	08
Aperçu général	10
Aperçu des cartes	12
Cartes Client	12
Cartes Technique	13
Cartes Mixologue	13
Aperçu	14
Technique	14
Dés Pourboire	14
Expérience	15
Actions Principales (plateau de joueur)	16
Actions Principales (plateau principal)	18
Actions Supplémentaires	19
Fin de manche individuelle	20
Phase : Mise en place individuelle	21
Fin de partie	22
Conditions de fin de partie	22
Décompte	22
Piste des clients	23
Bonus de piste des clients	23
Cartes Collection	24
Expérience	25
Mode solo	26
Aide-mémoire	28
Rappels	28
Iconographie	28

Plateaux



Plateau principal (1)

Plateau Boutique (1)
(et Insert)

Plateau Expérience (1)

Matériel commun



Pion Renard (1)

Dés Pourboire
(11)Jetons
Shakers (30)Jetons 5x
Shakers (8)Jetons
Pénalité (10)

Jetons Ingrédients (180)



Espaces bar (4)



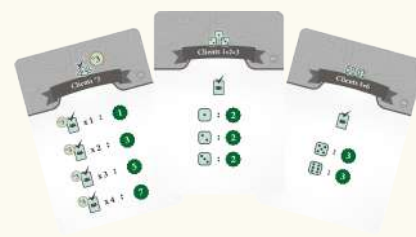
Verres (8)

Tuiles
Expérience (15)Tuiles Bonus de
piste des clients (6)Jetons Monnaie :
25x 1\$ / 15x 5\$ / 10x 10\$
5x 50\$

Cartes Client (48)



Cartes Technique (15)



Cartes Collection (6)

Matériel des joueurs



Aide-mémoire (4)



Plateaux de joueur (4)



Plateaux Shaker (4)



Dés Technique (4)



Pions Mixologie (16)



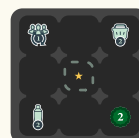
Pions Points de victoire (PV) (4)



Pions Clients (4)



Cubes (20)

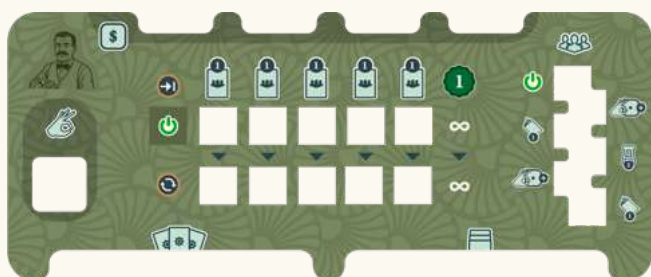


Tuiles Technique
(réversibles) (4)



Cartes Mixologie (8)

Matériel du mode solo



Plateau Solo
(réversibles) (1)



Cartes Solo (22)

1

Plateau principal

Placez le plateau principal au centre de la table.

3

Cartes Technique

Mélangez les cartes Technique pour former une pioche, puis révélez 3 cartes et placez-les dans leur colonne. (2 cartes à 1-2 joueurs).

4

Pions Points de victoire

Chaque joueur place son pion Points de victoire sur la case 0 de la piste du plateau principal.

5

Ingrédients - Réserve du bar

Pour chacun des 9 types d'Ingrédients, placez :
3 jetons (à 3-4 joueurs) ou
2 jetons (à 1-2 joueurs).

6

Espaces bar

Formez une pioche avec les Espaces bar, face visible.

7

Verres

Placez les verres sur les emplacements prévus à côté des Espaces bar.
(1 verre par joueur)

2

Cartes Client

Triez les cartes Client par niveau (1, 2 et 3) et formez trois pioches distinctes, puis révélez 3 cartes de chaque pioche et placez-les dans les colonnes correspondantes (2 cartes dans chaque colonne à 1-2 joueurs). *Pour votre première partie, utilisez les cartes de niveau 1 portant une icône de départ.* 



8

Dés Pourboire

Placez 3 dés Pourboire sur les 3 emplacements du plateau principal.
(2 dés à 1-2 joueurs)

9

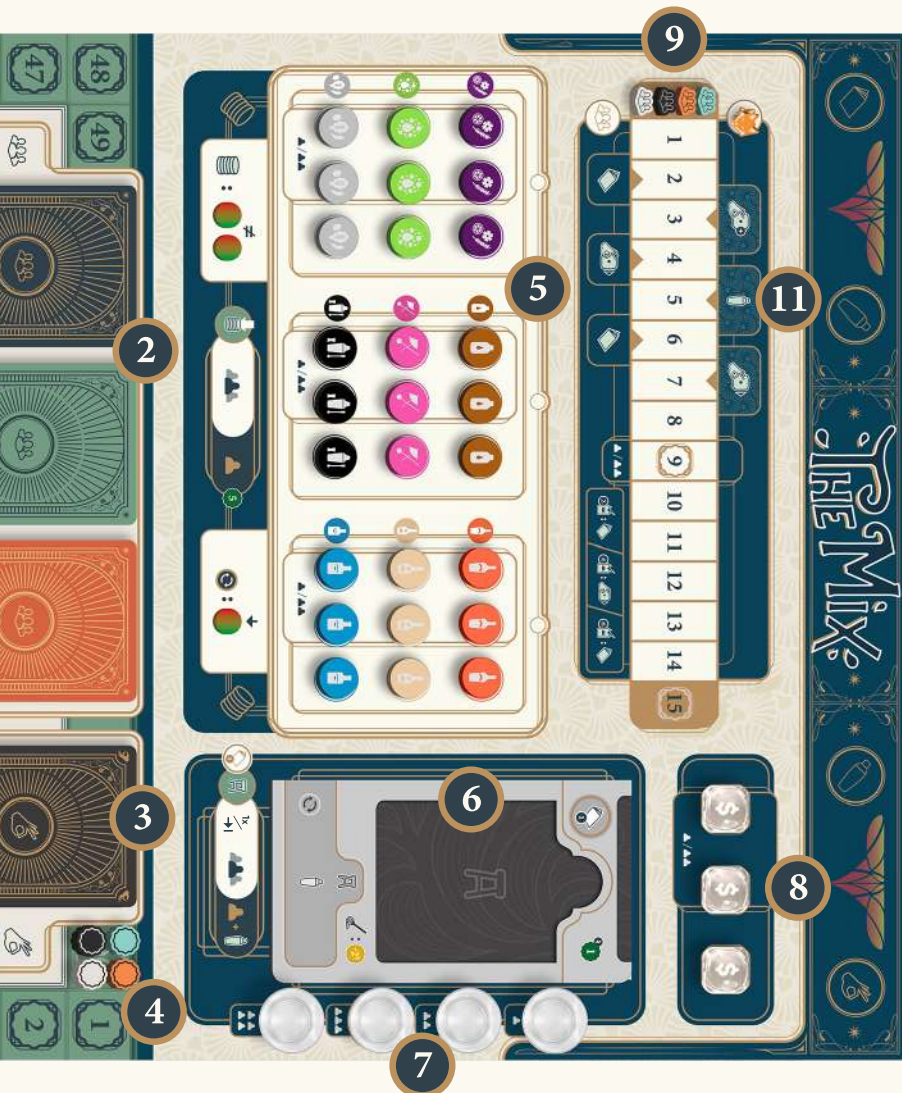
Pions Clients

Chaque joueur place son pion Clients sur la case 0 de la piste des clients. Le pion Renard est également placé sur cette piste.



Ingrédients - Boutique

Triez les 9 types d'ingrédients, puis placez-les dans les emplacements correspondants du plateau Boutique (insert).



Tuiles Bonus de piste des clients (optionnel)

Placez 3 tuiles, choisies aléatoirement, sur les 3 emplacements de la piste des clients.



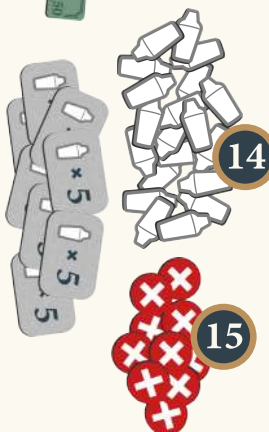
Cartes Collection

Placez 3 cartes Collection au hasard à côté du plateau principal, face visible pour tous les joueurs.



Jetons Monnaie

Triez les jetons par valeur et formez 4 piles distinctes à proximité du plateau principal.



Jetons Shakers

Placez les jetons Shakers et les jetons 5x Shakers à côté du plateau principal, accessibles à tous les joueurs.



Tuiles Expérience

Placez les tuiles Expérience, triées par niveau (1, 2 et 3), sur le plateau Expérience, à proximité du plateau principal.

Jetons Pénalité

Placez les jetons Pénalité à proximité du plateau principal.

Matériel et éléments de départ

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments correspondants qu'il conserve sur ou à proximité de son plateau de joueur.

Plateau de joueur

Chaque joueur place son plateau de joueur devant lui, de manière visible et accessible. Ce plateau servira à organiser ses éléments, ainsi qu'à construire son moteur tout au long de la partie.

Plateau Shaker

Emboîtez le plateau Shaker à gauche de votre plateau de joueur.

Dé Pourboire

Placez 2 dés Pourboire sur les deux emplacements situés en haut de votre plateau Shaker.

Mixologues

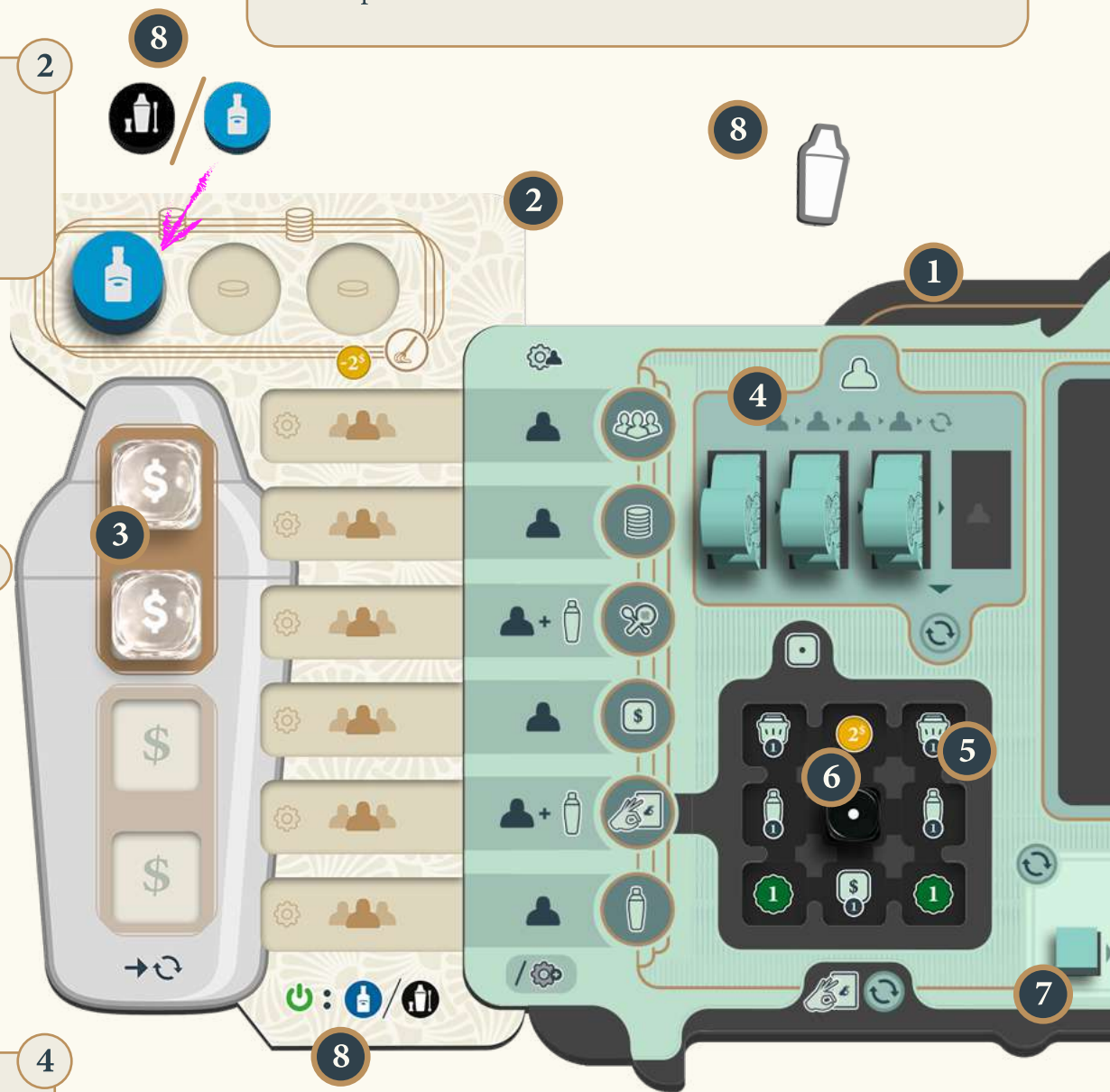
Placez vos 3 pions Mixologue sur les emplacements prévus de votre plateau de joueur. Placez également 1 Mixologue sur la case de niveau 2 de l'espace des tuiles Expérience.

Tuile Technique

Placez votre tuile Technique sur votre plateau de joueur, dans l'emplacement prévu. Choisissez de jouer du côté de base  ou du côté avancé  (tous les joueurs).

Ressources de départ

Placez 1 Shaker à proximité de votre plateau de joueur et ajoutez 1 ressource Alcool ou Outils dans votre Réserve.



6

Dé Technique

Placez votre dé Technique sur l'emplacement central de votre tuile Technique.

7

Piste de mise en place

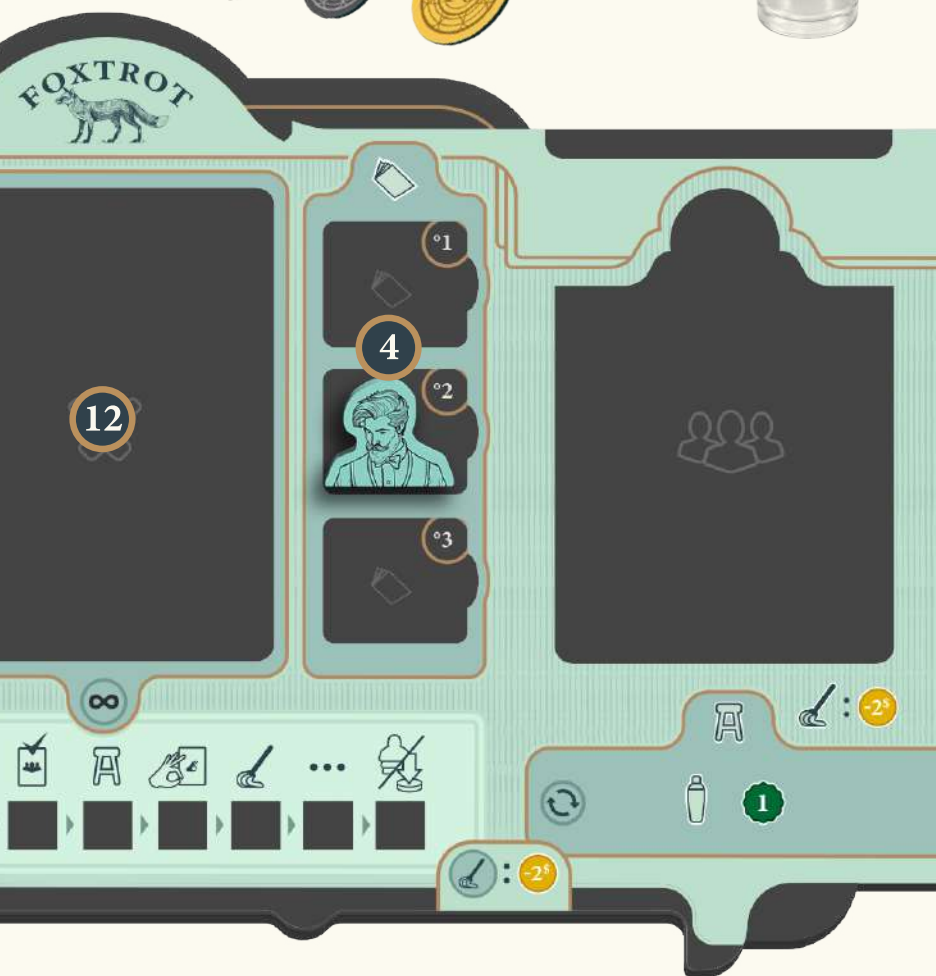
Placez 1 cube sur la première case de la piste de mise en place, située sur votre plateau de joueur.

9

10

11

12



12

Cartes Mixologue

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 2 cartes Mixologue, en choisit une et la place sur son plateau de joueur; l'autre est défaussée.

9

Monnaie

Chaque joueur reçoit 16 \$.

10

Verre

Placez 1 verre à côté de la zone de création de cocktails de votre plateau de joueur.

11

Cubes

Placez vos 4 cubes à proximité de votre plateau de joueur.

Le premier joueur commence, puis les tours se succèdent dans le sens horaire. La fin de partie est déclenchée lorsqu'un total de **15 cartes Client ont été complétées** (9 cartes Client dans une partie à 1–2 joueurs). Le joueur qui déclenche la fin de partie effectuera automatiquement une mise en place lors de son prochain tour. Les autres joueurs jouent ensuite jusqu'à effectuer une dernière mise en place. Procédez ensuite au décompte final. Le joueur ayant accumulé le plus de **points de victoire (PV)** remporte la partie.

Aperçu d'un tour

Lors de votre tour, vous réalisez une seule **Action Principale en plaçant l'un de vos Mixologues** sur une zone d'action (plateau de joueur ou plateau principal). Cette action constitue le cœur de votre tour et détermine vos choix stratégiques. ***Les cases d'Action ne sont pas bloquées par les Mixologues. Un nombre illimité de Mixologues peut se trouver dans une même case d'Action.***

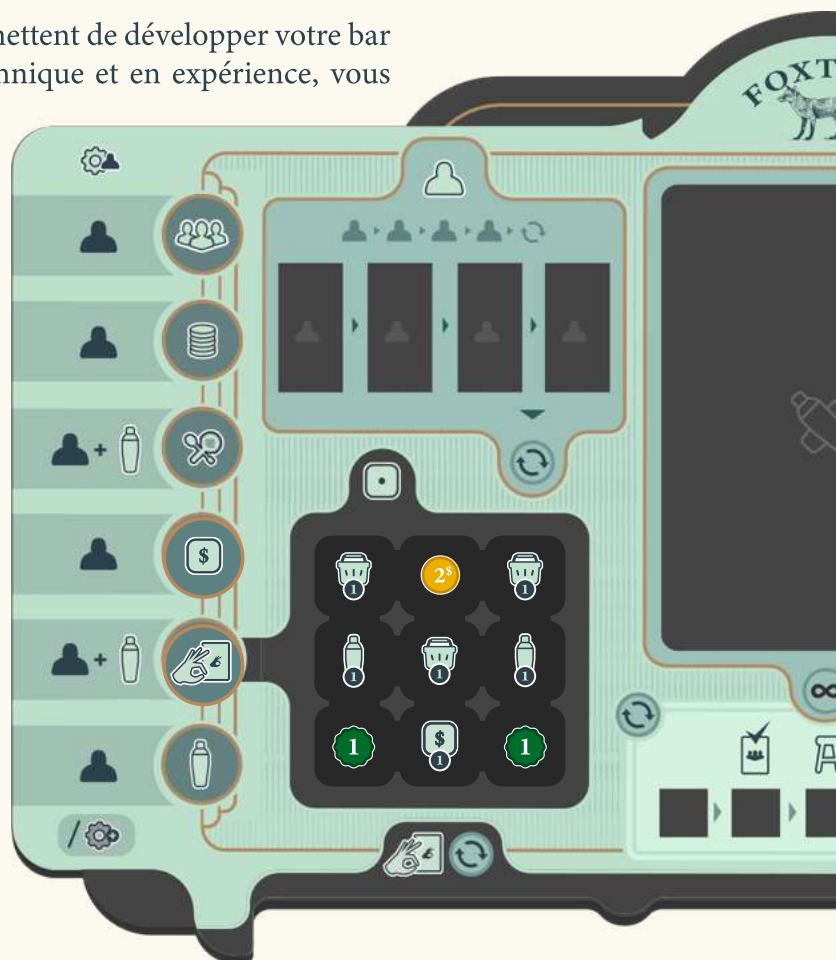
En complément, vous avez la possibilité d'effectuer une **Action Supplémentaire par tour**, avant ou après votre Action Principale. Ces Actions Supplémentaires élargissent vos options, mais ne remplacent jamais votre Action Principale.

Une fois tous vos Mixologues utilisés (fin d'une manche), vous réalisez à votre tour suivant une mise en place : votre moteur s'active, vos cartes produisent leurs effets et vous rapportent divers bonus.

Actions Principales (plateau de joueur)

Ces actions constituent le cœur de votre partie et vous permettent de développer votre bar (moteur), de satisfaire vos clients et de progresser en technique et en expérience, vous permettant de créer des cocktails de plus en plus élaborés.

- Prendre 1 carte Client 
- Prendre 2 Ingrédients différents de la réserve du bar 
- Préparer 1 cocktail afin de compléter 1 commande 
- Obtenir 1 dé Pourboire supplémentaire 
- Obtenir 1 carte Technique 
- Obtenir 1 Shaker 





Actions Principales hors du plateau de joueur



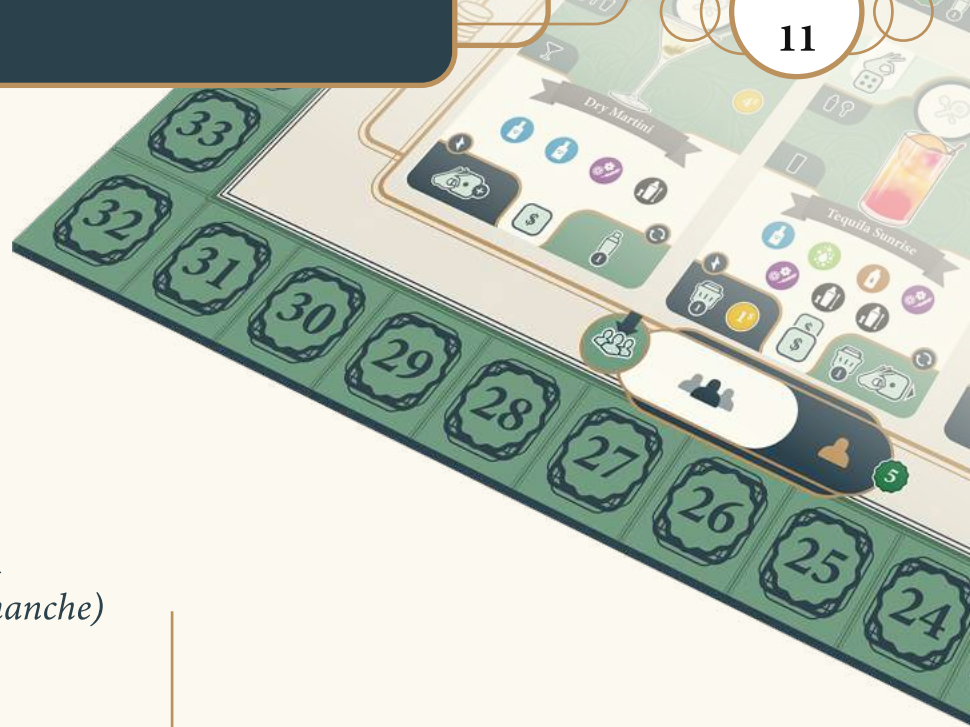
Rafraîchir les **cartes Client**
(Une seule fois par manche)



Rafraîchir tous les **Ingrédients de la réserve du bar** (Une seule fois par manche)



Ajouter 1 **Espace bar**
(Une seule fois par partie)



Actions Supplémentaires

En plus de votre Action Principale, vous pouvez effectuer une Action Supplémentaire par tour.

Ces actions plus ciblées vous aident à ajuster vos ressources, à préparer vos prochains coups ou à déclencher des effets qui feront la différence au bon moment.

Vous pouvez en activer **1 seule par tour, avant ou après votre Action Principale.**



Acheter des Ingrédients à la boutique



Prendre 2 Ingrédients différents dans la réserve du bar



Rafraîchir les cartes Client
(Une seule fois par manche)



Rafraîchir tous les Ingrédients de la réserve du bar (Une seule fois par manche)



Obtenir des Shakers



Obtenir 1 Espace bar (1 fois par partie)



Obtenir 1 dé Pourboire supplémentaire



Action Illimitée



Échanger 2 **Ingrédients identiques** contre 1 à la boutique (illimitée)

Cartes Client



Niveau de technique requis

Niveau de la carte

Outils pour réaliser le cocktail*

Verre pour réaliser le cocktail*

Bonus instantanés

Nombre de dés Pourboire

Gain en argent

Recette / Ingrédients

Autres gains



*Extensions

Cartes Technique



Gain pour le dé Technique

Autres gains

Cartes Mixologie



Gains pendant la partie

Technique

Dé Technique



Chaque joueur possède un dé Technique placé sur son plateau de joueur. La valeur de ce dé indique son niveau de technique actuel, lequel détermine l'accès à certaines cartes Client.

Déplacement du dé Technique



Déplacer le dé Technique sur la tuile Technique permet de récupérer le bonus indiqué sur la case d'arrivée. Les déplacements se font uniquement de façon orthogonale.

Certains effets offrent un déplacement simple (+1), double (+2) ou triple (+3). Dans tous les cas, seul le bonus de la case finale atteinte est obtenu, et non ceux des cases intermédiaires.

Il est toutefois possible de limiter votre déplacement. Par exemple, si vous disposez d'un déplacement triple, vous pouvez choisir de n'avancer que de 2 cases.

Augmentation du dé Technique



Au cours de la partie, vous aurez l'occasion d'augmenter la valeur de votre dé Technique grâce à certaines actions ou bonus de cartes. Chaque augmentation vous permet de débloquent l'accès à des cartes Client de complexité supérieure et d'élargir vos possibilités stratégiques.

La progression du dé Technique se fait toujours point par point, en suivant la valeur inscrite sur le dé. La valeur maximale possible est 6 : vous ne pouvez pas dépasser cette limite, même si un effet ou un bonus vous accorde une augmentation supplémentaire.

Dés Pourboire

Les dés Pourboire représentent la générosité (ou l'avarice!) de vos clients une fois leurs cocktails servis.

Sur chaque dé se trouvent des valeurs de **1 \$, 2 \$ ou 3 \$**.

Vous pouvez obtenir des dés supplémentaires grâce à l'action « **Obtenir un dé Pourboire** ».

Lorsqu'un cocktail est complété :

1. Gagnez le montant fixe en \$ indiqué sur la carte Client. 
2. Lancez le nombre de dés Pourboire indiqué sur la carte, et ajoutez-y, si vous le souhaitez, des dés supplémentaires (maximum 2) de votre plateau Shaker.

Les dés Pourboire permanents de votre plateau Shaker restent disponibles pour vos prochains services.

Les dés supplémentaires sont **temporaires** : après utilisation, ils sont immédiatement remis sur le plateau principal.

Si la réserve de dés supplémentaires est vide au moment où vous souhaitez en obtenir un, vous pouvez en prendre un **sur le plateau d'un adversaire**.

Exemple

Sasha complète une carte Client qui rapporte 5 \$ et affiche l'icône de 2 dés Pourboire. Elle possède 1 dé supplémentaire sur son plateau Shaker et choisit de l'utiliser. Elle gagne d'abord 5 \$, puis lance 3 dés (les 2 indiqués sur la carte + son dé supplémentaire). Elle obtient 1 \$, 2 \$ et 3 \$, ce qui ajoute 6 \$ à ses gains, pour un total de 11 \$. Comme son dé supplémentaire a été utilisé, il est remis sur le plateau principal.

Expérience

Les tuiles Expérience représentent vos apprentissages et vos progrès derrière le bar. Elles offrent des effets permanents ou ponctuels qui renforcent votre moteur et donnent accès à de nouvelles stratégies.

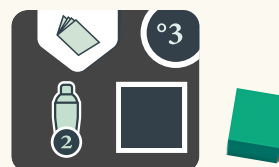
Types d'effets :



Niveau 1 : effets permanents déclenchés lors de l'obtention d'une carte Client ou d'une carte Technique.



Niveau 2 : effets permanents déclenchés lors de la complétion d'une carte client, d'un achat à la boutique ou lors de l'obtention d'une carte Client.



Niveau 3 : effets ponctuels (1 fois par partie).

Obtention

Les tuiles Expérience sont acquises via certains bonus de cartes ou des bonus de la piste des clients.

Elles sont placées directement sur le plateau de joueur.

Elles sont gagnées un niveau à la fois : vous ne pouvez pas prendre une tuile de niveau 3 avant d'avoir acquis les niveaux 1 et 2.

La deuxième tuile Expérience débloquent automatiquement un 4e Mixologue, permettant de réaliser une Action Principale et une Action Supplémentaire de plus par manche.

Utilisation

Les effets permanents s'activent automatiquement lorsque leur condition est remplie. Les effets ponctuels sont conservés face visible et peuvent être déclenchés au moment choisi lors de votre tour. **Ajoutez un de vos cubes sur la tuile pour indiquer que vous avez obtenu l'effet.**



Exemple

Sasha gagne une tuile Expérience grâce à un bonus de la piste des clients. Comme c'est sa deuxième tuile, elle débloquent son 4e Mixologue : elle pourra donc réaliser 1 Action Principale et 1 Action Supplémentaire à chaque manche. Plus tard, elle utilise une tuile de niveau 3 qui lui permet de lancer ses dés de pourboire deux fois lorsqu'elle complètera son prochain cocktail et de récolter les gains de chaque lancer. Après l'activation, elle place un de ses cubes sur la tuile pour indiquer qu'elle a été utilisée.



Ces Actions Principales nécessitent la mise en jeu d'un de vos Mixologues. Vous pouvez effectuer l'Action Principale avant ou après une Action Supplémentaire.

Prendre 1 carte Client



Condition : Placez un Mixologue sur la zone de l'action correspondante sur votre plateau de joueur.



Résolution : Selon votre **niveau de technique** (voir la section Dé Technique), prenez **une carte Client du plateau principal**.

Placez-la sur votre plateau de joueur avec un verre. Activez immédiatement le **bonus instantané** indiqué. *Glissez les cartes restantes vers le bas et remplacez la carte manquante sur le plateau principal.*

Important : Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous avez un Espace bar vide. Vous ne pouvez pas remplacer une carte Client.

Exemple : Sasha place un Mixologue sur l'action « Prendre 1 carte Client ». Elle prend ensuite la carte Client du cocktail Paloma de niveau technique 2, la place sur son plateau avec un verre et récupère immédiatement le bonus instantané (prendre un Ingrédient au choix dans la boutique).



Prendre 2 Ingrédients différents de la réserve du bar



Condition : Placez un Mixologue sur la zone de l'action correspondante sur votre plateau de joueur.



Résolution : Prenez **2 Ingrédients différents de la réserve du bar**. Placez-les sur votre plateau (dans un verre si une carte Client y est présente ou dans votre réserve). Une fois placés dans un verre, vous ne pourrez plus les déplacer.

Important : Votre réserve est limitée à 3 Ingrédients.

Vous pouvez toujours déplacer des Ingrédients de votre réserve vers votre verre lorsqu'une carte Cocktail s'y trouve. Les Ingrédients ne peuvent jamais être déplacés d'un verre vers une réserve.



Exemple : Sasha place un Mixologue sur l'action « Prendre 2 Ingrédients différents de la réserve du bar ». Elle prend 2 ingrédients différents, place l'un dans un verre et l'autre dans sa réserve.

Obtenir 1 dé Pourboire supplémentaire



Condition : Placez un Mixologue sur la zone de l'action correspondante sur votre plateau de joueur.

Résolution : Prenez **1 dé Pourboire** du plateau principal. Placez-le sur votre plateau Shaker dans la zone des dés Pourboire.

Préparer 1 cocktail afin de compléter 1 commande



Condition : Placez un Mixologue sur la zone de l'action correspondante sur votre plateau de joueur, puis **dépensez 1 Shaker**.



Résolution : Défaussez les Ingrédients utilisés et remettez-les dans la boutique.

Gagnez les \$ indiqués sur la carte Client.

Lancez le nombre de dés Pourboire indiqué sur la carte et gagnez les \$ obtenus (vous pouvez ajouter un maximum de 2 dés supplémentaires).

Placez la carte près de votre plateau de joueur.

Exemple : Sasha place un Mixologue sur l'action « Préparer 1 cocktail afin de compléter 1 commande » et dépense 1 Shaker. Elle défausse les Ingrédients du verre, gagne les 5 \$ indiqués sur la carte, lance 1 dé Pourboire et gagne 2 \$. Elle place la carte près de son plateau de joueur.



Obtenir 1 carte Technique

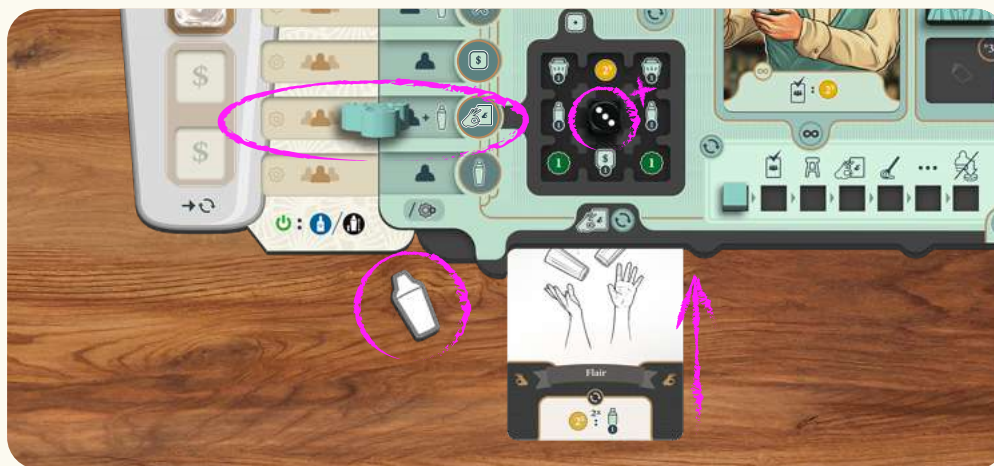


Condition : Placez un Mixologue sur la zone de l'action correspondante sur votre plateau de joueur, puis **dépensez 1 Shaker**.

Résolution : Choisissez une carte Technique.

Placez-la dans l'un des 3 espaces à la base de votre plateau de joueur.

Augmentez votre dé Technique de +1. Vous pouvez remplacer l'une de vos cartes, puis remettre l'ancienne sous la pioche. *Glissez les cartes restantes vers le bas, puis remplacez la carte manquante sur le plateau principal.*



Exemple : Sasha place un Mixologue sur l'action «Obtenir 1 carte Technique » et dépense 1 Shaker. Elle place une carte Technique dans sa zone et augmente son dé de 2 à 3.

Obtenir 1 Shaker



Condition : Placez un Mixologue sur la zone de l'action correspondante sur votre plateau de joueur.



Résolution : Prenez 1 Shaker de la réserve et placez-le près de votre plateau de joueur.



Ces Actions Principales nécessitent la mise en jeu d'un de vos mixologues. Vous pouvez effectuer l'Action Principale avant ou après une Action Supplémentaire.

Rafrâîchir les cartes Client



Condition : Placez un Mixologue sur l'action correspondante du plateau principal.

Résolution : Retirez les 3 cartes situées en bas des colonnes. Faites glisser les cartes restantes vers le bas, puis révélez de nouvelles cartes pour remplir les 3 premiers emplacements en haut de chaque colonne. Gagnez 5 PV.

Important : Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par manche et par joueur, comme action principale ou supplémentaire.

Exemple : Sasha place un Mixologue sur l'action « Rafrâîchir les cartes Client » du plateau principal pour rafraîchir les cartes Client. Elle avance également son pion de 5 cases sur la piste de PV.

Rafrâîchir les Ingrédients de la réserve du bar



Condition : Placez un Mixologue sur l'action du plateau principal.

Résolution : Remplissez tous les types d'Ingrédients dans la réserve du bar. Gagnez 5 PV.

Important : Vous ne pouvez pas choisir cette action si la Réserve du Bar est déjà pleine. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par manche et par joueur, comme action principale ou supplémentaire.

Exemple : Sasha place un Mixologue sur l'action « Rafrâîchir les ingrédients de la réserve du bar » du plateau principal, rafraîchit tous les ingrédients du bar et avance son pion de 5 sur la piste de PV.

Ajouter 1 Espace bar — 1 fois par partie.



Condition : Placez un Mixologue sur la zone de l'action correspondante du plateau principal et dépensez 1 Shaker.

Requis : Vous devez avoir atteint le niveau 1 d'expérience (avoir 1 tuile Expérience sur votre plateau de joueur) pour ajouter un Espace bar.

Résolution : Choisissez un Espace bar dans la pioche. Placez l'Espace bar supplémentaire à droite de votre plateau de joueur et ajoutez un verre à proximité.

Exemple : Sasha place un Mixologue sur l'action « Ajouter 1 Espace bar » du plateau principal et dépense 1 Shaker. Elle sélectionne ensuite un Espace bar de la pioche et le place à droite de son plateau de joueur avec un verre supplémentaire.



Vous pouvez activer une seule Action Supplémentaire par tour, avant ou après votre Action Principale. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer une Action Supplémentaire lors de votre tour.

Prendre 2 différents Ingrédients dans la réserve du bar



Condition : Défaussez 2 Shakers.

Résolution : Prenez 2 Ingrédients différents de la réserve du bar.

Acheter des Ingrédients à la boutique



Condition : Payez 5 \$ par Ingrédients.

Résolution : Placez les Ingrédients achetés dans votre réserve personnelle ou dans un verre.

Ajouter 1 dé Pourboire supplémentaire



Condition : Défaussez 1 Shaker.

Résolution : Prenez 1 dé Pourboire du plateau principal. Placez-le sur votre plateau Shaker dans la zone des dés Pourboire.

Rafrâchir les cartes Client



Condition : Défaussez 1 Shaker.

Résolution : Retirez les 3 cartes situées en bas des colonnes. Faites glisser les cartes restantes vers le bas, puis révélez de nouvelles cartes pour remplir les 3 premiers emplacements en haut de chaque colonne. Gagnez 5 PV.

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par manche et par joueur, comme action principale ou supplémentaire. Une fois l'action effectuée, placez l'un de vos cubes sur la zone de l'action.

Rafrâchir les Ingrédients de la réserve du bar



Condition : Défaussez 1 Shaker.

Résolution : Remplissez tous les types d'Ingrédients dans la réserve du bar. Gagnez 5 PV.

Important : Vous ne pouvez pas choisir cette action si la Réserve du Bar est déjà pleine. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par manche et par joueur, comme action principale ou supplémentaire. Une fois l'action effectuée, placez l'un de vos cubes sur la zone de l'action.

Obtenir des Shakers



Condition : Payez 5 \$ par Shaker que vous souhaitez obtenir.

Résolution : Prenez les Shakers payés et placez-les près de votre plateau de joueur.

Ajouter 1 Espace bar — 1 fois par partie.



Condition : Défaussez 2 Shakers.

Requis : Vous devez avoir atteint le niveau 1 d'expérience (avoir 1 tuile Expérience sur votre plateau personnel) pour ajouter un Espace bar.

Résolution : Choisissez un Espace bar dans la pioche. Placez l'Espace bar supplémentaire à droite de votre plateau de joueur et ajoutez un verre à proximité.



Action Illimitée

Échanger 2 Ingrédients identiques



Condition : Défaussez 2 Ingrédients identiques de votre réserve.

Résolution : Prenez 1 Ingrédients de votre choix à la boutique.

Quand se termine votre manche?



La fin de votre manche se déclenche lorsque vous avez placé tous vos Mixologues. Vous terminez d'abord votre tour en cours (Action Principale et, le cas échéant, une Action Supplémentaire).

Ce qui se passe ensuite



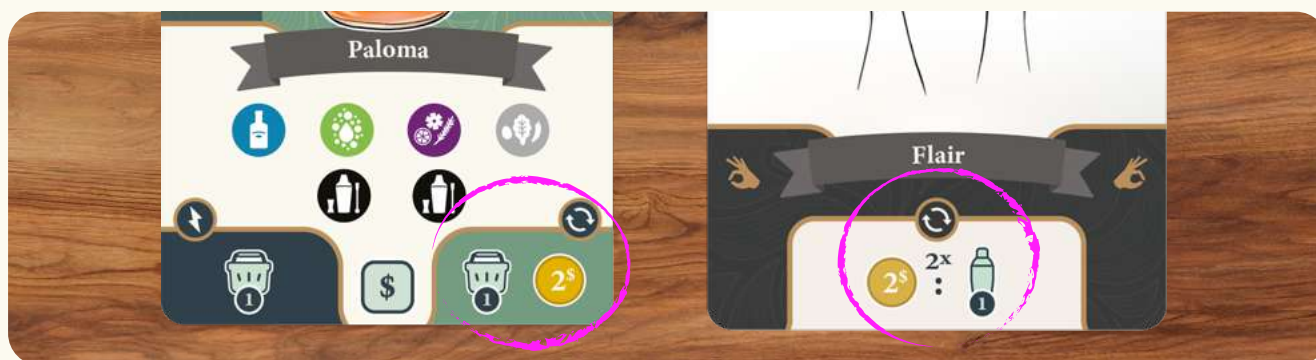
Au tour suivant, au lieu de placer un Mixologue, vous effectuez votre mise en place. Une mise en place compte comme un tour complet. Une fois terminée, votre manche est close; c'est au tour du joueur suivant et vous commencerez une nouvelle manche à votre prochain tour (avec tous vos Mixologues de retour).

Rappels importants

Pendant votre mise en place, vous n'effectuez pas d'Action Principale ni d'Action Supplémentaire; vous suivez uniquement les étapes de la piste de mise en place dans l'ordre (avec la liberté d'activer les éléments dans l'ordre de votre choix à chaque étape).

Les effets « **mise en place** » de vos cartes Client/Espaces bar/cartes Technique sont résolus **pendant la mise en place**.

La mise en place est séquentielle et elle constitue votre tour; une fois terminée, c'est au joueur suivant de jouer.



Exemple

Sasha vient de placer son 4^e et dernier Mixologue pour préparer un cocktail. Elle résout l'action : elle défasse les Ingrédients requis, gagne 6 \$ et lance 2 dés Pourboires pour 3 \$ supplémentaires. Son tour se termine. Comme elle n'a plus de Mixologues, son prochain tour sera sa mise en place.

Lors de son prochain tour, au lieu de placer un Mixologue, Sasha effectue les étapes de Mise en place du bar : elle active ses cartes Client complétées, son Espace bar et sa carte Technique; elle paie ensuite ses coûts d'entretien, puis récupère ses Mixologues. Enfin, elle choisit de rafraîchir les Spiritueux (bleus) de la réserve du bar sur le plateau principal.

Sa mise en place est terminée, sa manche est terminée et c'est au joueur suivant de jouer.

Déroulement de la mise en place

Lorsque vient le moment d'effectuer votre mise en place, suivez les étapes indiquées sur la piste de mise en place de votre plateau de joueur.

Vous exécutez uniquement ces étapes, dans l'ordre indiqué, mais vous avez la liberté d'activer les composantes à l'intérieur d'un même groupe dans l'ordre de votre choix (ex. : l'ordre des cartes Client complétées).



Étapes de la mise en place

1  Activez vos cartes Client complétées, dans l'ordre de votre choix.

2  Activez vos Espaces bar, dans l'ordre de votre choix.

3  Activez vos cartes Technique, dans l'ordre de votre choix.

4  Payez pour l'entretien
Payez les montants d'argent indiqués :
 > Espaces bar : 2 \$ si une carte Client est présente (max 4 \$)
 > 3e carte Technique : 2 \$
 > 3e Ingrédient dans la réserve personnelle : 2 \$



NOTE : Si vous ne pouvez pas payer l'entretien d'un élément, prenez 1 jeton Pénalité pour chaque item

5 ... Activez la mise en place des extensions (verres, shooters, autres).

6  Récupérez vos Mixologues.

7  Choisissez 1 type d'Ingrédient **manquant** dans la réserve du bar et remplissez tous les emplacements vides de ce type d'Ingrédient dans la réserve du bar.

Condition de fin de partie

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un total de **15 cartes Client** ont été complétées (9 cartes Client dans une partie à 1-2 joueurs). Le joueur qui déclenche la fin de partie effectuera automatiquement une mise en place lors de son prochain tour. Les autres joueurs jouent ensuite jusqu'à effectuer une dernière mise en place.

Procédez ensuite au décompte final.

Décompte final

À la fin de la partie, ajoutez aux points déjà inscrits sur la piste de PV les points de fin de partie suivants :

 =  Monnaie : 2 \$ = 1 PV

 =  Shaker : 1 Shaker = 1 PV

 =  Ingrédients restants : 1 Ingrédients = 1 PV
(dans un verre ou dans la réserve personnelle)

 =  Dé Technique : Niveau actuel du dé = PV
(dé affichant 5 = 5 PV)

 Ajoutez les PV indiqués sur les 3 cartes Collection

 =  Retirez 1 PV pour chaque jeton Pénalité

Exemple

Clients		
	x 1 :	
	x 2 :	
	x 3 :	
	x 4 :	
	x 5 :	
	...	

Cartes Client complétées

1 carte = 1 PV
2 cartes = 2 PV
3 cartes = 4 PV
4 cartes = 6 PV
5+ cartes = 8 PV

Le joueur avec le plus de points de victoire (PV) remporte la partie!

En cas d'égalité

Le joueur ayant complété le plus grand nombre de cartes Client l'emporte.

Si l'égalité persiste, celui ayant la plus grande valeur en \$ de cartes Client complétées l'emporte.

Si l'égalité persiste encore, celui ayant le plus de Shakers restants l'emporte.

Si l'égalité persiste toujours : la victoire est partagée... ou on lance une nouvelle partie!

Piste des clients

La piste des clients permet de suivre **le nombre de cartes Client complétées**, à la fois **individuellement et collectivement**.

Le pion Renard représente la **progression collective du groupe**. Chaque pion Client représente la **progression individuelle** de son joueur. Les récompenses collectives sont débloquées lorsque le pion Renard atteint les seuils correspondants, tandis que les récompenses individuelles sont débloquées lorsque le pion Client d'un joueur atteint ces mêmes seuils. Dans les deux cas, les récompenses s'appliquent à tous les joueurs au moment approprié, selon qu'il s'agit d'une récompense collective ou individuelle.

La partie prend fin lorsque **15 cartes Client** sont complétées collectivement à 3-4 joueurs, ou **9 cartes Client** à 2 joueurs.



Bonus de piste des clients

Optionnellement, vous pouvez ajouter aléatoirement 3 tuiles de Bonus de piste des clients.



1 déplacement de votre dé Technique



1 augmentation de votre dé Technique



1 Ingrédient de la boutique



1 Shaker



1 Point de victoire

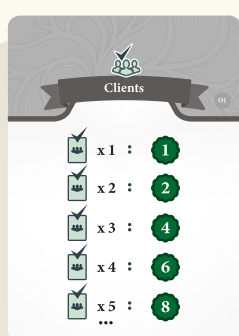


2 \$

Décompte final des cartes Collection

Les cartes Collection permettent de marquer des points de victoire en fin de partie selon des ensembles particuliers d'éléments que vous avez acquis durant la partie. Chaque carte Collection indique une condition (types, quantités ou combinaisons) et les points associés. À la fin de la partie, additionnez les points pour chaque condition remplie, selon les éléments correspondants en votre possession.

Seules les cartes complétées sont prises en compte pour les cartes Collection.



Cartes Client complétées

1 carte = 1 PV
2 cartes = 2 PV
3 cartes = 4 PV
4 cartes = 6 PV
5+ cartes = 8 PV



Cartes Technique

1 carte = 2 PV
2 cartes = 4 PV
3 cartes = 6 PV



Tuiles Expérience

1 tuile = 2 PV
2 tuiles = 5 PV
3 tuiles = 7 PV



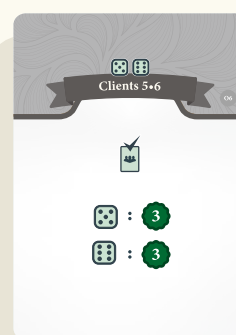
Cartes Client complétées de niveau 3

1 carte = 1 PV
2 cartes = 3 PV
3 cartes = 5 PV
4+ cartes = 7 PV



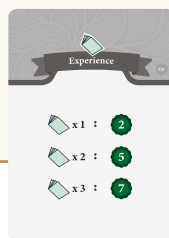
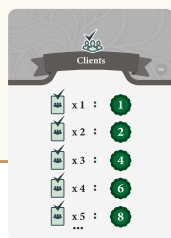
Cartes Client complétées de niveau technique 1/2/3

2 PV par carte



Cartes Client complétées de niveau technique 5/6

3 PV par carte



Exemple

En fin de partie, Sasha procède au décompte des 3 cartes Collection en jeu.

Elle possède 3 cartes Technique. Elle possède également 5 cartes Client complétées, dont 2 cartes Client de niveau de Technique 1, 1 carte Client de niveau de Technique 2 et 2 cartes Client de niveau de Technique 5. Elle possède aussi 2 tuiles Expérience. Ses 3 cartes Technique ne lui rapportent aucun PV dans cette partie. Comme elle possède 5 cartes Client complétées, elle gagne 8 PV. Elle gagne également des PV grâce à ses cartes Client complétées : 4 PV pour les 2 cartes Client de niveau de Technique 1, 2 PV pour la carte Client de niveau de Technique 2 et 0 PV pour les 2 cartes Client de niveau de Technique 5. Ses 2 tuiles Expérience lui rapportent un total de 5 PV.

Elle gagne ainsi un total de 19 PV grâce aux cartes Collection en jeu.

Bonus des tuiles Expérience



Les tuiles Expérience offrent des avantages qui viennent soutenir et optimiser votre progression au cours de la partie. Selon leur niveau, elles procurent des effets permanents ou des capacités ponctuelles à activer à des moments clés. Bien utilisées, elles permettent d'affiner votre stratégie, d'améliorer votre efficacité et de créer des opportunités décisives.



Niveau °1



Bonus

Gagnez 1 Shaker à l'obtention d'une carte Client



Bonus

Gagnez 1 PV à l'obtention d'une carte Technique



Bonus

Gagnez 2 \$ à l'obtention d'une carte Client



Bonus

Gagnez 1 PV à l'obtention d'une carte Client

Niveau °2



Bonus

Gagnez 1 Shaker en complétant une carte Client



Bonus

Gagnez 2 \$ en complétant une carte Client



Bonus

Gagnez 1 PV en complétant une carte Client



Bonus

Gagnez 1 PV lorsque vous effectuez une action dans la Boutique



Bonus

Gagnez 2 \$ à l'obtention d'une carte Client

Niveau °3 / Les tuiles Expérience de niveau 3 ne peuvent être utilisées qu'une seule fois ; placez un cube pour indiquer qu'elles ont été utilisées.



Bonus

Gagnez 2 Shakers



Bonus

Créez 1 cocktail (Vous devez déjà posséder les ingrédients requis)



Bonus

Obtenir 1 carte Technique



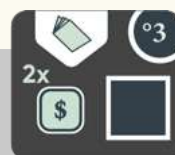
Bonus

Reprenez 1 Mixologue déjà en jeu



Bonus

Réservez une carte Client sur le plateau principal *



Bonus

Lorsque vous complétez un cocktail, lancez vos dés Pourboire 2 fois **

* Cette carte reste en place même lorsqu'un autre joueur rafraîchit les cartes Client.

** Lancez de nouveau tous les dés que vous venez de lancer, y compris les dés supplémentaires, et récoltez les gains de chaque lancer.

Ils étaient là devant vous : Jerry et Ada, deux mixologues de légende. Sans trop réfléchir, vous avez lancé ce défi. Était-ce de l'audace... ou de l'inconscience? Le début sera brutal. Ils prendront de l'avance. Saurez-vous les rattraper?

Affrontez Jerry (**facile**) ou Ada (**difficile**) et tentez d'obtenir plus de PV qu'eux.

Mise en place

Effectuez la mise en place comme pour une partie à 2 joueurs (pages 6 à 9), puis :

1

Placez le plateau solo en montrant la face correspondant au niveau choisi : Jerry ou Ada. Prenez les composantes d'un joueur pour représenter Jerry ou Ada.

2

Placez 2 dés Pourboire en haut du plateau Solo. Placez le dé Technique sur la valeur 1.

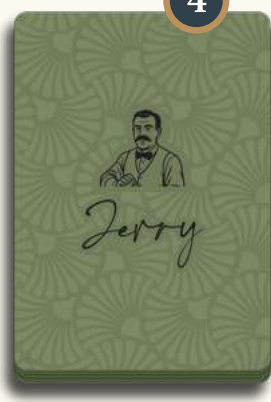
3

Placez 1 cube sur la piste des clients du plateau Solo et 1 cube sur la piste de manches. Placez les cubes restants à proximité pour suivre les PV.



4

Mélangez les cartes Solo et placez-les, face cachée, près du plateau Solo.



Placez le pion Clients sur la case 0 de la piste des clients du plateau principal. Placez le pion PV sur la case 0 de la piste de points de victoire.



Déroulement du mode solo

Jerry ou Ada commence toujours la partie.

Début de chaque manche

Prenez 1 carte Client correspondant au niveau du dé Technique de Jerry ou Ada et placez-la face visible près du plateau Solo. Il s'agit de la carte Client active. Si plusieurs cartes sont disponibles, prenez la plus basse de la colonne. Sinon, piochez une carte dans cette colonne.

Tour de jeu

À chaque tour, Jerry ou Ada révèle et résout 1 carte Solo. Lorsque toutes les cartes de la manche ont été révélées, son prochain tour est entièrement consacré à la phase de mise en place.

Résolution d'une carte Solo

Résolvez dans cet ordre :

1. Action Principale
2. Action Supplémentaire (carte précédente)
3. Bonus instantané



Nombre de cartes par manche

Manches 1 et 2 : **3 cartes Solo**

Manche 3 et suivantes : **4 cartes Solo**

Important

Les cartes se chevauchent légèrement afin de laisser visible l'Action Supplémentaire. L'Action Supplémentaire provient toujours de la carte située directement en dessous. Lors de la première carte révélée d'une manche, aucune Action Supplémentaire n'est effectuée. Ada gagne toutefois 2 PV, comme indiqué sur le plateau Solo.

Phase de mise en place du bar

Après avoir résolu toutes les cartes de la manche, Jerry ou Ada effectue les étapes suivantes :

1. Progression

Descendez le cube sur la piste de manches.



2. Défausse

Défaussez toutes les cartes Solo utilisées durant la manche.



4. Clients

Avancez le cube sur la piste des clients du plateau Solo et appliquez le bonus indiqué. Avancez ensuite le pion sur la piste des clients du plateau principal. Jerry et Ada ne gagnent pas les bonus associés à cette piste.



6. Manche suivante

Prenez 1 nouvelle carte Client.
Si la manche 5 est dépassée, Jerry gagne 1 PV et Ada gagne 2 PV à chaque manche, au lieu de prendre une carte Client.

3. Carte Client

Complétez la carte Client active.



Dépensez un nombre de jetons Ingrédients correspondant à ceux indiqués, sans tenir compte du type. Si nécessaire, vous pouvez compléter le coût en utilisant des Shakers ou en dépensant de la monnaie, à raison de 5 \$ par Ingrédient manquant.



Lancez les dés Pourboire indiqués sur la carte, ainsi que les dés supplémentaires si applicable, puis gagnez les montants obtenus.

Ajoutez également les \$ indiqués sur la carte.

Chaque tranche de 2 \$ est convertie en 1 PV.

Convertissez toute la monnaie, puis remettez-la dans la réserve.



5. Rafraîchir

Rafraîchissez 1 type d'Ingrédients dans la réserve du bar en respectant la priorité suivante : de droite à gauche, puis de bas en haut.

7. Cartes Solo

Piochez 3 ou 4 cartes Solo selon la manche.
Si le paquet est épuisé, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

Fin de partie

La partie se termine lorsque la 9e carte Client est complétée. La manche se termine immédiatement pour le joueur qui déclenche la fin de partie. Ce joueur effectue ensuite une phase de mise en place. L'autre joueur termine sa manche, puis effectue, à son tour, une dernière phase de mise en place.

Décompte de fin de partie

Jerry ou Ada marque des PV comme un joueur normal, à l'exception de la monnaie, déjà convertie.

Les éléments suivants sont comptabilisés :

-  =  Les Ingrédients
-  =  Les Shakers
-  =  Les PV des cartes Collection
-  =  La valeur du dé Technique

Aide-mémoire

Rappels des règles

Résumé d'un tour de jeu



À votre tour, placez 1 Mixologue sur une action.
Réalisez 1 Action Principale obligatoire et, si vous le souhaitez, 1 Action Supplémentaire (avant ou après l'Action Principale).
Une fois vos actions effectuées, votre tour prend fin et c'est au joueur suivant.

Fin de manche individuelle



Quand vous avez placé tous vos Mixologues, cela déclenche la fin de votre manche.
Lors de votre prochain tour, au lieu de jouer une action, vous réalisez votre mise en place.
Une mise en place compte comme un tour complet.

Comment faire des points



Compléter des **cartes Client**
Gagner des bonus de **cartes Technique**
Gagner des bonus de **tuiles Expérience**
Fin de partie : Effectuez le décompte final

Fin de partie



La fin de partie est déclenchée lorsqu'un total de **15 cartes Client** ont été complétées (9 cartes Client dans une partie à 1-2 joueurs). Le joueur qui déclenche la fin de partie effectuera automatiquement une mise en place lors de son prochain tour. Les autres joueurs jouent ensuite jusqu'à effectuer une dernière mise en place. Procédez ensuite au décompte final.

Iconographie

	Garnitures		Pendant toute la partie		Action Principale		Carte Technique		Dé Technique
	Sirops		À la fin de la partie		Action Supplémentaire		Shaker		Augmenter le dé Technique
	Liqueurs		Instantané		Action Illimitée		Expérience		Déplacer le dé Technique
	Allongeurs		Mise en place		Carte Mixologue		Entretien		Technique
	Crème		Jusqu'à la mise en place		Mixologue		Ingrédient de la boutique		Carte Technique
	Décorations		Jusqu'à la fin du tour		Reprendre un Mixologue		Espace bar		Carte Client
	Spiritueux		Jusqu'à la fin de la partie		Client		Rafraîchir les Ingrédients		Carte Client complétée
	Ingrédients et autres		Monnaie		Ingrédient de la réserve du bar		Rafraîchir 1 type d'Ingrédient		Carte Client réservée
	Outils		Points de victoire (PV)		Dé Pourboire		Rafraîchir les cartes Client		Collection
	Ingrédient au choix		Malus de points de victoire (PV)		Préparer un cocktail		Activer une carte Technique		Activer 1 carte Client
	Élément de départ		Lancer 1 dé Pourboire		Activer une carte Technique		Activer 1 Expérience		

Extensions //

Outils :

Types de verres :