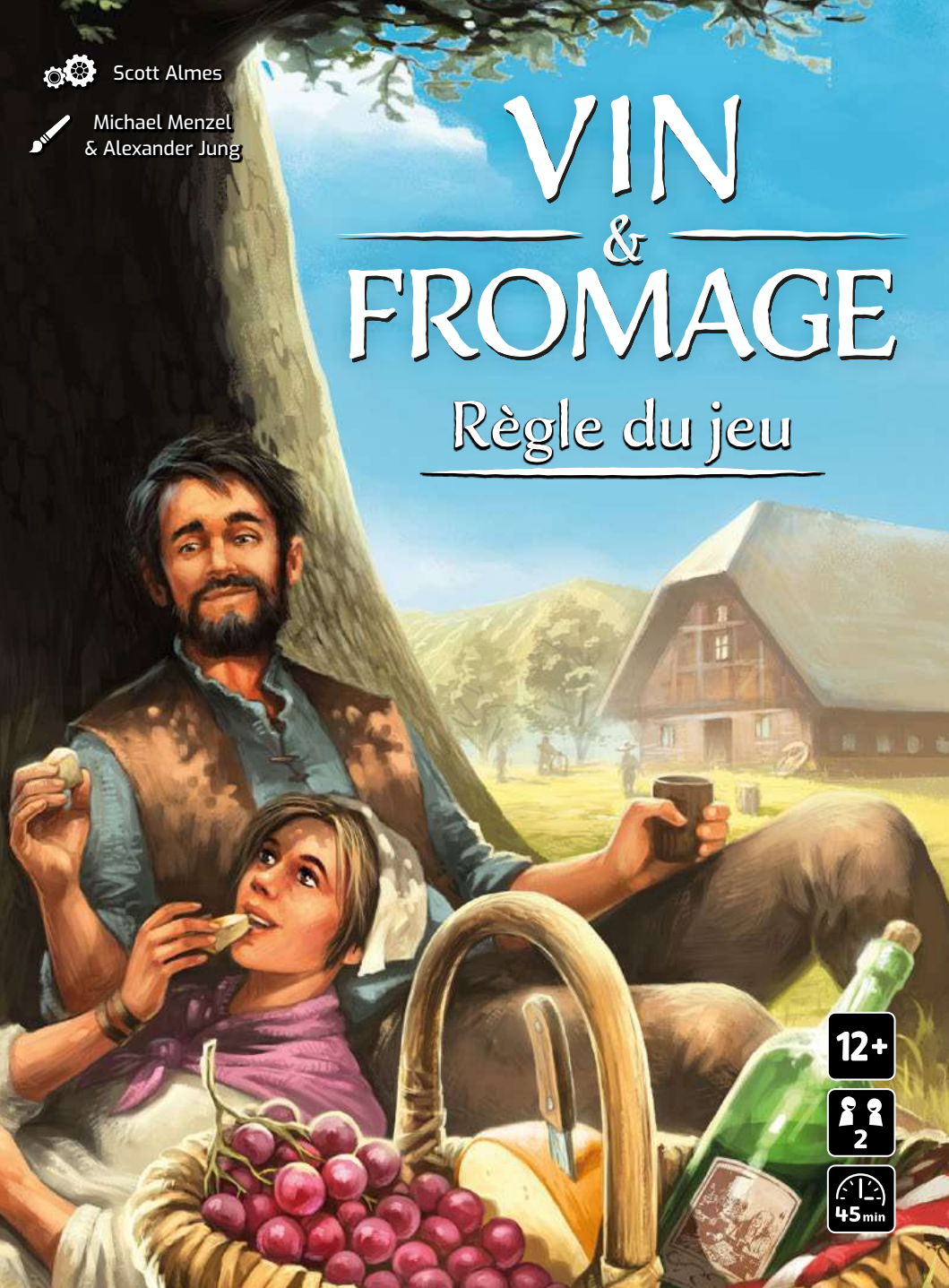
Scott Almes

Michael Menzel
& Alexander Jung

# VIN & FROMAGE

## Règle du jeu



12+

2

45 min

# Principe et but du jeu

Nous sommes en Bourgogne, et vous et votre adversaire êtes à la tête d'une ferme traditionnelle qui produit son vin et son fromage.
Vous partagez vos vignes, vos champs et vos ouvriers, mais êtes en compétition directe l'un envers l'autre.
Vous avez deux ans pour prouver que vos vins et vos fromages sont meilleurs que ceux de votre concurrent. Au fil des saisons, vos ouvriers vont récolter des ingrédients que vous utiliserez dans vos cuves pour produire des biens et les vendre au marché.
À vous d'anticiper correctement pour gérer la production, le vieillissement et la vente de vos vins et fromages. Pour gagner, vous devrez maintenir l'équilibre entre ces deux produits ; chacun vous rapportera des points, mais à la fin de la partie, c'est celui qui vous en a le moins rapporté qui déterminera votre score.

# Matériel

**1 plateau**

**24 cartes Vin**

*Recto* *Verso*

**24 cartes Fromage**

*Recto* *Verso*

**70 pions Ingrédient**

**1 pion Phase**

**8 cartes Logement**

4 cartes Travail d'équipe

*Recto* *Verso*

4 cartes Labeur solitaire

*Recto* *Verso*

**2 cartes Cadenas**

1 par personne

*Recto*

*Verso*

**10 ouvriers**

2 x

**10 bancs/chapeaux**

2 x

*À terre, ce sont des bancs.*

*Sur la tête d'un ouvrier, ce sont des chapeaux.*

**2 marqueurs Vin**

1 par personne

**2 marqueurs Fromage**

1 par personne

**1 bloc de score**

**2 cartes Ordre du tour**

*Recto*

*Verso*

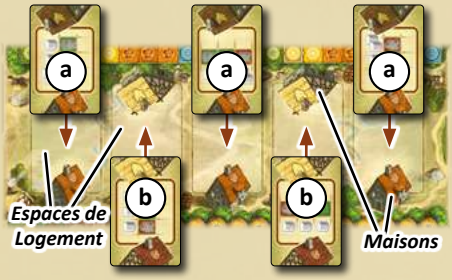
# Mise en place

**1**

Placez le **plateau de jeu** entre vous deux. Chaque joueur dispose devant lui de sa *ferme*, avec son blason (♡ ou ⬡), ses *cuves* et ses *celliers*.
Au milieu, vous trouvez le *calendrier*, les *espaces de Logement*, la *piste de richesse* et les *parcelles*. Laissez de la place à côté du plateau pour former la *rivière de cartes*, avec 3 emplacements pour les cartes Vin et 3 pour les cartes Fromage.

**2**

Prenez les **cartes Logement**.
Mélangez les 4 cartes Travail d'équipe et placez-en une face visible sur le premier, troisième et cinquième *espace de Logement* (a).
Ensuite, mélangez les 4 cartes Labeur solitaire et placez-en une face visible sur le deuxième et le quatrième espace de Logement (b).
Assurez-vous que les blasons visibles sur les toits soient bien positionnés : il doit y avoir 5 *maisons* de chaque côté, avec le blason correspondant à ce côté. Ces 5 maisons sont les *maisons personnelles* des joueurs.
Rangez les trois cartes Logement restantes dans la boîte.

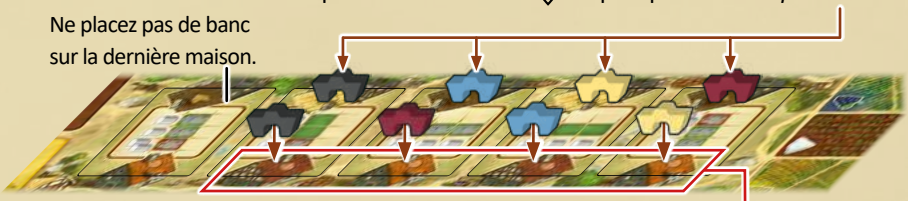


## 3

Prenez les deux **bancs** d'une couleur de votre choix et placez-les sur le symbole ci-contre du *calendrier*.

Ensuite, prenez un banc de chacune des 4 couleurs restantes et répartissez-les comme vous le souhaitez parmi les 4 maisons les plus proches des *parcelles*.

Ne placez pas de banc sur la dernière maison.



Puis, prenez les 4 bancs restants et répartissez-les au hasard sur les 4 maisons qui se trouvent en face des maisons où vous avez déjà placé un banc.

Enfin, placez un **ouvrier** de la couleur correspondante sur chacun des 10 bancs.

## 4

Placez les **marqueurs Vin** et **Fromage** sur la *case de départ* de la *piste de richesse*, dans les sections marquées de leur blason.

## 5

Placez les 70 **pions Ingrédient** à proximité du plateau pour former une *réserve*.

Ensuite, placez un pion Ingrédient sur chacune des 3 *cases Bonus* le long de la *piste de richesse*.

Placez les pions Ingrédient suivants sur chaque ferme :

- 1 sur la *cuve* des raisins blancs
- 1 sur la *cuve* des raisins noirs
- 2 sur la *cuve* du lait

## 6

Placez le **pion Phase** sur la première case du *calendrier*.

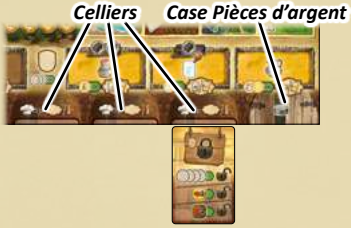
## 7

Mélangez les 24 **cartes Vin** et distribuez 3 cartes face cachée à chaque joueur.
Ensuite, piochez 3 cartes Vin supplémentaires et placez-les face visible dans les 3 *emplacements disponibles* de la *rivière*.
Formez la *pioche Vin* avec les cartes restantes, face cachée.

Puis, mélangez les 24 **cartes Fromage** et distribuez 3 cartes face cachée à chaque joueur.
Piochez 3 cartes Fromage supplémentaires et placez-les face visible dans les 3 *emplacements restants* de la rivière.
Formez la *pioche Fromage* avec les cartes restantes, face cachée.
Prenez en main les 6 cartes qui vous ont été distribuées.

## 8

Prenez la **carte Cadenas** marquée de votre blason et placez-la sur votre *cellier* le plus à droite (juste à côté de l'espace *Pièces d'argent*.) Cet emplacement verrouillé ne peut pas être utilisé tant que cette carte n'a pas été retirée (*voir p.18*).




## 9

Un joueur place la **carte Ordre du tour** (1) devant lui. L'autre joueur place la carte Ordre du tour (2) devant lui.

La partie peut maintenant commencer.

# Déroulement de la partie

Vous pouvez suivre l'avancement de la partie grâce au **calendrier**.

La partie dure deux ans, chaque année étant divisée en **saisons** : *Printemps*, *Été*, *Automne* et *Hiver*. Chaque saison est composée de deux à trois *phases*.

La phase en cours est indiquée par le **marqueur Phase.** Lorsque vous terminez une phase, faites avancer le marqueur sur la phase suivante.

Les phases vous sont expliquées dans les sections suivantes.

## Printemps

### Première phase : **Envoyer les ouvriers sur des parcelles**

#### Ingrédients et cuves

Lors de cette phase, vous collectez les ingrédients dont vous aurez besoin plus tard pour jouer des cartes Vin et Fromage de votre main et les placer dans vos celliers.
Chaque carte affiche les ingrédients requis en bas à gauche.

Il y a 7 types d'**ingrédients** :

4 ingrédients pour le vin : raisins blancs , raisins noirs , levure et sucre ,

et 3 ingrédients pour le fromage : sel , ferments et lait .

Dans votre ferme, chaque ingrédient a sa propre **cuve**. Le nombre de pions Ingrédient que vous y placez indique le montant d'ingrédients dont vous disposez dans cette cuve. Chaque pion Ingrédient représente 1 ingrédient de ce type.

*Remarque : les pions Ingrédient sont censés être illimités. S'il ne reste aucun pion en réserve, utilisez des équivalents.*

## Les Parcelles

Pour obtenir des ingrédients, vos ouvriers doivent quitter leur logement afin de se rendre sur les *parcelles* de la *grille* lors de cette phase. La **grille des parcelles** est constituée de 17 parcelles et 3 étangs.

- 15 parcelles permettent d'obtenir un ingrédient en particulier (5x lait, 3x raisin blanc, 3x raisin noir, 2x sucre, 2x sel).
- 2 parcelles sont des *laboratoires* ; il est possible d'y obtenir de la levure et des ferments.
- Les *étangs* **ne sont pas** des parcelles. Vous ne pouvez pas y envoyer d'ouvrier.

## Déroulement de la phase :

L'ordre des tours est prédéterminé. À votre tour, vous prenez un ouvrier depuis l'une de vos **maisons personnelles** et vous le placez sur une parcelle vide. Il y génère immédiatement des ingrédients (*voir page suivante*).

L'ordre de ces tours est déterminé par les **cartes Ordre du tour** :

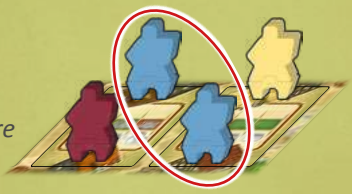
La personne avec la carte 1 joue le premier tour.

La personne avec la carte 2 joue le deuxième et le troisième tour.

La personne avec la carte 1 joue ensuite le quatrième et le cinquième tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les ouvriers aient été placés.

**Important :** les ouvriers disponibles lors de cette phase sont ceux de vos maisons personnelles. Chaque ouvrier forme une **paire** avec l'ouvrier de la **même couleur** qui se trouve chez votre adversaire. Lorsque le premier ouvrier d'une paire va travailler, le suivant sélectionné doit être le second de cette paire. Lors des tours impairs, vous pouvez choisir un ouvrier de n'importe quelle couleur depuis vos maisons personnelles. Lors du tour suivant (celui de votre adversaire), votre adversaire **doit** « choisir » l'ouvrier de la **même couleur**.

***Exemple :*** *si la personne avec la carte Ordre du tour 1 choisit l'ouvrier bleu lors de son premier tour, son adversaire doit « choisir » l'ouvrier bleu lors du tour suivant.*



## Jouer votre tour :

Après avoir choisi votre ouvrier, faites-le descendre de son banc et placez-le sur n'importe quelle parcelle **vide**. Cela permet **d'activer** jusqu'à 3 parcelles. C'est la **carte Logement** depuis laquelle vous avez pris l'ouvrier qui détermine les parcelles que vous activez (celle où se trouve encore le banc de cette couleur). Cette carte Logement affiche un *schéma* de 3 parcelles adjacents. La parcelle à fond **rouge** est celle où vous avez placé votre ouvrier. Vous devez projeter ce schéma sur la grille des parcelles du plateau, tel qu'il apparaît dans votre sens de lecture.

Par exemple :

*Si vous prenez votre ouvrier bleu depuis la carte Logement (1) pour le placer sur la parcelle (A), les parcelles (A), (B) et (C) sont activées par le schéma.*

*Si vous prenez votre ouvrier bleu depuis la carte Logement (1) pour le placer sur la parcelle (D), seule la parcelle (D) sera activée, puisqu'il n'y a pas d'autres parcelles dans cette direction.*

Les parcelles activées génèrent des ingrédients qui dépendent du schéma de la carte, selon qu'il s'agit d'une carte Labeur solitaire ou Travail d'équipe.

Si le schéma est de type **Labeur solitaire**, la parcelle où vous avez placé l'ouvrier génère 1 ingrédient du type correspondant. Chacune des autres parcelles activées génère 1 ingrédient du type correspondant, mais uniquement si elle est **vide** (sans ouvrier).

Si le schéma est de type **Travail d'équipe**, la parcelle où vous avez placé l'ouvrier génère 2 ingrédients du type correspondant. Chacune des autres parcelles activées génère 1 ingrédient du type correspondant, mais uniquement si un ouvrier s'y trouve.

Pour chaque ingrédient généré, prenez un pion Ingrédient de la réserve et placez-le dans la cuve correspondante à ce type d'ingrédient dans votre ferme.
Pour chaque ingrédient généré sur un *laboratoire*, décidez s'il s'agit d'1 levure ou d'1 ferment.

***Exemples (Labeur solitaire) :***
*Si vous prenez votre ouvrier bleu depuis la carte Labeur solitaire (1) pour le placer sur la parcelle (A), vous générez 1x sucre (en A), 1x lait (en B) et 1x raisin blanc (en C).*
*Vous placez donc un pion Ingrédient de la réserve dans chacune de ces cuves.*

*Si vous prenez votre ouvrier bleu depuis la carte Labeur solitaire (1) pour le placer sur la parcelle (B), vous générez seulement 1x lait (en B) et 1x raisin blanc (en C). La parcelle (D) ne génère rien car elle n'est pas vide.*

***Exemples (Travail d'équipe)***
*Si vous prenez votre ouvrier rouge depuis la carte Travail d'équipe (2) pour le placer sur la parcelle (E) (laboratoire),vous générez 2 ingrédients sur cette parcelle (2x levure, 2x ferments, ou 1 de chaque). La parcelle (F) ne génère rien car il n'y a pas d'ouvrier dessus.*

*Si vous prenez votre ouvrier rouge depuis la carte Travail d'équipe (2) pour le placer sur la parcelle (G), vous générez 2x sel (en G) et 1x raisin noir (en H).*

Après avoir placé l'ouvrier et reçu les ingrédients, terminez votre tour en prenant le banc de l'ouvrier depuis sa carte Logement et posez-le sur sa tête, comme un chapeau. Cet ouvrier reste sur sa parcelle jusqu'à ce qu'il rentre à la maison (voir Automne).

Une fois que tous les chapeaux ont été placés, cette phase se termine.
La deuxième phase commence alors.

Remarque : ce symbole du calendrier indique que vous **ne pouvez pas** faire une action d'étiquetage lors de cette phase.
Les actions d'étiquetage sont expliquées page suivante.

## Deuxième phase : **Production/vente**

Lors de cette phase, vous jouez l'un après l'autre, une action à la fois.
La personne avec la carte Ordre du tour (1) commence.

À votre tour, effectuez **une** des actions suivantes :

**A) Effectuer 1 production** (en jouant une carte Vin ou Fromage de votre main sur un cellier vide)

**ou** **B) Vendre** une ou plusieurs cartes depuis vos celliers

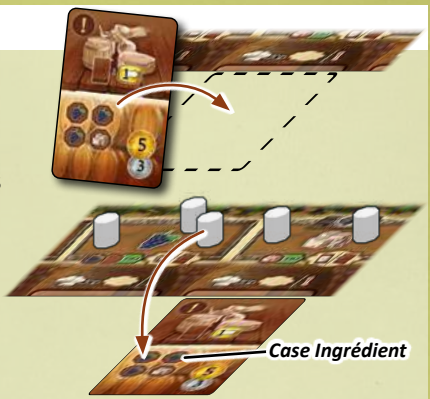
**ou** **C) Passer** pour se retirer de cette phase

### A) Effectuer 1 production

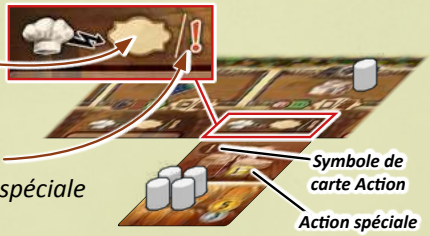
Réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

**1)** Jouez 1 carte de votre main face visible dans n'importe lequel de vos celliers **vides**.

**2)** Payez ses coûts de production en déplaçant les pions Ingrédient du ou des types requis depuis vos cuves vers chaque *case Ingrédient* de la carte. Toutes les cases Ingrédient doivent être recouvertes d'un pion Ingrédient. (Notez que vous pouvez échanger des ingrédients pour 3 contre 1 à tout moment – *voir p.13*).




**3)** Après avoir payé les coûts de production de la carte, effectuez immédiatement n'importe quelle **action d'étiquetage**, **gratuitement**.
(*Pour les détails au sujet des actions d'étiquetage, voir page suivante.*)
S'il s'agit d'une carte Action (reconnaissable à son symbole *carte Action* (!)/(!) en haut à gauche), vous **pouvez** déclencher *l'action spéciale* de la carte à la place.
(*Pour les détails au sujet des actions spéciales, voir p.14 et 15.*)



## Actions d'étiquetage

Les actions d'étiquetage sont des actions annexes payantes que vous pouvez faire à tout moment de **votre** tour, sans limitation de durée. Cependant, vous ne pouvez pas en faire lors de la première phase du Printemps et de l'Automne (*voir p.10*).

Chaque type d'ingrédient affiche une action d'étiquetage sous sa cuve. Pour effectuer une action d'étiquetage, payez les *coûts* indiqués à gauche de la flèche verte (en remettant le(s) pion(s) Ingrédient requis à la réserve). Ensuite, résolvez l'une des deux options situées à droite de la flèche, séparées par une barre oblique.

***Exemple :*** *pour cette action d'étiquetage, vous devez remettre 2 pions Ingrédient de vos cuves à la réserve : 1x raisin blanc + 1 autre ingrédient lié au vin de votre choix (raisin blanc, noir, levure ou sucre). En échange, vous pouvez soit déplacer votre marqueur Vin d'une case, soit prendre 1 carte Vin (voir ci-dessous).*

*Ici, vous devez payer 1x lait + 1 autre ingrédient de votre choix lié au fromage.*

Les actions d'étiquetage peuvent vous proposer les options suivantes :

Avancez votre marqueur Vin d'une case.

Avancez votre marqueur Fromage d'une case.

Faites avancer ce marqueur d'une case sur la piste de richesse. (*Voyez la section Piste de richesse p.14 pour plus de détails.)*

Gagnez 1 carte Vin.

Gagnez 1 carte Fromage.

Prenez en main 1 carte de ce type dans la rivière (ou face cachée du sommet de la pioche). Comblez immédiatement l'emplacement vacant de la rivière avec une nouvelle carte de la pioche correspondante, le cas échéant.
Vous pouvez avoir autant de cartes que vous voulez en main.

Accélérez le vieillissement d'1 de vos cartes Vin.

Accélérez le vieillissement d'1 de vos cartes Fromage.

Choisissez une carte de ce type dans un de vos celliers. **Retirez** un pion Ingrédient de n'importe quelle case Ingrédient de cette carte et remettez-le dans la réserve.

Ralentissez le vieillissement d'1 de vos cartes Vin.

Ralentissez le vieillissement d'1 de vos cartes Fromage.

Choisissez une carte de ce type dans un de vos celliers et **ajoutez** un pion Ingrédient de la réserve dessus.
Si toutes ses cases Ingrédient sont occupées, placez le pion à côté des autres pions Ingrédient.

**Remarque :** effectuer une action d'étiquetage **gratuite** lors de la Phase de Production (*voir étape 3 de la page précédente*) vous permet d'exercer une de ces options sans avoir à payer les coûts qui apparaissent devant la flèche verte.

## B) Vendre des cartes depuis vos celliers

Accomplissez une ou plusieurs des ventes suivantes, dans l'ordre :

a) Vendre **une carte Action terminée**

ou b) Vendre **une paire Gourmet terminée**

ou c) Vendre **une carte Gourmet terminée**

ou d) Vendre **une carte non terminée**

Procédez comme indiqué *plus bas* selon la vente a), b), c) ou d).
Définissons tout d'abord ce qu'est une carte Action, une carte Gourmet, une paire Gourmet et une carte terminée :

### Cartes Action et cartes Gourmet

Les cartes Vin et Fromage se divisent en cartes Action et cartes Gourmet. Les **cartes Action** affichent un symbole en haut à gauche et ont leur propre *action spéciale.*

**Les cartes Gourmet** n'ont pas d'action spéciale. Elles sont particulièrement rentables si vous les vendez comme **paire Gourmet**. Une paire Gourmet est un assemblage entre une carte Fromage et une carte Vin associées au même plat (vous voyez ce plat lorsqu'elles sont côte à côte).

Il existe quatre plats différents :

### Terminée ou Non terminée

Une carte de votre cellier est **terminée** s'il n'y a plus aucun pion Ingrédient dessus. S'il y a au moins encore un pion Ingrédient dessus, elle est **non terminée**.

**a) Vendre une carte Action terminée**
Si possible, déclenchez l'action spéciale de la carte une fois (*pour un aperçu de toutes les actions spéciales, voyez p.14*). Ensuite, placez-la **face cachée** sous votre espace ***Pièces d'or*** (par-dessus les autres cartes déjà vendues ici, le cas échéant). À la fin de la partie, cette carte rapportera autant de pièces que sa *valeur en or*.

**b) Vendre une paire Gourmet terminée**

Prenez les deux cartes de la paire Gourmet (où qu'elles se trouvent dans vos celliers) et assemblez-les devant vous pour former l'image du plat.

Ensuite, faites avancer vos marqueurs Fromage et Vin sur la piste de richesse.

Décidez quel marqueur vous voulez déplacer en premier et faites-le avancer d'autant de cases qu'indiqué sur la paire Gourmet. Ensuite, faites avancer le second marqueur d'autant de cases qu'indiqué également.

(*Plus de détails sur les cases de la piste de richesse p.14.*)

Enfin, placez les deux cartes face cachée sous votre ***espace Pièces d'or***. À la fin de la partie, chaque carte rapportera autant de pièces que sa *valeur en or*.

**c) Vendre une carte Gourmet terminée**

Placez la carte face cachée sous votre ***espace Pièces d'or*** sans pour autant faire avancer vos marqueurs.

**d) Vendre une carte non terminée**

Remettez les pions Ingrédient de la carte dans la réserve puis placez la carte **face cachée** sous votre ***espace Pièces d'argent***.

Vous ne déclenchez aucune action et ne faites pas avancer de marqueur.

(S'il y a déjà des cartes à cet emplacement, placez votre carte vendue par dessus.)

À la fin de la partie, cette carte rapportera autant de pièces que sa *valeur en argent*.

*Remarque : vous pouvez consulter les cartes que vous avez vendues à tout moment.*

## C) Passer pour se retirer de cette phase

Si, à votre tour, vous ne voulez ni produire, ni vendre, vous devez passer pour vous retirer de cette phase. Vous pouvez faire des actions d'étiquetage une dernière fois, mais c'est votre dernier tour de cette phase.

Votre adversaire peut continuer de jouer jusqu'à ce qu'il passe lui aussi.

Ensuite, passez à la phase suivante *(voir p.16)*.

## Échange de 3 contre 1

Vous pouvez échanger des pions Ingrédient à raison de 3 contre 1 **à tout moment**. Pour cela, remettez 3 pions Ingrédient de vos cuves dans la réserve, puis ajoutez 1 pion Ingrédient de la réserve sur n'importe quelle cuve.

## Piste de richesse

Chaque joueur a un marqueur Fromage et un marqueur Vin sur la piste de richesse. Ces marqueurs avancent grâce à certaines actions ( / ).
À la fin de la partie, chaque marqueur rapporte autant de pièces qu'indiqué sur sa case.
Chaque marqueur commence sur la case de départ partagée. La première case que le marqueur doit franchir, lorsqu'il avance, est celle qui se trouve immédiatement à droite de la flèche verte. Cependant, lorsqu'un marqueur avance, il ignore toute case occupée. En d'autres termes, pour chaque case que vous avez le droit de parcourir, vous déplacez votre marqueur vers la case libre suivante de la piste de richesse.

***Exemple :*** *le joueur peut avancer son marqueur Fromage de 2 cases. Pour la première case, il se déplace de la case de départ à la case 0 libre. Ensuite, il se déplace sur la case 1 libre.*

Si votre marqueur atteint ou franchit une *case Bonus* avec un pion Ingrédient, prenez ce pion en tant que bonus et placez-le dans une de vos cuves.

Si votre marqueur atteint la case 20, la case suivante sera la case 2, au bout de la *flèche verte*.
Pour indiquer que vous avez dépassé la case 20, placez un pion Ingrédient de la réserve sur votre *blason* situé à côté de la case de départ. (Si vous atteignez à nouveau cette case, ajoutez un nouveau pion Ingrédient).

***Exemple :*** *le marqueur Fromage est sur la case 19 (a) et doit avancer de 2 cases. Il passe d'abord par la case 20, puis suit la flèche verte pour atteindre la case 2 libre (puisque la première case 2 est occupée). Vous placez ensuite un pion Ingrédient de la réserve sur le blason jaune (b).*

## Actions spéciales des cartes Action

Chaque carte Action dispose de sa propre action spéciale qui peut être déclenchée dans certaines situations (par exemple quand vous produisez, ou vendez la carte). Voici la liste des actions spéciales :

**Culture de ferments**

Remettez les 2 pions Ingrédient requis dans la réserve, puis faites avancer le marqueur indiqué de 4 cases sur la piste de richesse. Vous ne pouvez pas réaliser cet effet plusieurs fois pour la même action.

**Lavage** *(opération qui consiste à frotter le fromage avec de l'alcool)*

Pour **chaque carte Fromage** visible dans vos celliers (dont cette carte), faites avancer votre **marqueur Vin** d'une case sur la piste de richesse.

Pour **chaque carte Fromage Gourmet** visible dans vos celliers, faites avancer votre marqueur Vin de 2 cases ou votre marqueur Fromage d'1 case sur la piste de richesse (choisissez séparément pour chaque carte).

***Exemple :*** *avec l'action spéciale de la carte (A), vous pouvez faire avancer votre marqueur Vin de 4 cases sur la piste de richesse (pour les cartes A, B, C et D).*

*Avec l'action spéciale de la carte (B), vous pouvez faire avancer votre marqueur Vin de 4 cases OU votre marqueur Fromage de 2 cases OU vous pouvez faire avancer votre marqueur Vin de 2 cases et votre marqueur Fromage d'une case (dans n'importe quel ordre), car vous avez 2 cartes Fromage Gourmet (C+D).*

**Distillation** *(préparation d'eau-de-vie pour le lavage)*

Pour **chaque carte Vin** visible dans vos celliers (dont cette carte), faites avancer votre **marqueur Fromage** d'1 case sur la piste de richesse.

Pour **chaque carte Vin Gourmet** visible dans vos celliers, faites avancer votre marqueur Fromage de 2 cases ou votre marqueur Vin d'1 case (choisissez séparément pour chaque carte).

**Coup de main**

Déclenchez l'action d'une autre carte Action de vos celliers (une fois).

**Jour de marché**

Pour chaque ingrédient indiqué, placez 1 pion Ingrédient de la réserve dans la cuve correspondante.

Placez 1 pion Ingrédient de la réserve dans une cuve correspondant à un **ingrédient pour le fromage**.

Placez 1 pion Ingrédient de la réserve dans une cuve correspondant à un **ingrédient pour le vin**.

## Troisième phase : **Stockage**

Lors de cette phase, les pions Ingrédient restants dans les cuves doivent être stockés. Cependant, vous n'avez pas beaucoup *d'espaces de stockage* : 2 pour le sel, 2 pour le sucre, 1 pour la levure, et 1 pour les ferments. Les raisins et le lait ne peuvent pas être stockés.

La personne qui a la carte Ordre du tour 1 agit en premier : elle stocke ses pions Ingrédient dans les espaces disponibles. Tout pion Ingrédient non stocké peut tout de même être utilisé (par exemple pour un échange de 3 contre 1 ou une action d'étiquetage). Tout pion Ingrédient restant dans les cuves après cette étape doit être remis dans la réserve.

Ensuite, l'adversaire fait de même.

À l'issue du stockage, la personne qui a **le plus** de pions Ingrédient dans ses espaces de stockage prend la carte Ordre du tour 1 ; son adversaire prend la carte Ordre du tour 2. En cas d'égalité, échangez simplement de carte avec l'adversaire.
Vous pouvez utiliser vos ingrédients stockés normalement.

# Été

## Première phase : **Vieillissement**

Lors de cette phase, toutes les cartes de vos celliers vieillissent exactement **deux fois**. Cela signifie que vous devez retirer **exactement 2** pions Ingrédient de **chacune** de vos cartes pour les remettre dans la réserve. Si vous ne pouvez pas retirer 2 pions d'une carte parce qu'il n'y en a pas assez dessus (et que vous ne pouvez pas ou ne voulez pas faire une action d'étiquetage qui vous permettrait d'en ajouter), la production est détériorée et vous devez immédiatement la vendre en la plaçant face cachée sous votre **case Pièces d'argent**.
Les deux joueurs peuvent effectuer cette phase simultanément. Si l'ordre du jeu semble avoir une importance, la personne avec la carte Ordre du tour 1 effectue son vieillissement en premier.

## Deuxième phase : **Déclencher des actions spéciales**

En commençant par la personne qui a la carte Ordre du tour 1, chacun peut déclencher une fois l'action spéciale de **chacune** des cartes Action visibles dans ses celliers, dans n'importe quel ordre.

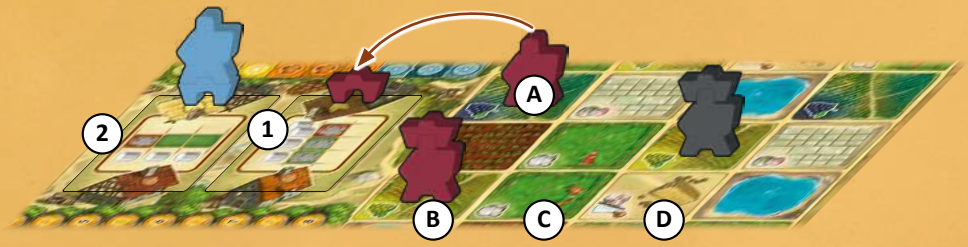
# Automne

## Première phase : **Retour des ouvriers**

Lors de cette phase, vous collectez de nouveau des ingrédients à l'aide de vos ouvriers, comme vous l'aviez fait lors de la première phase du Printemps (*voir p.6*). La différence, c'est qu'au lieu d'aller de leur logement vers les parcelles, les ouvriers vont des parcelles à leur logement. Les ingrédients sont générés de la même façon : l'ouvrier choisi génère des ingrédients à partir du schéma de la carte Logement choisie, puis quitte sa parcelle pour rentrer à la maison.

L'ordre du jeu, comme lors de la première phase du Printemps, est déterminé par les cartes Ordre du tour : la personne avec la carte 1 commence, la personne avec la carte 2 joue le deuxième et le troisième tour, et ainsi de suite.
À nouveau, les ouvriers de la même couleur forment une paire et lorsque l'un d'eux est choisi, le deuxième doit être choisi lors du tour suivant. Lors des tours impairs, vous pouvez donc choisir **n'importe quel** ouvrier de la grille des parcelles et placer son chapeau comme banc sur l'une de vos **maisons personnelles** libres, activant ainsi son schéma pour générer des ingrédients. Ensuite, prenez l'ouvrier depuis la grille des parcelles et placez-le sur son banc. Lors de son tour, votre adversaire doit « choisir » l'ouvrier de la **même couleur** dans la grille des parcelles et placer son chapeau comme banc dans l'une de ses maisons personnelles. Il génère lui aussi des ingrédients puis place l'ouvrier sur ce banc. On continue jusqu'à ce que le dernier ouvrier ait quitté la grille des parcelles pour être placé sur son banc. Cela met un terme à cette phase.

***Exemple :*** *le joueur choisit l'ouvrier rouge de la parcelle A et décide de placer son chapeau comme banc sur une carte Travail d'équipe de l'une de ses maisons personnelles 1.*
*Cela génère 2x raisin noir (en A) et 1x raisin blanc (en B). Il déplace ensuite l'ouvrier de la parcelle A vers le banc.*
*C'est au tour du joueur . Il doit « choisir » l'ouvrier rouge de la parcelle B.*
*Il décide de placer son chapeau sur une carte Labeur solitaire de l'une de ses maisons personnelles 2. Cela génère 1x raisin blanc (en B), 1x lait (en C) et 1x levure ou ferments (en D). Enfin, il déplace l'ouvrier de la parcelle B vers le banc de la carte Labeur solitaire 2.*



Les deuxième et troisième phases de l'Automne sont identiques à celles du Printemps (*voir p.10 et 16, respectivement*).

## Hiver

Contrairement aux autres saisons, les phases du premier Hiver sont différentes de celles du second (car la partie s'arrête après le second).

### Premier Hiver :

La **première phase** est le Vieillissement (identique à la première phase de l'Été, *voir p.16*).

Lors de la **deuxième phase**, de nouveaux ouvriers arrivent. Deux maisons sont encore vides sur les cartes Logement : une du côté ♡, l'autre du côté ♢. Prenez les deux ouvriers du calendrier et placez-les avec leur banc sur chacune de ces deux maisons.

### Second Hiver :

La **première phase** est le Vieillissement (identique à la première phase de l'Été, *voir p.16*). Cependant, vos cartes vieillissent **trois fois** au lieu de deux. Cela signifie que vous devez retirer exactement 3 pions Ingrédient de votre choix de **chacune** des cartes de vos celliers pour les remettre dans la réserve.

Lors de la **deuxième phase**, vous vendez toutes les cartes restantes dans vos celliers (*selon les règles indiquées p.12-13*). La personne avec la carte Ordre du tour 1 agit en premier.

La **troisième phase** indique la fin de la partie.
Procédez au décompte final pour savoir qui a gagné *(voir page suivante)*.

## Carte Cadenas

La carte Cadenas bloque l'un de vos celliers. Vous pouvez retirer cette carte à tout moment de votre tour en payant le coût requis. Cela vous permet d'utiliser ce cellier par la suite. Si vous n'avez pas besoin d'un cellier supplémentaire, vous êtes libre de laisser cette carte en place jusqu'à la fin de la partie.

**Coûts requis :**
Défaussez dans la réserve 4 pions Ingrédient de votre choix depuis vos cuves.
**OU**
Reculez votre marqueur Vin ou Fromage de 4 cases sur la piste de richesse. Vous devez ignorer les cases occupées, et votre dernière case de recul peut vous ramener sur la case de départ. En revanche, vous n'avez pas le droit de reculer en deçà de la case 20 si vous l'avez dépassée.

# Fin de la partie

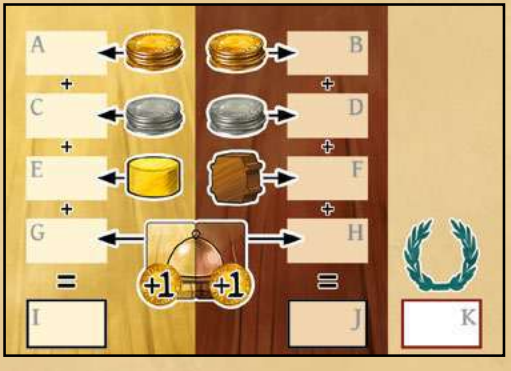
Dès que vous déplacez le pion Phase sur la troisième phase du second Hiver, la partie est terminée. Passez au décompte final. Utilisez le bloc de score pour noter les points.

Pas de crayon sous la main ? Rendez-vous sur l'application **Deep Print Games** disponible sur l'App Store ou Google Play.

https://scoreapp.deep-print-games.com

## Décompte final

Calculez chacun vos points à l'aide du bloc de score, en remplissant les cases de A à K.
Procédez comme suit :




### A et B

Révélez les cartes placées sous votre ***espace Pièces d'or***.

Faites la somme de toutes les *valeurs en or* des cartes Fromage qui s'y trouvent et notez le résultat en A.

Ensuite, faites la somme des *valeurs en or* des cartes Vin qui s'y trouvent et notez le résultat en B.

### C et D

Révélez toutes les cartes rangées sous votre ***espace Pièces d'argent***.

Faites la somme des *valeurs en argent* des cartes Fromage qui s'y trouvent et notez le résultat en C.

Ensuite, faites la somme des *valeurs en argent* des cartes Vin qui s'y trouvent et notez le résultat en D.

### E et F

En E, notez la valeur de la case de votre marqueur Fromage (*+20 par pion Ingrédient placé sur la case Blason correspondante*).
En F, faites de même pour le marqueur Vin *(+20 par pion Ingrédient placé sur la carte Blason correspondante*).

### G et H

Enfin, rassemblez les **paires Gourmet** que vous possédez (quel que soit l'espace Pièce où vous les avez stockées). Chaque paire vous rapporte une pièce supplémentaire dans chaque colonne (Fromage et Vin). Notez ces pièces supplémentaires en G et en H.

La somme des cases A, C, E et G est votre résultat pour le **Fromage** (case I).
La somme des cases B, D, F et H est votre résultat pour le **Vin** (case J).
Le plus **faible** de ces résultats est votre **score final** : notez-le en K.

I 47 | 39 J | 39 K

**Le joueur avec le score final le plus élevé l'emporte.**

En cas d'égalité, la personne avec le résultat le plus élevé pour son autre type de produit (Vin/Fromage) l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est attribuée à la personne qui a la carte Ordre du tour 1.

# Index

***Calendrier ► page 6***

***Printemps ► pages 6–16***

Envoyer des ouvriers aux parcelles ► *pages 6–10*

Production/vente ► *pages 10–13*

Stockage ► *page 16*

***Été ► page 16***

Vieillissement ► *page 16*

Déclencher des actions spéciales ► *page 16*

***Automne ► pages 17-18***

Retour des ouvriers ► *page 17*

Production/vente ► *pages 10–13*

Stockage ► *page 16*

***Hiver ► page 18***

***Fin de la partie et décompte ► page 19***


## Concepts importants


Ingrédients et cuves ► *page 6*

Parcelles ► *page 7*

Actions d'étiquetage ► *page 11*

Cartes Action et cartes Gourmet ► *page 12*

Terminée et non terminée ► *page 12*

Échange de 3 contre 1 ► *page 13*

Piste de richesse ► *page 14*

Actions spéciales des cartes Action ► *page 14–15*

Carte Cadenas ► *page 18*


## Iconographie

- carte Fromage
- carte Vin
- Carte Fromage Gourmet
- Carte Vin Gourmet
- Paire Gourmet
- Action d'étiquetage
- Ingrédient quelconque
- Ingrédient quelconque (Fromage)
- Ingrédient quelconque (Vin)
- Raisin blanc
- Raisin noir
- Levure
- Sucre
- Sel
- Ferments
- Lait


**Pour la version française :**

**Suivi de projet :** Étienne Duverger
**Graphisme :** Clément Neutre
**Traduction française :** Antoine Prono (Transludis)

Sans oublier la passion de toute l'équipe **Gigamic** !

**Conception du jeu :** Scott Almes
**Illustrations :** Alexander Jung, Michael Menzel
**Développement :** Viktor Kobilke
**Règles du jeu :** Viktor Kobilke



FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU LIVRAISON OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2026 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Allemagne. Tous droits réservés.



www.deep-print-games.com

Données et adresse à conserver. 01-2026

Adaptation et distribution françaises :

ZAL Les Garennes
F62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com