*2 à 4 joueurs*
*14 ans et plus*

A. Schmidt / M. Kiesling

# Le Bien & Le Malt

**Plaisirs divins au paradis de la bière !**

Andreas Schmidt et Michael Kiesling cumulent ensemble, plus de 30 ans d'expérience de création de jeux de société. Basés à Brême, ils sont fiers de vous présenter leur toute première collaboration.

## 1 - Aperçu du jeu

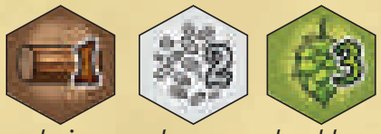
*À la tête d'un majestueux monastère ancestral, vous tenterez, de mettre tous vos talents à profit ! On peut rêver brasser les plus fines bières,mais y arriver n'est pas une tâche facile !*
*Vos champs vous demanderont une attention toute particulière. Où cultiver l'orge et le houblon ? Comment exploiter ce champ moins ensoleillé ?*
*Vous devrez aussi vous concentrer sur le travail du maître brasseur. Il faut beaucoup de patience mais surtout de la persévérance. Si son travail est négligé, c'est toute votre production qui sera gâchée ! Préparer les plus grandes bières est un travail de moine et heureusement, il s'en trouve quelques uns pour vous aider ! Le dévouement des résidents du monastère vous sera bien utile, si vous les dirigez avec doigté. C'est dans les détails qu'on reconnait les meilleurs brasseurs. Êtes-vous maître ou apprenti ?*

## 2 - Composantes

**1 plateau commun**

**100 tuiles ressource**
*20 de chaque couleur, avec un numéro de fertilité de 1 à 5*

**recto**



*bois* *levure* *houblon*

**verso**

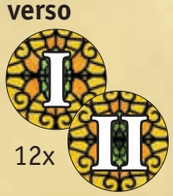
*eau* *orge*

**24 tuiles moine**
*6 de chaque sorte*

**recto**

**verso**

12x



12x

**12 gros barils**
*avec 12 différents objectifs*

*recto*

*verso*

**12 petits barils**
*avec les mêmes 12 objectifs que les gros barils*

*recto*

*verso*

**49 tuiles bâtiment**
*5 types recto-verso*

**4 plateaux personnels**

**20 cartes privilège**
*4 sets de 5 cartes*

*recto*

*verso*

**36 disques d'activation**

**4 figurines de joueurs**
*1 de chaque couleur*

**4 maîtres brasseurs**
*1 de chaque couleur*

**20 marqueurs ressource**
*4 de chaque couleur*

**27 pièces de 1 ducat**

**14 cartes de 5 ducats**

**10 cartes de 10 ducats**

# 3 - Mise en place

## I. Mise en place générale

1. Placez le **plateau commun** au centre de la table, accessible pour tous les joueurs.
2. Placez les **ducats** et les **disques d'activation** dans une réserve, à côté du plateau commun.
3. Séparez les **tuiles ressource** et placez-les face cachée en deux piles : la première contenant toutes les tuiles «I» au verso, la seconde contenant toutes les tuiles «II» au verso. Ensuite placez 1 tuile ressource «I» face visible sur chacun des 15 espaces réservés aux tuiles ressource ( ) sur le plateau commun.
4. Placez les **tuiles bâtiment** à côté du plateau commun. Celles-ci sont de différents types et sont illustrées recto/verso. Divisez-les pour former 5 piles à peu près égales.
5. Séparez les 24 **tuiles moine** en fonction de leur verso (I and II). Mélangez les 12 tuiles «I». Ensuite, placez une pile de 4 tuiles «I» face cachée au centre du plateau sur chaque espace montrant cette illustration .
   - Lors d'une partie à **2 joueurs**, les tuiles «II» ne sont pas utilisées. Remettez-les dans la boîte de jeu.
   - Lors d'une partie à **3 joueurs**, mélangez les 12 tuiles «II» et placez une pile de 4 tuiles «II» face cachée sur l'espace à l'extrême gauche montrant cette illustration . Les autres tuiles «II» ne sont pas utilisées. Remettez-les dans la boîte de jeu sans les regarder.
   - Lors d'une partie à **4 joueurs**, mélangez les 12 tuiles «II» et placez une pile de 4 tuiles «II» face cachée sur chaque espace montrant cette illustration .
6. Prenez la première pile de tuile moine (celle à l'extrême gauche) et placez une tuile moine, face visible, sur chacun des espaces du plateau commun montrant cette illustration ( ).
7. Placez 1 disque d'activation ( ) de la réserve sur chacun des 6 espaces d'activation ( ) du plateau commun.
8. Prenez les **12 petits barils** et placez-les, face visible, au centre du plateau commun. Ensuite, placez chaque **gros baril** sur le dessus du petit baril correspondant.

*Exemple du plateau commun dans une partie à 3 joueurs*

## II. Mise en place des joueurs

Chaque joueur choisit sa couleur et :

A. Prend 1 **plateau personnel**, 5 **cartes privilège** et 1 **figurine de joueur** de sa couleur qu'il place en face de lui.
B. Prend **25 ducats** de la réserve. L'argent qu'un joueur possède est une information publique.
C. Prend le **maître brasseur** de sa couleur et le place à sa position de départ sur son plateau personnel.
D. Prend 1 de chacun des 5 **marqueurs ressource** et les place à leur position de départ sur son plateau personnel.

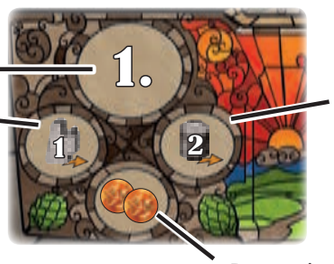
## III. Premier joueur

Déterminez le premier joueur de la façon de votre choix. Le **premier joueur** place sa figurine sur l'espace «Premier joueur» de la zone de départ. Ensuite, en sens horaire, chaque joueur suivant place sa figurine sur l'un des espaces libres de cette zone et reçoit **immédiatement un revenu**.

### Zone de départ

Premier joueur.

*Revenu immédiat :* Avancez votre maître brasseur de 1 case sur la piste de production de votre plateau personnel.




*Revenu immédiat :* Avancez 1 marqueur ressource de 2 cases sur votre piste de production.

*Revenu immédiat :* Prenez 2 ducats de la réserve.

## 4 – Déroulement de la partie

Une partie se joue en un certain nombre de manches :

- 3 manches dans une partie à 2 joueurs,
- 4 manches dans une partie à 3 joueurs,
- 6 manches dans une partie à 4 joueurs.

Le premier joueur débute. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant en sens horaire.

À votre **tour,** déplacez votre figurine de joueur vers un espace (en sens horaire) sur la piste du plateau commun du nombre d'espaces de votre choix, mais jamais plus loin que la zone de départ *(voir l'encart à droite)*. Ensuite vous devez exécuter l'action de l'espace choisi. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Il y a 4 types d'espaces :

**ressource**
**moine**
**activation**
**baril**

Chaque type d'espace procure une action spécifique expliquée dans la suite de cette règle.
Règles supplémentaires :

- Il est interdit de déplacer votre figurine en sens inverse ni de la laisser sur le même espace.
- Il est permis de déplacer votre figurine sur un espace occupé par d'autres figurines (exception: les espaces de la zone de départ).
- Il est interdit de déplacer votre figurine sur un espace où vous êtes incapable d'exécuter l'action. Donc, vous ne pouvez vous déplacer sur un espace ressource ou moine où il n'y a pas de tuile. Un espace d'activation n'est pas accessible s'il n'y a pas de disque d'activation. Dans le même ordre d'idée, vous ne pouvez vous déplacer sur un espace baril si vous ne réalisez pas d'objectif baril *(voir page 6)*.

**Se déplacer dans la zone de départ**
Si vous déplacez votre figurine dans la zone de départ, placez-la sur l'espace libre de votre choix (occupé par aucune autre figurine). **Un espace de cette zone ne peut être occupé que par une seule figurine.** Si l'espace choisi rapporte un **revenu**, prenez-le immédiatement *(voir l'encart au bas de la page 2)*. Une fois que vous avez placé votre figurine dans la zone de départ, la manche est terminée pour vous. Pour la suite de la manche, votre tour est passé. Les autres joueurs poursuivent normalement. La manche se termine, dès que toutes les figurines sont dans la zone de départ. Ensuite, préparez la manche suivante. S'il s'agit de la dernière manche, effectuez le décompte final *(voir page 7 dans les deux cas)*.

**Important :** Si votre figurine est la dernière à être placée dans la zone de départ et que **l'espace « premier joueur »** est toujours libre, vous devez obligatoirement placer votre figurine sur cet espace.

## Espaces ressource

Si vous déplacez votre figurine sur un espace ressource, vous **devez acheter au moins une tuile ressource** (à partir de la deuxième manche, un espace peut contenir plus d'une ressource). Sur cet espace, vous pouvez acheter autant de tuiles ressource que vous pouvez en payer.

Le coût de chaque tuile ressource dépend de son numéro de fertilité ainsi que de quel côté de votre plateau personnel, vous la placez.

- Si vous placez votre tuile ressource du **côté ombragé** de votre plateau, payez autant de ducats à la réserve que le numéro de fertilité inscrit sur la tuile ressource.Ensuite, placez la tuile sur n'importe quel emplacement ombragé **libre**.
- Si vous la placez du **côté ensoleillé**, payez autant de ducats à la réserve que **2 fois** le numéro de fertilité inscrit sur la tuile ressource. Ensuite, placez la tuile sur n'importe quel emplacement ensoleillé **libre**.

*numéro de fertilité*

Une tuile ressource ne peut jamais être placée sur un site de construction : .

**Attention :** Si une tuile ressource posée mène à ce qu'un site de construction soit complètement entouré (c'est-à-dire les 6 emplacements autour sont occupés par une tuile), exécutez immédiatement la procédure décrite à la page 6 : entourer un site de construction.

**Exemple :**

*Alice déplace sa figurine vers un espace ressource contenant un orge avec un numéro de fertilité de 3 et un houblon avec un numéro de fertilité de 5.*

*Alice achète le houblon (5) pour 5 ducats et le place sur un emplacement ombragé de son plateau. Ensuite, elle achète l'orge (3) pour 6 ducats et le place sur un emplacement ensoleillé de son plateau.*

## Espace moine

Si vous déplacez votre figurine sur un espace moine, vous **devez acheter au moins 1 tuile moine de cet espace** (à partir de la deuxième manche, un espace peut contenir plus d'un moine). Sur cet espace, vous pouvez acheter autant de tuiles moine que vous pouvez en payer.

Le coût d'une tuile moine dépend du numéro illustré sur l'espace moine **ainsi** que du côté de votre plateau personnel sur lequel vous la placez.

- Si vous placez votre tuile moine du **côté ombragé** de votre plateau, payez **autant** de ducats à la réserve que le numéro indiqué sur l'espace moine. Ensuite, placez la tuile sur n'importe quel emplacement ombragé **libre**.
- Si vous placez votre tuile moine du **côté ensoleillé**, payez autant de ducats à la réserve que **2 fois** le numéro indiqué sur l'espace moine. Ensuite, placez la tuile sur n'importe quel emplacement ensoleillé **libre**.

Une tuile moine ne peut jamais être placée sur un site de construction : .

**Attention :** Si tuile moine posée mène à ce qu'un site de construction soit complètement entouré (c'est-à-dire que chacun des 6 emplacements autour est occupé par une tuile), exécutez immédiatement la procédure décrite à la page 6 : entourer un site de construction.

## Espace d'activation

*Pour recevoir des revenus des tuiles que vous placez sur votre plateau personnel, vous devez les activer. L'activation se produit le plus souvent en déplaçant votre figurine sur un espace d'activation et en prenant l'action activer un type de tuiles.*

Si vous déplacez votre figurine sur un espace d'activation, prenez 1 disque de cet espace, placez-le sur une case d'activation libre de votre plateau personnel et activez ce type de tuile. L'espace où vous prenez le disque (A, B, C ou A/B/C) détermine sur quelle case d'activation vous pouvez placer le disque.

Si vous prenez un disque de l'espace A, placez le sur la case d'activation X de votre plateau de jeu (si elle est vide). Choisissez un numéro de 1 à 5 et **activez** toutes les tuiles ressource de votre plateau personnel portant ce numéro. Chaque tuile ressource activée vous procure un revenu *(voir l'encart de droite)*.

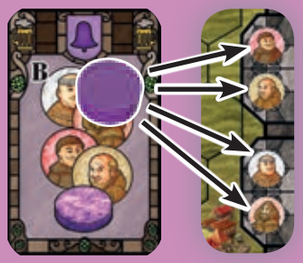
*Hubert déplace sa figurine sur un espace d'activation A, prend le disque et le place sur sa case d'activation X. Il choisit le chiffre 3 ce qui active chacune de ses tuiles ressource portant ce numéro (avec les bordures rouges).*

### Revenu des tuiles ressource

Chaque tuile ressource activée vous rapporte un revenu. Celui-ci dépend du côté de votre champ où vous avez placé votre tuile :

Lorsque vous acitvez une tuile ressource du côté ombragé, prenez autant de ducats de la réserve que le numéro de fertilité de la tuile.

Lorsque vous activez une tuile ressource du côté ensoleillé, avancez votre marqueur ressource de la couleur correspondante sur votre piste de production, d'autant d'espaces que le numéro de fertilité de la tuile.




Si vous prenez un disque de l'espace **B**, placez-le sur l'une de vos cases d'activation de moine libre de votre plateau personnel.

Ceci active toutes les tuiles moine de ce type sur votre plateau de joueur. Chaque moine de ce type vous permet de recevoir un revenu de chacune des tuiles ressource qui lui sont adjacentes. Celles-ci rapportent le revenu habituel *(voir encart blanc de la page 4)*.

*Charles place un disque de score sur une case d'activation de ce moine. Ainsi chacun de ses moines de ce type est activé et chaque tuile adjacente (surlignées en rouge) rapporte un revenu. La tuile ressource bleue rapporte un revenu deux fois.*

Le moine **activé** permet aussi de recevoir un revenu des tuiles moine adjacentes. Chacune d'elles rapporte un revenu tel que décrit dans l'encart de droite.

*Note : Pour vous assurer que des revenus ne soient collectés deux fois ou ne soient omis lors d'une activation de plusieurs moines du même type, collectez tous les revenus d'un moine avant de passer aux revenus du suivant.*

**Revenu des tuiles moine**

Pour chaque moine rapportant un revenu, avancez votre maître brasseur d'une case sur la piste de production (Indépendamment du côté du champ où se trouve la tuile moine : ensoleillé ou ombragé).

*Lorsque Charles active le moine le moine adjacent rapporte des revenus. Kevin avance son maître brasseur d'une case sur sa piste de production.*

Si vous prenez un disque de l'espace **C**, placez-le sur l'une de vos cases d'activation de **ressource libre** de votre plateau personnel. Ceci active toutes les tuiles ressource correspondantes sur votre plateau personnel. Celles-ci rapportent le revenu habituel *(voir encart blanc de la page 4)*.

*Charles se déplace sur l'espace **C** et décide de placer le disque d'activation sur la ressource jaune de ses cases d'activation. Ceci active chaque ressource jaune de son plateau (surlignées en rouge).*
*Note : il ne pouvait choisir de placer le disque sur la ressource verte car celle-ci est déjà occupée par un disque.*

Si vous prenez un disque de l'espace **A/B/C**, placez-le sur n'importe quelle case d'activation libre de votre plateau personnel :

- Si vous le placez sur la case X, recevez les revenus pour l'espace **A**.
- Si vous le placez sur un de vos moines libres, recevez les revenus pour l'espace **B**.
- Si vous le placez sur l'une de vos ressource libres, recevez les revenus pour l'espace **C**.

**Règles supplémentaires**

- Vous ne pouvez **jamais** vous déplacer sur un espace d'activation si celui-ci est vide ou si vous ne pouvez utiliser le disque (il est interdit de placer un disque d'activation sur une case d'activation déjà occupée par un disque, de même qu'il n'est pas permis d'utiliser un disque d'activation si le type de tuile auquel il correspond n'est pas présent sur votre plateau.
- Lors de la manche finale, dans une partie à 2 ou 3 joueurs, il peut y avoir plus d'un disque sur un espace d'activation *(voir page 7)*. Le joueur qui se déplace sur cet espace ne peut prendre qu'1 seul disque.
- Si un marqueur ressource atteint la case 20 d'une piste de production, il reste là. Son propriétaire reçoit **1 ducat** de la réserve, à chaque fois qu'il doit avancer son marqueur au-delà de la case 20.

- Après que vous ayez placé un disque d'activation et obtenu vos revenus, vérifiez si vous avez complété **une paire** *(voir page 6)*.

## Espaces baril

*Les 12 barils au centre du plateau principal montrent des objectifs que vous pouvez réaliser. Si vous avez réalisé un ou plusieurs de ces objectifs, vous réclamez le ou les barils correspondants en vous déplaçant sur un espace baril. Les barils rapportent des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie.*

*Les gros barils valent 4 points à la fin de la partie.*

Lorsque vous déplacez votre figurine de joueur sur l'un des deux espaces baril de la piste, prenez tous les barils du centre du plateau correspondant aux objectifs que vous avez réalisez. Il y a un gros et un petit baril pour chaque objectif. Prenez le gros baril, s'il est disponible. Sinon, prenez le petit baril pourvu que vous n'ayez pas déjà le gros baril de la même sorte. Vous ne pouvez prendre les barils des autres joueurs *(voir à la page 8, la liste des objectifs et un exemple)*.

*Les petits barils valent 2 points à la fin de la partie.*

## Entourer un site de construction

*site de construction*

Chaque fois que vous entourez complètement l'un des 7 sites de construction de votre plateau personnel (car chacun des 6 espaces adjacents est occupé par une tuile), procédez ainsi :

- *Faites la somme des numéros de fertilité de toutes les tuiles ressource adjacentes à cet emplacement. Le résultat vous indique la fertilité totale du bâtiment. Notez que les moines n'ont pas de numéro de fertilité et n'ajoutent rien à ce total.*

La fertilité totale détermine ce que vous obtenez, illustré dans le tableau de droite :

- Avancez votre maître brasseur d'autant de cases sur votre piste de production que l'indique la section correspondante du tableau (de 0 à 6 espaces).
- Ensuite, prenez de la réserve la tuile bâtiment illustrée dans la section correspondante du tableau et placez-la sur votre site de construction entouré. Chaque bâtiment active des tuiles adjacentes. Chaque tuile ressource et moine activée de cette façon rapporte son revenu habituel *(voir pages 4 et 5)* :

*Tableau*

N'active aucune tuile.

Active 2 tuiles adjacentes de votre choix. Les deux tuiles doivent être désignées par deux flèches d'une même couleur.

Active 1 tuile adjacente de votre choix.

Active 3 tuiles adjacentes de votre choix. Les trois tuiles doivent être désignées par trois flèches d'une même couleur.

Active 4 tuiles adjacentes de votre choix.

**Exemple :**

*Hubert place une 6e tuile autour d'un site de construction.*

*Il fait la somme des numéros de fertilité des tuiles ressource adjacentes:*

= 15

*Avec un total de 15, il reçoit :*

*Hubert avance son maître brasseur d'1 espace sur sa piste de production. Ensuite il prend* *tuile bâtiment de la réserve et la pose sur son emplacement.*

*Hubert doit ensuite activer deux tuiles désignées par les flèches d'une même couleur. Il décide d'activer l'orge à 4 et la levure à 3.*

## Compléter une paire

*Les 10 cases d'activation de votre plateau sont réunies en 5 paires.*

Dès que vous complétez une paire sur votre plateau (car ses deux cases d'activation sont occupées par des disques), vous pouvez placer l'une de vos carte privilège à côté et recevoir son revenu *(voir page 8)*. Si vous choisissez de ne pas placer de carte maintenant, vous ne pourrez la placer plus tard.

## Ducats d'urgence

À tout moment durant la partie, vous pouvez remettre l'une de vos cartes privilège dans la boite de jeu en échange de 3 ducats de la réserve.

*L'illustration au dos sert à vous rappeler cette option.*

## Préparez la manche suivante

À la fin de chaque manche, lorsque la figurine de chaque joueur a atteint la zone de départ, suivez ces étapes :

1. Prenez la pile suivante de tuiles moine, du centre du plateau commun et **ajoutez 1 tuile moine** face visible sur **chacun** des 4 espaces moine du plateau commun.

2. **Ajoutez 1 tuile ressource de la réserve face visible sur chaque espace ressource du plateau commun.** *Tant qu'il reste des tuiles ressource avec un I au dos, prenez celles-ci pour remplir les espaces. Lorsqu'elles sont épuisées, prenez les tuiles avec un II au dos.*

3. Remplissez les espaces d'activation afin que chacun contienne **exactement 1 disque d'activation.**

**Note: Effectuez les étapes de l'encart à droite lors de dernière manche d'une partie à 2 ou 3 joueurs. La dernière manche survient lorsque vous prenez la dernière pile de tuiles moine.**

Dans une partie **à 2 joueurs :**
Placez un second disque d'activation sur les espaces B et C.
À 3 joueurs, placez un second disque d'activation sur les espaces B, C et sur le 1er espace A/B/C.

dernière manche d'une partie à 3 joueurs

Le joueur qui a placé sa figurine sur l'espace « premier joueur » débute la manche suivante.
La manche se poursuit en sens horaire, comme à l'habitude.

## 5 - Fin de la partie

La partie se termine après la dernière manche, lorsque le dernier joueur a placé sa figurine dans la zone de départ et reçu son revenu.
Chaque joueur fait ensuite le total de ses points de victoire de la façon suivante :

Vérifiez sur quelle case de votre piste de production a terminé votre maître brasseur pour ainsi connaître votre taux d'échange et votre multiplicateur de points de victoire.

*S'il a terminé sur l'un de ces espaces, votre taux est de 3:1 et votre multiplicateur est de 4.*

*S'il a terminé sur l'un de ces espaces, votre taux est de 4:1 et votre multiplicateur est de 3.*

S'il n'a pas atteint la partie supérieure de votre piste de production, votre taux d'échange est de 5:1 et votre multiplicateur est de 2.

Ensuite, égalisez les positions des marqueurs ressource sur votre piste de production :

**A.** Premièrement, appliquez votre **taux d'échange** pour déplacer vos marqueurs ressource et les rapprocher les uns des autres.
Le taux indique le nombre de cases totales vers l'arrière que vous devez déplacer un (ou plusieurs) de vos marqueurs afin d'avancer un autre marqueur ressource d'1 case.

*Par exemple :*
*Votre maître brasseur vous a permis d'avoir un taux d'échange de 2:1.*

*Ainsi, pour avancer de 1 case votre dernier marqueur ressource, vous devez déplacer de 2 cases vers l'arrière un autre de vos marqueurs ressource*

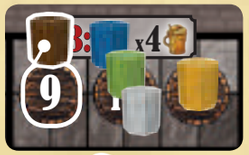
*OU 2 autres de vos marqueurs ressource de 1 case vers l'arrière chacun.*

Continuez d'appliquer votre taux d'échange jusqu'à ce qu'aucun de vos marqueurs ressource ne puisse être avancé sans qu'un de vos marqueurs ne soit déplacé derrière lui.

**B.** Ensuite, pour **chaque 10 ducats** que vous retournez à la réserve, avancez l'un de vos marqueurs ressource **de 1 case** sur votre piste de production.

Enfin, calculez votre total de points de victoire comme suit :

**1.** Identifiez votre marqueur ressource le **moins avancé sur votre piste de production** et le nombre inscrit sur sa case. **Multipliez ce nombre par votre multiplicateur (celui que votre maître brasseur vous a permis d'obtenir).** Si ce marqueur n'a pas atteint l'une des cases brunes (1 à 20), votre multiplicateur est 0 et vous devrez multiplier la valeur de vos points de victoire par 0.




*Après avoir appliqué son taux d'échange, le marqueur ressource le moins avancé sur la piste de production de Charles est le brun sur la case numéro 9.*
*Le maître brasseur de Charles lui a permis d'obtenir un multiplicateur de 4. Ainsi, son score de production est de : 9 x 4 = 36 points de victoire.*

**2.** Ajoutez à ce résultat 4 points pour chaque **gros baril** et 2 points pour chaque petit baril que vous avez ramassé. Si vous avez placé la carte privilège baril à côté de vos paires, ajoutez 1 point de victoire pour chaque baril que vous avez ramassé.

**3.** Finalement, si votre figurine de joueur se trouve sur l'espace **« premier joueur »**, ajoutez 1 point de victoire à votre résultat.

Le joueur qui a obtenu le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité, les joueurs avec le plus de points partagent la victoire.

## Les objectifs des barils

Votre maître brasseur doit au moins avoir atteint la case « 1 » de votre piste de production.

Tous vos marqueurs ressource doivent au moins avoir atteint la case « 1 » de votre piste de production.

Vous devez avoir placé au moins 6 tuiles ressource de fertilité « 1 » sur votre plateau.

Vous devez avoir placé au moins 6 tuiles ressource de fertilité « 5 » sur votre plateau.

Au moins un de vos marqueur ressource doit avoir atteint la case « 20 » de votre piste de production.

Vous devez avoir placé une tuile moine ou une tuile ressource sur chacune des vos 15 emplacements ensoleillés.

Vous devez avoir un disque sur chacune de vos 4 cases d'activation moine.

Vous devez avoir un disque sur chacune de vos 5 cases d'activation ressource.

Vous devez avoir placé au moins 3 tuiles bâtiment du même type sur votre plateau.

Vous devez avoir placé au moins 4 différents types de tuile bâtiment sur votre plateau.

Vous devez avoir placé au moins 3 cartes privilège à côté de votre plateau.

Vous devez avoir placé une tuile moine ou une tuile ressource sur chacune des vos 15 emplacements ombragés.

### Exemple: comment réclamer des barils

*Charles a déplacé sa figurine de joueur sur un espace baril. Il a réalisé 3 des objectifs du centre du plateau :*

*il peut donc prendre les 2 gros barils et le petit baril car ils sont disponibles.*

## Les cartes privilège

Choisissez une couleur de ressource. Comptez combien de tuiles ressource de cette couleur vous avez sur votre plateau personnel (sans considérer leur fertilité). Avancez votre marqueur ressource de cette couleur d'autant de cases sur votre piste de production.

Comptez combien de disques vous avez sur vos cases d'activation. Avancez d'autant de cases votre marqueur ressource le moins avancé sur votre piste de production. Si plus d'un marqueur sont les moins avancés sur votre piste, avancez le marqueur de votre choix parmi ces derniers.

La carte privilège baril : à la fin de la partie, recevez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque baril (petit ou gros) que vous possédez.

Prenez immédiatement 12 ducats de la réserve.

Avancez immédiatement votre maître brasseur de 5 cases sur votre piste de production.


### Crédits

**Auteurs :** Andreas Schmidt et Michael Kiesling
**Illustrations et graphisme :** Fiore GmbH
**Développement :** Viktor Kobilke, Philippe Schmit
**Livre de règles et mise en page :** Philippe Schmit
**Révision de la règle :** Neil Crowley, Viktor Kobilke
**Traduction française :** Martin Bouchard
**Révision de la règle française :** Luc Boyer


**Copyright :** © 2017 Plan B Games Europe GmbH, 21077 Hamburg, Germany
All rights reserved. | **www.eggertspiele.com**