



LES Tavernes DE LA Vallée Profonde

1^{re} extension Chambres à louer

IDÉE DU JEU

Les TaverneS de la Vallée Profonde n'ont jamais été aussi courues, les affaires prospèrent. À époque particulière, mesures particulières et chaque tavernier tente le tout pour le tout pour offrir des soirées exceptionnelles à ses clients. Pour cela, on n'hésite pas à investir dans de nouvelles possibilités pour faire rentrer des doublons et vendre de la bière. Les nobles sont à la recherche de chambres d'hôte et sont bien entendu prêts à y mettre un bon prix. Et la bière n'est pas la seule à faire le bonheur des clients : un sommelier s'est installé dans le village et vous fournira le meilleur vin. Le principal, c'est que ça plaise à madame la maire !

CONCERNANT CETTE EXTENSION

Cette extension comprend 4 modules :

- A. La chanson du vin
- B. Une chambre s'il vous plaît
- C. Le tavernier a le beau rôle
- D. Le village m'appartient !

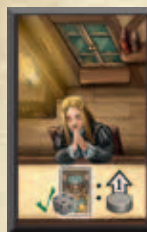
Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser seulement les modules A et B de cette extension.

Plus tard, vous pourrez combiner à volonté 2 ou 3 modules de cette extension. (Il est aussi possible de jouer avec les 4 modules, mais c'est un sacré défi !)

Bien entendu vous pouvez combiner cette extension avec les modules du jeu de base. Néanmoins, n'oubliez pas que chaque module du jeu de base tire parti du précédent.

Les modules A, B et C forment un nouvel étage au-dessus de vos tavernes.

Module C
(taverniers)



Module B
(chambres d'hôte)



Module A
(caves à vin)



Modul D
(commandes)



Toit

- Si vous jouez avec le **module B** (chambres d'hôte), chacun aménage une chambre d'hôte au-dessus de sa propre taverne.
- Si vous jouez aussi avec le **module A**, chacun reçoit une cave à vin pendant la phase de préparation du jeu et la pose à droite de sa chambre d'hôte. Sans le module A, chacun prend un des 4 toits et le pose à droite. Le toit n'a qu'une fonction esthétique.
- Si vous jouez en plus avec le **module C**, chaque joueur reçoit un tavernier pendant la phase de préparation du jeu, qu'il pose à gauche de sa chambre d'hôte. Sans le module C, chacun prend une tuile de tavernier au choix et la pose face cachée à côté de la chambre d'hôte.

- Si vous jouez sans le **module B**, les chambres d'hôte restent dans la boîte..
 - Si vous jouez avec le **module A**, chacun pose une cave à vin au-dessus de la taverne et une tuile de tavernier (si vous jouez avec le module C, voire préparation du jeu concernant ce module) ou une tuile de tavernier face cachée (si vous jouez sans le module C) à gauche.
 - Si vous jouez seulement avec le **module C** mais sans les modules A et B, chacun pose un toit à droite de la tuile de tavernier après la phase de préparation du jeu.
- Les toits restants sont rangés dans la boîte.



Cette extension comprend aussi 36 nobles supplémentaires, qui ne font partie d'aucun des quatre modules. Ajoutez-les aux nobles du jeu de base.

MODULE A LA CHANSON DU VIN

Il paraît qu'il existe des personnes qui préfèrent le vin à la bière. Soit ! Mais le groupe cible s'agrandit... et personne ne veut y renoncer.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 18 cartes sommelier
- 18 cartes charlatan
- 4 caves à vin
- 8 marqueurs de vin



PRÉPARATION DU JEU

Installez le jeu de base comme d'habitude.

Posez ensuite les cartes sommelier entre les marchands de bière et les plongeurs, puis les cartes charlatan entre la pioche des clients et les clients coûtant 3 bières.

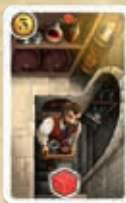


Chacun prend alors une cave à vin et la pose au-dessus de sa taverne de façon à ce que le doublon en haut à gauche soit visible.

Pose ensuite 2 marqueurs de vin sur ta cave à vin. Les caves à vin et marqueurs de vin restants sont rangés dans la boîte.



MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Le sommelier

Le sommelier est une nouvelle carte de taverne que tu peux acheter pour 3 doublons. Comme d'habitude, pose le sommelier que tu viens d'acheter directement sur ta pioche.

Si tu retournes un sommelier pendant la phase **(B)**, pose-le à droite de la cave à vin.

Dès que toutes les tables sont occupées, vérifie si tu as un ou plusieurs sommeliers dans ta taverne. Si tu as **précisément 1 sommelier**, prends 1 marqueur de vin dans ta cave à vin et pose-le sur la case d'action du client entré le dernier dans ta taverne et qui s'est installé à la table tout à fait à droite. Tu ne peux donc pas choisir le client sur lequel tu poses un marqueur de vin.

Si tu as **2 (ou plusieurs) sommeliers**, pose respectivement 1 marqueur de vin sur les 2 derniers clients entrés dans ta taverne et qui se sont installés aux deux dernières tables à droite.

S'il y a plus de 2 sommeliers dans ta taverne, tu peux quand même seulement poser 2 marqueurs de vin (et cela sur les 2 derniers clients entrés).



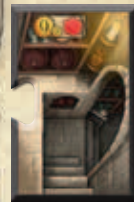
Exemple: 4 clients se trouvent dans ta taverne et tu as posé 2 sommeliers. Un marqueur de vin est posé sur les deux clients tout à fait à droite.

Les marqueurs de vin ont la même fonction que les dés. Tu ne peux plus poser un autre dé sur ce client (pendant la phase **(E)** / **(F)**).

Pendant la phase **(F)**, prend le marqueur de vin et remets-le dans ta cave à vin. Tu recevras en contrepartie la récompense indiquée (en règle générale des doublons) pour ce client comme si tu avais posé un dé qui convient sur sa case d'action.

Autres règles concernant les sommeliers :

- Si vous jouez avec le module 3 du jeu de base, les doublons gagnés avec les marqueurs de vin sont pris en compte pour déterminer la réputation.
- Un client sur lequel se trouve un marqueur de vin ne peut pas être retiré du jeu.
- Tu peux à tout moment retirer un marqueur de vin et le reposer sur ta cave à vin sans servir le client pour libérer la case d'action. Dans ce cas, tu peux poser un dé sur la case d'action du client pendant la phase **(E)**.

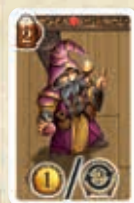


La cave à vin

La cave à vin est un nouvel aménagement de ta taverne. Tu peux l'améliorer pour 9 doublons et, comme d'habitude, tu recevras un noble en contrepartie. Tu peux réduire ces frais en reposant un ou plusieurs sommeliers sur la pile des sommeliers de la réserve. Le prix est réduit de 3 doublons pour chaque sommelier que tu donnes.

Une fois que tu auras amélioré ta cave à vin, un sommelier supplémentaire sera automatiquement à ta disposition à chaque tour suivant comme si tu l'avais retourné pendant la phase **(B)**.

Uniquement si tu améliores ta cave à vin pendant la phase **(A)** (par exemple avec le bonus sur la barre compte-tours), tu peux l'utiliser encore pendant ce tour. Mais si tu améliores après la phase **(B)**, la cave à vin améliorée compte seulement à partir de la manche suivante.



Les charlatans

Comme le sommelier, le charlatan est une carte de taverne.

Cependant, les charlatans se recrutent avec de la bière (au lieu des doublons). Paye 2 bières pour acquérir un charlatan. Pose-le ensuite sur ta pioche comme d'habitude.

Important: si tu acquiers un charlatan, tu ne peux plus acquérir de clients pendant cette manche. Ceci ne s'applique pas aux nobles que tu peux toujours attirer avec de la bière.

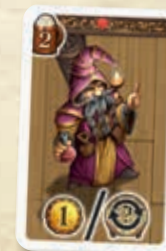
Si tu retournes un charlatan pendant la phase **(B)**, pose-le à droite de ton entrepôt de bière avec les marchands de bière et les bardes.

Pendant la phase **(F)**, tu as le choix entre deux manières d'activer un charlatan :

- Soit tu répètes l'action immédiate d'un client de ta taverne. **Repose alors le charlatan** sur la pile correspondante de la réserve générale. Tu peux ainsi copier chaque client seulement une fois par manche.

OU

- Tu reçois 1 doublon. Alors tu n'as pas besoin de reposer le charlatan dans la réserve.



Exemple: tu peux reposer le charlatan dans la réserve pour copier l'action immédiate de ton client (recevoir 3 doublons) OU recevoir 1 doublon, mais en contrepartie tu n'as pas besoin de reposer le charlatan.

Attention : au cours de chaque manche, tu peux seulement acheter une carte de chaque catégorie des cartes de taverne.

MODULE B UNE CHAMBRE S'IL VOUS PLAÎT

Il paraît que c'est déjà arrivé à l'un ou l'autre de ne plus retrouver son chemin pour rentrer après une soirée bien arrosée. Nous avons imaginé un service spécial pour nos clients prestigieux.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 4 chambres d'hôte (avec 4 pièces chacune)
- 4 cartes curé
- 4 marqueurs de réservation (lit)



PRÉPARATION DU JEU

Installez le jeu de base comme d'habitude.

Ensuite, chacun prend une chambre d'hôte et la pose au-dessus de sa taverne de façon à ce que le doublon en haut à gauche soit visible. Chacun prend aussi un marqueur de réservation (lit) et le pose sur le lit de la deuxième pièce.



Enfin, chacun prend un curé et le pose sur sa défausse (encore vide). Les chambres d'hôte et curés restants sont rangés dans la boîte.



MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les chambres d'hôte

Avec les chambres d'hôte, tu invites les nobles à passer une nuit dans ton logis. Pose le **premier** noble que tu pioches pendant la phase **B** dans une des quatre pièces (et pas sur une table !). Pour cela, tu le glisses sous une des pièces pour que son action liée aux dés ne soit plus visible. Tu as le choix entre les quatre pièces.

Dès que tu as amélioré ta chambre d'hôte, tu peux héberger les deux premiers nobles que tu pioches pendant la phase **B** dans 2 pièces différentes. Glisse le deuxième noble sous une des 3 pièces restantes.



Exemple : pendant la phase **B**, tu pioches pour la première fois un noble et tu décides de l'envoyer dans la troisième pièce. Tu le poses sous la pièce. Si la chambre d'hôte avait déjà été améliorée, tu pourrais envoyer le prochain noble que tu pioches dans une des trois autres pièces.

Si tu pioches d'autres nobles pendant la phase **B**, pose-les comme d'habitude sur une table inoccupée de ta taverne ou avec un noble déjà installé à une table.

L'accueil VIP

Quand pendant la phase **C** (serveuse) ou la phase **D** (choix des dés), tu poses pour la première fois **un dé sous ta taverne qui affiche le numéro d'une pièce occupée par un noble**, réalise **immédiatement** l'action bonus qui y est représentée. Le dé que tu as posé sous ta taverne n'est pas usé ici. Si tu as hébergé 2 nobles dans tes chambres, tu peux réaliser une action bonus pour les deux (si tu poses les dés correspondants sous ta taverne).

Tu peux aussi renoncer à l'action bonus.

Exemple : tu as envoyé un noble dans la troisième pièce. Dès que tu poses un dé avec un 4 sous ta taverne, réalise l'action bonus représentée.



Important : même si tu prends plusieurs dés avec la même valeur, le bonus correspondant à chaque pièce est réalisé au maximum une fois.

Amélioration de la chambre d'hôte

Tu peux améliorer la chambre d'hôte pour 8 doublons et, comme d'habitude, tu recevras un noble en contrepartie. Ces frais ne peuvent pas être réduits avec une offre spéciale. Uniquement si tu améliores la chambre d'hôte pendant la phase **A** (par exemple avec un bonus sur la barre compte-tours), tu peux déjà héberger des nobles dans deux pièces au cours de cette manche. Mais si tu l'améliores après la phase **B**, la chambre d'hôte améliorée compte seulement à partir de la manche suivante.

Actions bonus correspondant aux différentes pièces :



Avance immédiatement ton marqueur du coffre et ton marqueur de l'entrepôt de bière d'une case, si possible.



Pioche immédiatement une carte de ta pioche et pose-la à l'endroit qui convient dans ta taverne. Pose ensuite le marqueur de réservation de la pièce sur la carte. Cette carte compte comme toutes les autres que tu as posées dans ta taverne pendant la phase **B**. Au cours de la phase **G**, tu peux choisir si tu souhaites poser cette carte sur ta défausse ou sur ta pioche. Repose alors le marqueur de réservation dans la deuxième pièce.

Pour la carte piochée :

- Un client est posé à droite à côté de la taverne. Il n'a pas besoin d'une table.
- Si tu as pioché une serveuse, lance immédiatement un dé de ta couleur (s'il en reste) et pose-le sous ta taverne.
- Si tu as pioché un sommelier (module A), pose immédiatement un marqueur de vin sur le premier client à droite sur lequel il n'y en a pas encore (sauf s'il y a déjà 2 marqueurs de vin sur des clients).
- Pose-la malgré tout avec les autres tables. (tu ne peux pas piocher de carte de remplacement)
- Pose toutes les cartes restantes dans ta taverne comme d'habitude.

Tu peux retirer les clients avec un marqueur de réservation de ta taverne avec un effet « Interdiction d'entrer » et utiliser les cartes de taverne avec un marqueur de réservation pour une offre spéciale. Dans les deux cas, remplace le marqueur de réservation dans la chambre d'hôte.



Tu peux échanger un de tes clients. Pour cela, deux options :



- Retire du jeu un client habitué qui se trouve justement dans ta taverne et prends un client coûtant 3 bières à la place. Pose le nouveau client immédiatement sur la table qui vient de se libérer.

OU



- Retire du jeu un client que tu as acheté précédemment et qui se trouve justement dans ta taverne et remplace-le par un des quatre clients de l'étalage qui coûte au maximum 2 bières de plus que le client retiré. Si le nouveau client a un effet immédiat, tu n'as **pas** le droit de le réaliser. Pose le nouveau client immédiatement sur la table qui vient de se libérer et complète de nouveau l'étalage.



Avance ton marqueur de monastère d'1 case sur le compteur du monastère.



un client qui coûte 3 bières.

Si tu retournes un curé, pose-le sur une table inoccupée comme n'importe quel autre client. Quand tu actives le curé, tu ne reçois aucun doublon, mais avances ton marqueur de monastère d'1 case sur compteur du monastère. Tu peux retirer le curé du jeu, comme tout autre client, avec l'effet « Interdiction d'entrer ». Tu peux aussi retirer le curé avec l'action de la troisième pièce et le remplacer par

MODULE C LE TAVERNIER A LE BEAU RÔLE

On pourrait penser que tous les taverniers se valent. Mais c'est un mensonge. Chacun est différent. Chacun a ses points forts. Et les utiliser à bon escient ne peut pas nuire.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 8 tuiles de tavernier
- 1 compteur de réputation amélioré
- 1 livre d'or amélioré
- 13 reconnaissances de dette
- 4 cartes critique



PRÉPARATION DU JEU

Installez le jeu de base comme d'habitude. Si vous jouez avec les modules C et D, faites d'abord la préparation du jeu pour le module D.

Si vous jouez avec le module 3 du jeu de base, chaque joueur pose une carte critique sur sa défausse. Les autres critiques sont rangés dans la boîte.

Certaines tuiles tavernier interagissent avec des modules spécifiques du jeu de base. Retirez les tuiles correspondant aux modules que vous n'utilisez pas.

Mélangez ensuite les tuiles de tavernier restantes. Le joueur qui commence pioche 3 tuiles de tavernier, en choisit une et donne les deux autres au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci pioche alors une nouvelle carte de tavernier et en choisit une parmi les 3. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait pris une tuile de tavernier. Ensuite, chacun retourne son tavernier et le pose à gauche à côté de sa chambre d'hôte. Si vous jouez sans chambres d'hôte (module B), posez la tuile de tavernier directement à côté de la cave à vin (ou à côté d'un toit si vous jouez aussi sans le module A).

Le compteur de réputation amélioré, le livre d'or amélioré (qui diffèrent chacun de ceux du jeu de base et que vous reconnaîtrez grâce au symbole spécifique) et les reconnaissances de dette sont seulement utiles si un joueur a choisi le tavernier correspondant. Sinon, ils sont rangés dans la boîte.

Variante avec le module 4

Si vous jouez avec le module 4 du jeu de base (cartes de démarrage), nous vous recommandons la variante suivante :
À la place de la procédure décrite ci-dessus, retournez une tuile de tavernier et une carte de démarrage par joueur.

Le joueur qui commence prend soit une tuile de tavernier, soit une carte de démarrage. Puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chacun ait pris soit une tuile de tavernier, soit une carte de démarrage. Ensuite, le joueur qui a choisi en dernier commence et choisit maintenant une carte de la catégorie qu'il n'a pas choisie précédemment. On continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu une tuile de tavernier et une carte de démarrage.

MODIFICATIONS DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE

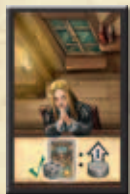
Chaque joueur bénéficie d'une compétence particulière grâce à sa tuile de tavernier. Celles-ci sont décrites en détail ci-après.

Récapitulatif des différents taverniers :



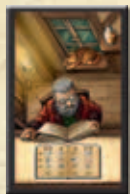
La joueuse

Pendant la phase **(E)**, tu peux poser les dés qui affichent un 3 ou 4 sur une case d'action au choix. Mais tu ne retournes pas le dé.
(La chambre d'hôte étant traitée dans la phase **(D)**, les dés avec un 3 ou un 4 ne peuvent pas être utilisés pour activer les pièces avec un 2 ou un 5.)



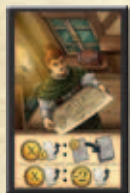
L'abbesse

Chaque fois que tu sers un **client habitué** avec un dé, tu peux avancer ton marqueur de monastère d'une case sur le compteur du monastère.
Si tu sers du vin à un client habitué (module A), tu n'avances pas sur le compteur du monastère. Tu peux cependant choisir de retirer des marqueurs de vin (sans servir le client) et servir le client avec un dé.



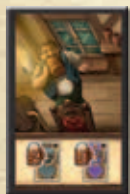
L'historien

Au début de la partie, tu reçois le livre d'or amélioré et tu l'utilises à la place du livre d'or du module 5.



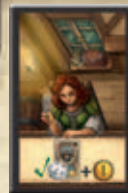
La maîtresse d'œuvre

Si tu améliores ta taverne ou si tu embauches durablement un employé, tu peux poser toutes les cartes de taverne que tu aurais dû reposer dans la réserve suite à l'offre spéciale sur ta défausse. En outre, toutes les améliorations pour lesquelles il n'y a pas d'offre spéciale (coffre, entrepôt de bière, moine, caisse, tonneau, chambres d'hôte) te coûtent 2 doublons de moins.



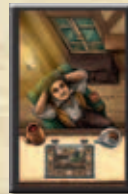
Le maître brasseur

Chaque client que tu acquiers te coûte 2 bières de moins.
Si tu acquiers des nobles avec de la bière, tu payes 1 bière de moins.
Pour 1/2/3 nobles, tu as donc besoin de 8/13/17 bières.



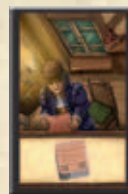
La commerçante

Chaque client que tu sers avec un dé **blanc** te rapporte 1 doublon supplémentaire. Les doublons que tu obtiens ainsi en bonus ne comptent **pas** dans le calcul de la réputation (module 3).



Le charmeur

Tu reçois le compteur de réputation amélioré au début de la partie. Remplace-le par le compteur de réputation de ta taverne.
Si vous jouez avec le module 5 du jeu de base, place la petite partie découpée dans le compteur de réputation de sorte que la signature soit visible, à défaut avec le côté vide.



Le perceuteur

Tu reçois les 13 reconnaissances de dette au début de la partie. Retire les tuiles qui se réfèrent à des modules qui ne sont pas en jeu. Mélange les reconnaissances de dette restantes et pose-les face cachée à côté de ta taverne.
Pendant la phase **(A)** de chaque manche, pioche une reconnaissance de dette et pose-la face visible à côté de ta taverne.
La reconnaissance de dette indique la phase pendant laquelle tu peux l'activer et recevoir le bonus. Une fois que tu l'auras utilisée, range-la dans la boîte. Valable pour toutes les reconnaissances de dette : si tu peux ou ne veux pas utiliser l'effet d'une reconnaissance de dette, tu reçois 1 doublon à la place. Les reconnaissances de dette n'ont aucune influence sur ta réputation puisque les doublons et la bière sont seulement payés pendant la phase **(F)**.

Explications supplémentaires sur les différentes reconnaissances de dette :



Pendant la phase **(C)**, tu peux lancer un dé supplémentaire de ta couleur. Si tu reçois déjà tous les dés de ta couleur par des serveuses, tu reçois 1 doublon à la place.



Pendant la phase **(F)**, tu peux répéter l'action immédiate d'un client de ta taverne. Si aucun client de ta taverne n'a une action immédiate ou si tu as déjà répété toutes ces actions immédiates avec des charlatans (module A), tu reçois 1 doublon à la place. L'action immédiate de Madame la maire (module D) ne peut pas être répétée.



Pendant la phase **(C)** et la phase **(D)**, tu peux retourner au total jusqu'à deux dés sur n'importe quelle face après les avoir lancés (phase **(C)**) ou si tu les prends d'un sous-bock (phase **(D)**) et avant de les poser sous ta taverne. Les nouvelles valeurs comptent désormais (même par exemple pour la chambre d'hôte).



Tu peux utiliser un marqueur de vin supplémentaire, comme si tu avais un sommelier supplémentaire à ta disposition. Si deux ou plusieurs sommeliers se trouvent dans ta taverne, tu reçois 1 doublon à la place.



Tu peux reprendre un client du comptoir déjà utilisé et le poser sur ton comptoir. Si tu n'as encore utilisé aucun client du comptoir, tu reçois 1 doublon à la place.



Pendant la phase **B**, prends un marchand de bière de ta réserve et pose-le à la place qui convient dans ta taverne.



Le critique

Si tu retournes un critique, pose-le sur une table inoccupée comme n'importe quel autre client. Si tu actives le critique avec un dé, tu ne reçois aucun doublon, mais tu avances ton marqueur de réputation de 2 cases sur le compteur de réputation.

Tu peux retirer le critique du jeu, comme tout autre client, avec l'effet « Interdiction d'entrer ».

Tu peux aussi retirer le critique avec l'action de la troisième pièce de la chambre d'hôte et le remplacer par un client qui coûte 3 bières.

MODULE D LE VILLAGE M'APPARTIENT.

Il paraît que certains hommes politiques sont vénaux. Bien entendu, je ne le suis absolument pas. Mais j'aurais ici quelques... commandes importantes. Et cela vous ferait certainement aussi plaisir de pouvoir m'accueillir ici comme client habitué, n'est-ce pas ?

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 12 tuiles de commande
- 12 marqueurs de commande (3 de chaque couleur)
- 4 cartes Madame la maire
- 2 barres pour parchemins



2 barres pour parchemins
(les 2 extrémités)

PRÉPARATION DU JEU

Installez le jeu de base comme d'habitude.

Les tuiles de commandes affichent une mission au recto (la face plus foncée) et une récompense au verso (la face la plus claire). Mélangez les tuiles de commande, piochez-en ensuite 3 au hasard et fixez-les face mission visible dans la barre de l'extrémité gauche du parchemin. Si vous piochez une mission appartenant à un module avec lequel vous ne jouez pas, mélangez-le de nouveau avec les autres tuiles de commande et piochez en une autre.

Faites de même avec les récompenses : piochez 3 tuiles de commande au hasard parmi les restantes et fixez-les avec la face récompense visible à droite des missions. Fixez ensuite l'autre extrémité du parchemin sur le côté droit. Pour les récompenses aussi, remplacez les tuiles de commande si elles affichent un module avec lequel vous ne jouez pas.

Posez un marqueur de commande pour chaque joueur à gauche de chacune des 3 missions de façon à ce que les points de victoire ne soient pas visibles. Préparez aussi une Madame la maire pour chaque joueur. Les tuiles de commande, marqueurs de commande et maires restants sont rangés dans la boîte.



MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Madame la maire vous a chargé de lui donner un petit coup de main pour quelques-unes de ses commandes. En tant qu'honorables citoyens de Vallée Profonde, vous souhaitez bien entendu aider dans la mesure du possible.



Chaque commande comprend une mission et une récompense. Dès que tu exécutes pour la **première fois** la mission d'une commande, retourne ton marqueur de commande à gauche de cette mission et pose-le à droite à côté de la récompense correspondante. Faire une mission une deuxième fois n'a aucun effet.

Tu peux utiliser les marqueurs de commande posés à droite d'une récompense **une seule fois** pour obtenir le bonus représenté. Pose ensuite le marqueur de commande sous ta taverne.

La phase au cours de laquelle tu as le droit de faire cela est indiquée sur la récompense. Parfois, la récompense est aussi associée à une action : tu ne recevras ce type de récompense que si tu réalises l'action correspondante.

Explications sur les différentes missions :



Soirée privée : même les clients avec des marqueurs de vin sont considérés comme servis lors d'une soirée privée (module A).



Grandes actions : pour ces missions, seule la réputation que tu obtiens pour un minimum de bière ou de doublons (également avec des marqueurs de vin), et éventuellement les bardes qui se trouvent dans ta taverne comptent. Si tu reçois une réputation grâce à d'autres actions, elle ne compte pas (par exemple grâce à des critiques du module C).



Grand intérieur : il ne suffit pas qu'un noble se trouve dans une pièce. Tu dois aussi avoir posé un dé correspondant sous ta taverne.



Expulsion : pour réaliser cette mission, tu dois formuler une interdiction d'entrer à un client que tu ne possédais pas au début de la partie. Tu dois réaliser un effet « Interdiction d'entrer » pour retirer le client, par exemple avec l'action schnaps correspondante ou avec l'effet sur le compteur de réputation.

Explications sur les différentes récompenses :



Grosse livraison : tu peux poser des dés blancs avec n'importe quelle valeur sur la case livreur.



Un employé zélé : tu ne peux pas utiliser un dé qui affiche un 1 comme un 6 ou inversement. Tu ne retournes pas le dé.



Recommandation de la maison : tu peux seulement réaliser cette récompense si un marqueur de vin se trouve au minimum sur un client.



La Croix et la Couronne : compte tous les nobles dans ta taverne, à une table ou dans la chambre d'hôte. Les nobles de la pioche ou de la défousse ne comptent pas.



Madame la maire

Dès que tu auras exécuté chacune des trois commandes (aucun de tes marqueurs de commande ne se trouvent plus à gauche des commandes), prends immédiatement une carte Madame la maire et pose-la sur ta pioche.

Tu peux immédiatement réaliser l'action « améliorer la taverne » ou « embaucher durablement un employé » sans devoir en payer le prix. Mais tu ne recevras aucun noble en contrepartie. Madame la maire est un client comme un autre. Tu peux la servir avec n'importe quel dé et tu reçois en échange le nombre de doublons affiché par le dé.

L'action immédiate de Madame la maire ne peut pas être copiée avec un charlatan (du module A) ou la reconnaissance de dette du percepteur (du module C).

FIN DE LA PARTIE

Pour chaque commande exécutée, tu as retourné le marqueur de commande correspondant. Tu reçois 5 points de victoire pour chacun de tes marqueurs de commande retournés (que tu aies utilisé le bonus ou non).



L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs du jeu et les relecteurs de la règle.

Auteur du jeu : Wolfgang Warsch
Conception : Dennis Lohausen
Rédaction : Markus Müller, Georg Wild
Règle du jeu : Markus Müller, Georg Wild
Graphisme : Fiore GmbH
Traduction : Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/SchmidtspieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance