

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Goldbräu

Le patron le plus malin gagnera

Lacville près du lac. Depuis quelques années, de plus en plus d'estivants visitent ce village paysan pendant les vacances. Le village, autrefois idyllique, ne connaît plus le calme paisible de jadis. Pendant ces trois semaines de vacances, les jardins à bière et les brasseries réalisent un chiffre d'affaires beaucoup plus élevé que pendant tout le reste de l'année.

C'est pour cela que les hommes et femmes d'affaires de la ville voisine (vous et vos camarades de jeu) se précipitent aussi à Lacville, et ils ne vont pas se faire de cadeaux

Vous avez trois semaines pour acquérir des parts sociales des six jardins à bière et des quatre brasseries, pour conclure des contrats avec des brasseries et pour agrandir vos jardins à bière. Aujourd'hui, vous embauchez des patrons et de nouveaux directeurs de brasseries, et demain, vous les aurez peut-être déjà virés. Car tout doit servir votre but ultime: pendant ces trois semaines, il faut que vous vendiez autant de bière que possible pour amasser le plus d'argent possible ...

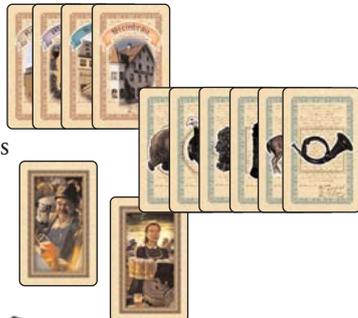
Le matériel

Le plateau de jeu:

- 4 brasseries situées dans les coins («Mayerbräu», «Steinbräu», «Kramerbräu», «Schmidbräu»)
- 6 jardins à bière («Zum Krug», «Zur Eiche», «Zum Bären», «Zur Post», «Zum Hirschen», «Zum Adler»)

70 cartes de parts sociales:

- * 24 parts sociales de brasseries (4 x 6)
- * 36 parts sociales de jardins à bière (6 x 6)
- * 5 cartes «ivrogne»
- * 5 cartes «jolie serveuse»



48 clôtures



argent de jeu



pion du joueur qui commence, pion «jour de paye»



un jeton «ivrogne» et un jeton «jolie serveuse»



12 enseignes de brasserie (3 par brasserie)



dans les 4 couleurs des joueurs:



- * 6 pions de patron

- * 18 pièces de parts sociales

- * 3 cartes d'action

But du jeu

En l'espace de trois semaines, les joueurs essaient d'acquérir des parts sociales lucratives de jardins à bières ainsi que de brasseries pour gagner autant d'argent que possible. A la fin de chaque semaine, il y a un jour de paye. Une fois les trois semaines passées, celui qui a le plus d'argent a gagné.

Les règles suivantes s'appliquent à des parties à quatre joueurs. A la fin de la règle, vous trouverez les modifications pour la partie à trois.

Préparatifs

Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Clôturez la case qui se trouve directement devant chacun des six restaurants en utilisant trois clôtures (voir l'illustration sur la page suivante). Vous attribuez ainsi cette case aux jardins à bière correspondants. Placez les clôtures restantes en réserve près du plateau de jeu.

Au début, chaque joueur reçoit un capital initial de 25 thalers. L'argent restant représente la banque et est placé près du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit 16 pièces de parts sociales (on n'a besoin des 18 pièces que pour la partie à trois), 6 pions de patron et 3 cartes d'action de sa couleur et les place devant lui sur la table.

Mélangez face cachée les 12 enseignes de brasseries. A tour de rôle, on place pour chaque jardin à bière une enseigne sur le carré qui se trouve au-dessous du restaurant. Posez les 6 enseignes restantes sur les cases des brasseries correspondantes.

Au début de la partie, la «jolie serveuse» travaille dans le jardin à bière «Zum Bären»; placez-y donc le jeton correspondant.

L'«ivrogne» s'assoit à une table du jardin à bière «Zum Adler» ; placez-y le jeton correspondant. (Pendant la partie, les positions des deux jetons changeront.)

Mélangez les 70 cartes de parts sociales. Chaque joueur en reçoit 6, face cachée, et les regarde. Si vous recevez des cartes «jolie serveuse» ou «ivrogne», vous les restituez tout de suite et prenez de nouvelles cartes pour les remplacer. Mélangez de nouveau les cartes restantes (avec les cartes «jolie serveuse» et «ivrogne» restituées), formez-en une pile et placez-la au bord du plateau de jeu, face cachée.

Maintenant, chaque joueur choisit 2 des 6 cartes qu'il a dans les mains et les met de côté, **face cachée**. Puis, chacun pose ses 4 cartes restantes sur la table, face visible. Pour chaque part sociale de jardin à bière, on place une pièce de parts sociales sur le toit du jardin à bière correspondant, et pour chaque part sociale de brasserie, on place une pièce de parts sociales sur le toit de la brasserie.

Ensuite, on écarte les cartes visibles. (Ne les mélangez pas avec la pile!) Maintenant, chaque joueur prend les 2 cartes qu'il a mises de côté de nouveau dans son jeu ou les garde devant lui sur la table, face cachée. Enfin, chacun peut placer deux de ses pions de patron sur les brasseries et jardins à bière.

Le joueur le plus assoiffé commence la partie. Il choisit un jardin à bière ou une brasserie quelconque et place un de ses pions de patron sur le toit correspondant. Puis, les autres joueurs en font autant, ceci deux fois, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre. Naturellement, chaque établissement ne peut avoir qu'un seul patron. Pendant cette phase de début, on a aussi le droit de placer un patron dans un établissement où l'on ne possède pas de parts sociales.

Pour le moment, 2 établissements n'ont pas de patron.

Le joueur le plus assoiffé commence la partie et reçoit le pion du joueur qui commence. Le joueur qui se trouve à deux places à sa gauche reçoit le pion «jour de paye».

Et maintenant commence le lundi de la première semaine du jeu.



Résumé du déroulement de la partie

Chaque manche correspond à un jour de la semaine. Pendant chaque manche, les joueurs peuvent faire des affaires. Mais avant le début de chaque manche, ils doivent s'être déjà décidés pour une des 3 actions possibles en choisissant une de leurs cartes d'action, face cachée.

Après 7 manches, le dimanche soir, c'est le jour de paye! Chaque jardin à bière fait l'état de sa caisse. Les recettes dépendent de la taille du jardin à bière. La brasserie qui fournit à ce moment-là tel jardin à bière reçoit la moitié des recettes. Les recettes de tous les jardins à bière et de toutes les brasseries sont réparties entre les joueurs qui possèdent des parts sociales de ces établissements.

La saison dure 3 semaines. Après le premier jour de paye viennent donc encore deux semaines de jeu. Les joueurs ont la possibilité d'agrandir leurs jardins à bière pour faire encore plus de recettes. En outre, ils acquièrent de plus en plus de parts sociales des brasseries et des jardins à bière.

Après le troisième jour de paye, le joueur qui a le plus d'argent a gagné.

Résumé du déroulement d'une manche

Chaque jour de la semaine se déroule de la manière suivante:

1. Retournez 2 cartes de la pile des cartes de parts sociales et placez-les sur la table, face visible.
2. Ensuite, chaque joueur place une de ses 3 cartes d'action sur la table, face cachée. Il détermine ainsi laquelle des 3 actions il veut réaliser pendant cette manche:

«Agrandir le jardin à bière»



«Nommer un patron / conclure un contrat avec une brasserie»



«Acheter une part sociale»



3. Puis, on retourne simultanément les cartes d'action choisies.

4. On réalise les actions en respectant l'ordre suivant: «Agrandir le jardin à bière» – «Nommer un patron / conclure un contrat avec une brasserie» – «Acheter une part sociale».



L'action «Agrandir le jardin à bière»

Les joueurs qui ont choisi la carte d'action «Agrandir le jardin à bière» commencent. Le cas échéant, le premier joueur commence; sinon, en partant de lui, les joueurs à sa gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun a les deux possibilités suivantes:

1. Il peut agrandir le jardin à bière dont il possède actuellement le patron en ajoutant une case de jardin à bière libre qui touche verticalement ou horizontalement (pas diagonalement) aux cases de jardin à bière déjà existantes. On inclut tout de suite la case nouvelle en plaçant des clôtures sur le plateau de jeu. Le joueur ne doit rien payer.

A propos: les endroits particulièrement jolis qui se trouvent au-dessous des parasols rouges produisent un chiffre d'affaires deux fois plus élevé!

Exemple d'agrandissement



Situation initiale



Situation après l'agrandissement du jardin à bière

2. Ou: si le joueur possède deux jardins à bière accolés sur le plateau de jeu et dont les patrons lui appartiennent tous les deux, il peut transférer une case d'un jardin à bière à l'autre. Il peut donc agrandir la surface d'un des deux jardins à bière aux dépens de l'autre. Si, à cause de cette action, une ou plusieurs cases du jardin à bière qui a cédé une case sont séparées du restaurant lui-même, celles-ci deviennent des cases sans propriétaire. Seule la case qui se trouve directement devant le restaurant est sacro-sainte. On ne peut enlever cette case à aucun jardin à bière.

Exemple d'agrandissement



case abandonnée

S'il y a pendant une manche un seul joueur qui a choisi l'action «Agrandir le jardin à bière», il a de la chance: il peut réaliser deux agrandissements à la fois. Il peut agrandir deux jardins à bière différents à chaque fois d'une case ou un seul jardin à bière de deux cases.



L'action «Nommer un patron / conclure un contrat avec une brasserie»

Ensuite, c'est le tour des joueurs qui ont choisi l'action «Nommer un patron / conclure un contrat avec une brasserie». Le cas échéant, le premier joueur commence ; sinon, en partant de lui, les joueurs à sa gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun a les deux possibilités suivantes:

1. Le joueur peut choisir un établissement quelconque (brasserie ou jardin à bière) dans lequel il va placer un de ses pions comme patron. Il ne peut faire cela qu'à condition qu'il possède au moins une part sociale de cet établissement. Le cas échéant, il peut alors retourner une carte de part sociale qu'il a gardée cachée jusqu'à maintenant. Dans ce cas, on écarte cette carte et on signale sa part sociale par une pièce de parts sociales.

Mais: le joueur qui possède le patron actuel de cet établissement a le droit d'empêcher la nomination s'il a plus de parts sociales de l'établissement que tous les autres joueurs ensemble («associé majoritaire»). Le cas échéant, il peut alors retourner une part sociale qu'il a gardée en secret jusque là.

Si une nouvelle nomination a été rendue impossible, le joueur dont on a contrecarré les plans peut nommer le patron d'un autre établissement ou conclure un contrat avec une brasserie (voir ci-dessous numéro 2). (Il pourrait aussi retourner des parts sociales qu'il garde en secret pour rompre la «majorité absolue» du vieux patron. Mais seul ce joueur là peut faire cela, car les autres n'ont pas le droit de l'aider en retournant des parts sociales cachées!)

Quand un patron a été remplacé par un autre, on remet son pion dans la réserve du joueur correspondant.

Si, au début de la partie, un joueur veut nommer un patron dans un établissement qui n'a pas encore de patron, c'est très facile: personne ne peut l'en empêcher. (Mais il doit quand même posséder au moins **une** part sociale de cet établissement.)

2. Ou: il peut conclure un nouveau contrat entre une brasserie dont il possède actuellement le patron et un jardin à bière dont il possède aussi le patron. Dans ce cas-là, on place une enseigne de la nouvelle brasserie dans ce jardin à bière et l'on remet la vieille enseigne sur la case de la brasserie correspondante.

Vous devez encore une fois observer la règle suivante: si, dans une manche donnée, il n'y a qu'un seul joueur qui a choisi l'action «Nommer un patron / conclure un contrat avec une brasserie», il a de la chance, car il peut réaliser deux actions à la fois. Il peut donc par exemple d'abord nommer un nouveau patron et ensuite l'utiliser pour conclure un nouveau contrat avec une brasserie!



L'action «Acheter une part sociale»

Maintenant, c'est le tour des joueurs qui ont choisi l'action «Acheter une part sociale». Le cas échéant, le premier joueur commence; sinon, en partant de lui, les joueurs à sa gauche jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun a le droit d'acheter **une seule carte**. Les frais dépendent du nombre d'acheteurs: si un seul a choisi la carte «Acheter une part sociale», il ne doit payer que 2 thalers. S'il y a **deux** joueurs, chacun doit payer 5 thalers. Et s'il y a **3 ou 4** acheteurs, chacun paie 8 thalers. Au cas où un joueur n'est pas capable de payer le prix ou ne veut pas le payer, il renonce à l'achat – sans que le prix ne varie pour les autres joueurs! (Si un seul joueur a choisi cette action, il n'a que l'avantage de payer le plus bas prix: car il n'a pas le droit de réaliser deux actions comme c'est le cas avec les deux autres possibilités «Agrandir le jardin à bière» et «Nommer un patron / conclure un contrat avec une brasserie».)

On peut acheter une des deux cartes qui se trouvent sur la table, face visible, pour cette manche. Dans ce cas-là, on signale immédiatement cette nouvelle part sociale par une pièce de parts sociales. Ensuite, on écarte du jeu la carte correspondante. **Autre possibilité: on décide de piocher une carte dans la pile.** On peut la garder secrètement en main (ou la placer tout de suite sur la table et signaler sa part sociale avec une pièce). Si les deux cartes visibles sont déjà vendues, on ne peut que piocher une nouvelle carte dans la pioche ou renoncer à cette action.

Important: au moment où la totalité des six parts sociales d'un établissement sont signalées par des pièces, on élimine toutes les parts sociales des joueurs qui n'ont qu'une seule part dans cet établissement – tout de suite après que la dernière part

Exemple:

Situation initiale:

C'est le tour de Vert. Il a choisi l'action «Nommer un patron / conclure un contrat avec une brasserie» et veut nommer un nouveau patron pour le jardin à bière «Zum Hirschen». Rouge veut empêcher cela. Mais les deux parts sociales de Rouge ne suffisent pas pour le faire. Certes, Rouge a plus de parts sociales que Bleu et que Vert, mais il n'a pas plus de parts que Bleu et Vert ensemble.



Or, Rouge possède encore une carte de parts sociales cachée pour le jardin à bière «Zum Hirschen» et la retourne maintenant. Il place donc une nouvelle pièce de parts sociales dans ce jardin à bière. Maintenant, il a trois parts sociales dans cet établissement, Bleu et Vert ensemble n'en ont que deux. Rouge peut éviter la nomination du patron vert, et Vert doit réaliser une autre action.

Important: on ne peut jamais remplacer un patron qui a été nommé pendant la manche en cours!

a été signalée (par n'importe quelle action). On enlève sans compensation les parts sociales des joueurs qui n'ont qu'une seule part dans cet établissement. (Pour cette raison, on devrait avoir dans autant d'établissements que possible au moins deux parts sociales.)

Egalement important: chaque joueur ne peut exposer que 16 parts sociales au maximum, car il n'a que 16 pièces. Mais on peut acquérir un nombre quelconque de parts sociales secrètes pendant la partie. Pour les retourner et les exposer, il faut avoir une pièce de parts sociales. On ne récupère des pièces que quand on est éliminé comme détenteur de parts d'un établissement où on n'avait qu'une seule part sociale.



«Ivrogne» et «Jolie serveuse»



Au moment des paiements, l'«ivrogne» et la «jolie serveuse» exercent une certaine influence sur les recettes des jardins à bière dans lesquels ils se trouvent. Pour cette raison, les joueurs essaient toujours de placer ces jetons dans leur intérêt.

La position initiale des deux jetons est expliquée dans le chapitre des préparatifs. Pendant la partie, ils peuvent se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Certaines des cartes qui sont retournées pour une nouvelle manche peuvent être des «ivrognes» ou de «jolies serveuses». Les joueurs peuvent les acheter en utilisant l'action «Acheter une part sociale» – comme ils achèteraient des parts sociales. Si un joueur achète une carte «ivrogne» ou «jolie serveuse», il peut réaliser une des actions suivantes:



- 🔄 déplacer le jeton correspondant d'un jardin à bière
- 🔄 déplacer le jeton correspondant de deux jardins à bière
- 🔄 laisser le jeton correspondant sur sa position.

En tout cas, on écarte la carte une fois qu'elle a été jouée.

Mais on ne peut placer un des deux jetons dans un jardin à bière dans lequel se trouverait déjà l'autre jeton. Le cas échéant, on saute ce jardin à bière sans le compter.

Naturellement, on peut aussi acheter des cartes «ivrogne» ou «jolie serveuse» en les piochant de la pile. Dans ce cas-là, le joueur doit tout de suite les placer sur la table, face visible, et réaliser une des actions décrites ci-dessus. On ne doit donc jamais garder une carte «ivrogne» ou «jolie serveuse» en main, face cachée.

La manche («le jour») se termine au moment où chaque joueur a réalisé son action ou y a renoncé.

Une nouvelle manche

Au moment où une manche se termine, le pion du joueur qui commence passe au voisin de gauche de son ancien détenteur. (Mais la position du pion «jour de paye» ne varie pas pendant la semaine.) Retournez deux nouvelles cartes de parts sociales de la pile. S'il reste des cartes de la manche précédente, on les place au-dessous de la pile. Ensuite, on joue la manche suivante en respectant les règles détaillées ci-dessus.

Le paiement (le dimanche soir)

Après la septième manche de chaque semaine, le dimanche soir, c'est le jour de paye. (On sait qu'il s'agit de la septième manche quand le pion du joueur qui commence arrive pour la deuxième fois chez le joueur qui possède le pion «jour de paye».)



Avant le paiement, chaque joueur a la possibilité, à tour de rôle – en commençant avec celui qui était le dernier à commencer –, de retourner un nombre quelconque de ses parts sociales.

Ensuite, on répartit de l'argent à tour de rôle pour chaque jardin à bière – en commençant par le jardin à bière «Zum Adler». Chaque case clôturée de ce jardin à bière rapporte 4 thalers. Les cases avec les parasols rouges rapportent 8 thalers.

Mais il en va autrement si un des jetons «ivrogne» ou «jolie serveuse» se trouve dans le jardin à bière. Le jeton «ivrogne» réduit les recettes du jardin à bière de 12 thalers, en les réduisant à zéro dans le pire des cas. Par contre, si le jeton «jolie serveuse» se trouve dans le jardin à bière, ses recettes augmentent de 20 thalers.

La brasserie qui a un contrat avec une brasserie avec un jardin à bière (c'est-à-dire dont l'enseigne se trouve sur le restaurant) reçoit la moitié des recettes totales de ce jardin à bière. Pour l'instant, on place cet argent sur la case de la brasserie en question.

On répartit l'autre moitié de façon égale entre les parts sociales existantes de ce jardin à bière. Si un joueur a plusieurs parts sociales, il reçoit naturellement plus.

«S'il n'est pas possible de répartir l'argent également, c'est le patron actuel de ce jardin à bière qui empoche le reste comme «salaire de directeur!»

Il existe des cas où le patron reçoit toutes les recettes du jardin à bière, par exemple si le jardin à bière n'encaisse que 2 thalers et qu'il y a trois parts sociales.

Le tableau qui se trouve à la fin de cette règle vous aidera à calculer et à répartir les recettes.

Après avoir réparti les recettes des 6 jardins à bière, on répartit l'argent des brasseries de la même manière entre les joueurs qui possèdent des parts sociales.

Exemple:



«Zum Adler»:



4 cases simples rapportant 4 thalers:	16 thalers
1 case avec parasol rapportant 8 thalers:	<u>8 thalers</u>
total:	24 thalers
plus «jolie serveuse»	+ <u>20 thalers</u>
total:	44 thalers

La brasserie qui a un contrat avec ce jardin à bière – dans ce cas-là, «Mayerbräu» – reçoit la moitié. Pour l’instant, on place donc 22 thalers sur la case de la brasserie «Mayerbräu».

Puis, on répartit l’autre moitié entre les joueurs qui possèdent des parts sociales du jardin à bière. Dans le jardin à bière, il y a 5 pièces de parts sociales. 22 thalers répartis entre 5, cela fait 4, et il reste 2. Les détenteurs de parts reçoivent donc 4 thalers par pièce de parts. Rouge reçoit $3 \times 4 = 12$ thalers, Bleu reçoit $2 \times 4 = 8$ thalers et en plus le reste de 2 thalers comme «salaire de directeur», ce qui fait donc une somme de 10 thalers. (Le tableau qui se trouve à la fin de cette règle vous aidera à calculer et à répartir les recettes.)

«Zum Krug»:



5 cases simples rapportant 4 thalers:	20 thalers
1 case avec parasol rapportant 8 thalers:	<u>8 thalers</u>
total:	28 thalers
moins «ivrogne»	- <u>12 thalers</u>
total:	16 thalers

La brasserie qui a un contrat avec ce jardin à bière – dans ce cas-là, «Steinbräu» – reçoit la moitié. Pour l’instant, on place donc 8 thalers sur la case de la brasserie «Steinbräu».

Puis, on répartit l’autre moitié entre les joueurs qui possèdent des parts sociales de ce jardin à bière. Dans le jardin à bière, il y a 3 pièces de parts sociales. 8 thalers répartis entre 3, cela fait 2, et il reste 2. Les détenteurs de parts reçoivent donc 2 thalers par pièce de parts. Jaune reçoit $2 \times 2 = 4$ thalers, Vert reçoit $1 \times 2 = 2$ thalers et en plus le reste de 2 thalers comme «salaire de directeur», ce qui fait donc une somme de 4 thalers.

«Zur Eiche»:



3 cases simples rapportant 4 thalers:	12 thalers
0 case avec parasol rapportant 8 thalers:	<u>0 thalers</u>
total:	12 thalers

La brasserie qui a un contrat avec ce jardin à bière – dans ce cas-là, «Steinbräu» – reçoit la moitié. Pour l’instant, on place donc 6 thalers sur la case de la brasserie «Steinbräu».

Puis, on répartit l’autre moitié entre les joueurs qui possèdent des parts sociales du jardin à bière. Dans le jardin à bière, il y a 3 pièces de parts sociales. 6 thalers répartis entre 3, cela fait 2, et il ne reste rien. Les détenteurs de parts reçoivent donc 2 thalers par pièce de parts. Rouge reçoit $1 \times 2 = 2$ thalers, Bleu reçoit $1 \times 2 = 2$ thalers, et Vert reçoit $1 \times 2 = 2$ thalers. Comme il n’y a pas de reste, il n’y aura pas de «salaire de directeur».

La règle pour 3 joueurs

De la même manière, vous faites les comptes pour les autres jardins à bières qui ne sont pas visibles sur l'illustration.

Ensuite, vous répartissez les recettes des brasseries entre les détenteurs de parts sociales.

«Mayerbräu»:



Selon l'exemple ci-dessus, il y a 22 thalers sur la case de la brasserie (qui proviennent du jardin à bière «Zum Adler»). 22 thalers répartis entre 4 pièces de parts sociales, cela fait 5, et il reste 2. Les détenteurs de parts reçoivent donc 5 thalers par pièce de parts. Jaune reçoit $1 \times 5 = 5$ thalers, Rouge reçoit $2 \times 5 = 10$ thalers, Bleu reçoit $1 \times 5 = 5$ thalers et en plus le reste de 2 thalers comme «salaire de directeur», cela fait donc une somme de 7 thalers.

«Steinbräu»:



Selon l'exemple ci-dessus, il y a 14 thalers sur la case de la brasserie (qui proviennent des jardins à bière «Zum Krug» et «Zur Eiche»). 14 thalers répartis entre 5 pièces de parts sociales, cela fait 2, et il reste 4. Les détenteurs de parts reçoivent donc 2 thalers par pièce de parts. Rouge reçoit $2 \times 2 = 4$ thalers, Bleu reçoit $1 \times 2 = 2$ thalers, Vert reçoit $2 \times 2 = 4$ thalers et en plus le reste de 4 thalers comme «salaire de directeur», ce qui fait donc une somme de 8 thalers.

De la même manière, vous faites les comptes pour les autres brasseries qui ne sont pas visibles sur l'illustration.

- ☞ Il n'y a que 5 cartes de parts sociales par établissement (mais on se sert de toutes les cartes «ivrogne» et «jolie serveuse»). On écarte donc une carte par brasserie et par jardin à bière, de manière à ce qu'il reste 60 cartes.
- ☞ Chaque joueur reçoit 18 pièces de parts sociales.
- ☞ Au début, chaque joueur reçoit 8 cartes (au lieu de 6). Il en place 6 sur la table, face visible.
- ☞ Chaque joueur nomme 3 patrons (au lieu de 2).
- ☞ Le joueur qui reçoit le pion du joueur qui commence reçoit aussi le pion «jour de paye», parce que dans la septième manche, ce sera de nouveau lui le joueur qui commencera.

Deuxième et troisième semaine

Après le paiement, la semaine suivante commence. Le premier joueur donne le pion du joueur qui commence à son voisin de gauche. Le joueur qui se trouve à deux places à sa gauche reçoit le pion «jour de paye».



Fin de la partie

Après le troisième jour de paye, à la fin de la troisième semaine, le joueur le plus riche a gagné. (Dans la plupart des cas, il est recommandable de retourner toutes les parts sociales gardées cachées qu'on possède avant le dernier jour de paye!)

Idée: Franz-Benno Delonge

Création et mise en page: Franz Vohwinkel

Traduction: Birgit Janka

HANSER

© 2004 Carl Hanser Verlag Munich Vienne

Kolberger Str. 22

D-81679 München

www.hanser.de/goldbraeu

info@hanser.de

En coopération ludique avec:



Zoch GmbH

Brienner Str. 54a

D-80333 München

www.zoch-verlag.com

info@zoch-verlag.com

Tableau pour le jour de paye

Recettes	2	4	6	8	10	12	14	16	18	
Nombre de pièces de parts sociales	1	2 -	4 -	6 -	8 -	10 -	12 -	14 -	16 -	18 -
	2	1 -	2 -	3 -	4 -	5 -	6 -	7 -	8 -	9 -
	3	- 2	1 1	2 -	2 2	3 1	4 -	4 2	5 1	6 -
	4	- 2	1 -	1 2	2 -	2 2	3 -	3 2	4 -	4 2
	5	- 2	- 4	1 1	1 3	2 -	2 2	2 4	3 1	3 3
	6	- 2	- 4	1 -	1 2	1 4	2 -	2 2	2 4	3 -

Recettes	20	22	24	26	28	30	32	34	36	
Nombre de pièces de parts sociales	1	20 -	22 -	24 -	26 -	28 -	30 -	32 -	34 -	36 -
	2	10 -	11 -	12 -	13 -	14 -	15 -	16 -	17 -	18 -
	3	6 2	7 1	8 -	8 2	9 1	10 -	10 2	11 1	12 -
	4	5 -	5 2	6 -	6 2	7 -	7 2	8 -	8 2	9 -
	5	4 -	4 2	4 4	5 1	5 3	6 -	6 2	6 4	7 1
	6	3 2	3 4	4 -	4 2	4 4	5 -	5 2	5 4	6 -

Bleu: valeur d'une pièce de parts sociales

Rouge: «salaire de directeur»