

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



LES Tavernes DE LA Vallée Profonde

Wolfgang
Warsch

Un jeu de placement de dés et de développement de paquet de cartes de Wolfgang Warsch pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

IDÉE DU JEU

La petite bourgade de « Vallée Profonde » est connue pour ses sombres tavernes. C'est là-bas que se trouvent LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE. On peut y rencontrer régulièrement les citoyens des environs, devenus des clients habitués.

Chaque joueur se glisse dans le rôle d'un tavernier et essaie de gagner de nouveaux clients fortunés. Ce n'est qu'ainsi qu'il pourra posséder assez d'argent pour développer sa taverne et pour y attirer également des nobles, clients prestigieux. Mais quel aménagement faut-il faire ? Une table supplémentaire n'est jamais une mauvaise chose, ou vaut-il mieux investir dans un plus grand entrepôt de bière ? La concentration d'argent est-elle une bonne stratégie ? Ou est-il plus judicieux de veiller à ce que la bière coule à flots ?

Dans LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE, le défi consiste à choisir habilement les dés et à développer son paquet personnel de cartes de manière aussi fructueuse que possible.



1. Placez le **plan du monastère** sur la table, le côté « été » (sans neige) au-dessus. Posez les petites tuiles de schnaps dans les 3 emplacements prévus à cet effet sur le plateau de manière à ce que les verres de schnaps ne soient pas visibles. Au cours de la partie, vous allez vous passer les sous-bocks de joueur en joueur. Lors de la mise en place, laissez donc suffisamment de place au centre de la table pour pouvoir faire cela sans être gênés par des obstacles.

2. Assemblez le **marqueur de tour de jeu (lune)** et posez-le à côté de la case 1 du compte-tours dans la partie supérieure du plan du monastère (**2a.**). Préparez **3 clients du comptoir** par joueur à côté du plan du monastère (**2b.**). Remettez les clients du comptoir restants dans la boîte du jeu.



8a.



8b.



3. Prenez les **cartes de taverne** et commencez par remettre les bardes dans la boîte du jeu, vous n'en aurez besoin qu'à partir du module 3. Triez les **cartes de taverne** restantes (marchand de bière, plongeur, serveuse, table, livreur) par catégorie et posez-les comme sur l'illustration, en formant des piles de réserve face visible que chaque joueur pourra facilement atteindre, classées par prix croissant. Dans le coin en haut à gauche des cartes de taverne, le coût en doublons est indiqué.



Barde

4. Triez également les **cartes de client**. Dans le coin en haut à gauche des cartes, le coût en bière de l'achat de la carte est indiqué. Cherchez les 8 clients qui coûtent 3 bières. Formez-en une pile, que vous posez face visible (**4a.**).



Écartez en outre les 10 cartes de client avec un dé blanc dans la rangée supérieure d'ornements. Vous n'en aurez besoin qu'à partir du module 3. Remettez-les dans la boîte du jeu.

Mélangez bien les cartes de client restantes et formez-en une pile face cachée (c'est la pioche de clients), que vous posez à gauche des clients coûtant 3 bières (**4b.**). Retournez à présent les 4 premières cartes de la pioche de clients l'une après l'autre et posez-les à droite de la pile visible des clients coûtant 3 bières, individuellement, face visible (**4c.**).

5. Les **nobles** sont des clients particuliers. Formez-en une pile, face visible, que vous posez à droite au bout des autres cartes de client étalées face visible.



6. Chaque joueur prend une taverne et les 10 équipements et ressources différents : **table (6a.)**, **serveuse (6b.)**, **caisse (6c.)**, **moine (6d.)**, **plongeur (6e.)**, **coffre (6f.)**, **tavernier (6g.)**, **tonneau (6h.)**, **livreur (6i.)**, **entrepôt de bière (6k.)**, qu'il place dans les zones correspondantes de sa taverne (voir illustration). Les tuiles sont tournées de manière à ce que les doublons soient visibles en haut à gauche. Posez le tavernier du côté où les points représentés sur le comptoir ne sont PAS visibles.

7. Chaque joueur prend un **marqueur de coffre** jaune et le pose sur la case 0 du coffre (**7a.**), ainsi qu'un **marqueur de stock de bière** marron, qu'il pose sur la case 0 de l'entrepôt de bière (**7b.**).

8. Chaque joueur reçoit un **sous-bock**, qu'il pose devant lui. Chaque joueur pose dessus **4 dés blancs (8a.)**. Préparez les **dés des couleurs des joueurs** en formant une réserve commune (**8b.**).

9. Chaque joueur prend les **7 clients habitués** de sa couleur (reconnaisables à la couleur de la nappe sur la table) et ajoute à ces cartes **1 serveuse, 1 table** et **1 livreur** de la réserve commune des cartes de taverne (**3.**). Ces 10 cartes forment le **paquet de cartes de départ** de chaque joueur. Chacun mélange ses cartes et les pose **face cachée** en haut à gauche de sa taverne, à côté des tables. Elles forment la pioche du joueur (**9a.**).



10. Chaque joueur prend le **marqueur de monastère** de sa couleur et le pose sur la case 0 du compteur sur le plan du monastère.

11. Assemblez la **chope**. Le joueur qui s'est rendu en dernier dans une taverne pose la chope devant lui pour indiquer qu'il sera le joueur de départ.



2a. Marqueur de tour de jeu

1. Plan du monastère



10. Marqueurs de monastère



2b. Clients du comptoir

12. Remettez tous les éléments restants dans la boîte du jeu. Vous n'en avez pas besoin pour le jeu de base (module 1).

MODULES

LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE est un jeu qui peut se jouer avec plusieurs modules construits les uns sur les autres. Dans le jeu de base (module 1), vous devez développer votre taverne pour attirer le plus de nobles possible. Dans le module 2, vous pouvez en plus obtenir des actions bonus à l'aide de verres de schnaps. Le module 3 introduit le compteur de réputation, qui vous offre une autre possibilité de gagner des schnaps et des nobles. Dans le module 4, les joueurs peuvent déterminer individuellement leurs conditions de départ à l'aide de cartes de démarrage. Et dans le module 5, vous souhaitez en plus obtenir le plus d'inscriptions possible dans votre livre d'or afin de débloquer des bonus.

Tous les modules sont conçus de manière progressive. Par conséquent, si vous souhaitez jouer avec le module 4, vous devez d'abord utiliser les modules 1, 2 et 3. Si vous n'êtes pas encore très expérimentés, nous vous recommandons de ne jouer qu'avec le module 1 pour démarrer. Nous conseillons en revanche aux joueurs aguerris de jouer tout de suite avec les modules 2 et 3.

Nous vous expliquons ci-après les règles pour le jeu de base (module 1). Vous trouverez les règles pour les autres modules sur la fiche additionnelle.

MATÉRIEL DE JEU (MODULE 1)

- 1 plan du monastère
- 1 marqueur de tour de jeu (lune)
- 12 clients du comptoir
- 4 tavernes incluant des équipements et ressources : tables (6a.), serveuse (6b.), caisse (6c.), moine (6d.), plongeur (6e.), coffre (6f.), tavernier (6g.), tonneau (6h.), livreur (6i.), entrepôt de bière (6k.)
- 16 dés blancs
- 12 dés de couleur (3 par couleur)
- 4 sous-bocks
- 4 marqueurs de stock de bière
- 4 marqueurs de coffre
- 4 marqueurs de monastère
- 1 chope à bière
- 207 cartes :
 - 80 cartes de taverne (16 de chaque)
 - 38 cartes de client (8x carte 3, 7x carte 4, 8x carte 5, 7x carte 6, 4x carte 7 et 4x carte 8)
 - 61 cartes de noble
 - 28 clients habitués (dans chaque couleur : 4x carte 2 et 3x carte 1)

AMÉNAGEMENT DE LA TAVERNE (MODULE 1)

Chaque joueur aménage sa taverne. Au cours de la partie, des clients viendront sans cesse fréquenter votre taverne et vous rémunéreront pour que vous les serviez de manière à satisfaire leurs souhaits. Avec cet argent, vous pourrez recruter des employés pour un certain temps ou améliorer votre taverne, par ex. avec d'autres tables ou un entrepôt de bière plus grand. Il pourra aussi servir à engager durablement des employés. Celui qui aura la taverne la plus rentable au bout de 8 tours de jeu et aura ainsi obtenu le plus de points sera le gagnant et le chef des taverniers de Vallée Profonde.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 8 tours de jeu. Le marqueur de tour (lune) dans la partie supérieure du plan du monastère vous indique à quel tour de jeu vous vous trouvez actuellement.

Chaque tour est divisé en 7 phases, que vous devez jouer exactement dans cet ordre :

- A** Encore un soir à la taverne → tous les joueurs en même temps
- B** La taverne se remplit → tous les joueurs en même temps
- C** La serveuse arrive → tous les joueurs en même temps
- D** Qu'est-ce que ce sera pour vous ? → tous les joueurs à tour de rôle
- E** L'embarras du choix → tous les joueurs en même temps
- F** Vous êtes servis ! → tous les joueurs à tour de rôle
- G** C'est l'heure de la fermeture ! → tous les joueurs en même temps

Les cinq phases **A**, **B**, **C**, **E** et **G** sont réalisées par tous les joueurs simultanément.

Pour les phases **D** et **F**, le joueur de départ du tour de jeu commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A Encore un soir à la taverne (tous les joueurs en même temps)

Le joueur de départ avance la lune sur la case vide suivante de la barre compte-tours. Au premier tour de jeu, la lune est posée sur la première case du compte-tours. À chaque fois que la lune arrive sur ou passe sur (à partir du module 2) un symbole, tous les joueurs reçoivent le bonus correspondant. Vous trouverez à la page 11 un récapitulatif des différents bonus.

B La taverne se remplit (tous les joueurs en même temps)

Au cours de cette phase, les clients arrivent dans ta taverne. Pour ce faire, retourne la première carte de ta pioche face cachée et pose-la face visible dans ta taverne. En fonction du type de carte que tu as pioché, tu dois poser celle-ci à l'endroit correspondant (voir illustration à droite) :

Ensuite, tu prends une autre carte de la pioche et tu la poses aussi à l'endroit correspondant. Tu répètes cette action **jusqu'à ce que toutes tes tables (les tables existantes et, le cas échéant, les nouvelles tables installées au cours de cette phase) soient occupées**. Alors la phase B se termine pour toi. Il est fréquent que les joueurs ne terminent pas tous cette phase en même temps.

IMPORTANT ! Les nobles sont très sociables et s'asseyent volontiers ensemble à une table. Tu dois placer à une table vide le premier noble que tu retournes lors d'un tour de jeu. Tu places ensuite chaque autre noble **sur un noble** ayant déjà pris place à une table au cours de ce tour de jeu.

À l'heure de la fermeture (phase **G**), **toutes** les cartes que tu as retournées et posées au cours de ce tour de jeu iront sur ta pile de défausse. Lors du **tour de jeu suivant**, tu prendras donc **de nouvelles cartes** de ta pioche. Si, à un moment, tu dois prendre une carte de ta pioche et que celle-ci est vide,

Zone pour les serveuses que tu pioches. Pose-les sur une rangée à gauche du chien ou de la serveuse engagée de façon permanente.

Pile de défausse (face visible)

Pioche (face cachée)

Zone pour le livre d'or (module 5)

Des habitués, des clients ou des nobles occupent les tables vides de gauche à droite.

Zone pour les tables que tu pioches. Pose-les dans une rangée à droite des tables existantes (imprimées sur le tableau de joueur).



Zone pour les plongeurs que tu pioches. Pose-les dans une rangée à gauche de la plonge ou du plongeur engagé de façon permanente.

Zone pour les livreurs que tu pioches. Pose-les dans une rangée à droite du livreur déjà présent (imprimé sur le tableau de joueur).

Zone pour les marchands de bière et les bardes (module 3) que tu pioches. Pose-les dans une rangée à droite de l'entrepôt de bière.

tu dois mélanger ta pile de défausse et la poser face cachée pour former une nouvelle pioche.

Dès que les tables de tous les joueurs sont occupées, cette phase se termine.



Exemple : Wolfgang a d'abord retourné un noble **A** et l'a posé sur une table. Ensuite, il a pioché successivement une table **B**, une serveuse **C** et un livreur **D** et il a posé ceux-ci aux places correspondantes dans sa taverne. Ses deux cartes suivantes étaient deux clients **E**, que Wolfgang a posés respectivement sur la deuxième et sur la troisième table. La carte suivante que Wolfgang a piochée est un noble **F**, il l'a posée sur la carte de noble qu'il avait piochée précédemment. Puis il a pioché une serveuse **G** et l'a posée à côté de l'autre serveuse qu'il avait déjà piochée. Enfin, il a encore pioché un client habitué **H** et l'a posé à la table piochée auparavant. Comme toutes les tables sont à présent occupées, il ne peut plus retourner d'autre carte.

C La serveuse arrive (tous les joueurs en même temps)

Pour chaque serveuse que tu as retournée au cours de la phase **B**, tu peux prendre **1 dé de ta couleur** dans la réserve commune, le lancer et le poser ensuite en dessous de ta taverne. Tu pourras utiliser ce(s) dé(s) pour des actions au cours de la phase **F**.

Si, au cours d'un tour de jeu précédent, tu as engagé une serveuse de façon permanente (en retournant la tuile du chien sur la serveuse), tu reçois aussi 1 dé de ta couleur pour cette serveuse-là (voir « Explications des symboles » à la page 10).

Tu peux recevoir ainsi **3 dés de ta couleur au maximum**. Si tu as plus de 3 serveuses, elles ne te rapportent pas d'autre dé.



Exemple : Wolfgang a déjà engagé durablement une serveuse et il a en outre pioché une autre serveuse. Il peut donc prendre 2 dés de sa couleur et les lancer immédiatement.

D Qu'est-ce que ce sera pour vous ?

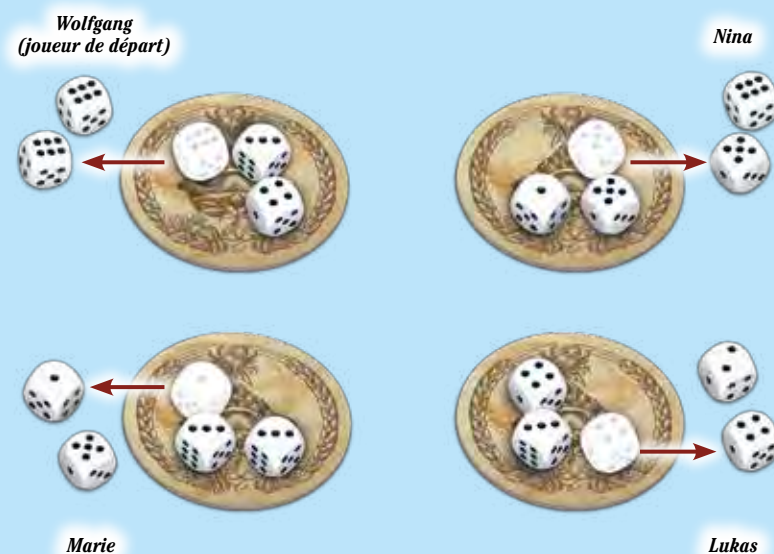
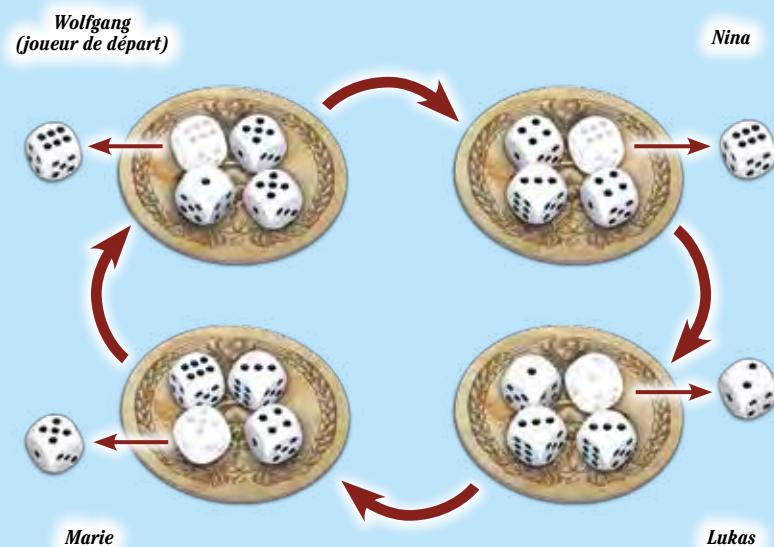
(tous les joueurs à tour de rôle)

D'abord, tous les joueurs lancent simultanément les 4 dés blancs de leur sous-bock, puis les y reposent.

En commençant par le joueur de départ, puis à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend 1 dé de son sous-bock et le pose en dessous de sa taverne.

Une fois que tous les joueurs ont fait cela, chacun fait passer son sous-bock (sur lequel se trouvent encore 3 dés blancs) à son voisin de gauche. Répétez cette action trois autres fois, jusqu'à ce que tous les dés aient été pris des sous-bocks et que chaque joueur ait 4 dés blancs posés devant lui sous sa taverne. Avec ces dés, les joueurs pourront exécuter des actions au cours de la phase **F**.


Exemple : Wolfgang, le joueur de départ, prend un 6 sur son sous-bock. Puis Nina prend également un 6 sur son sous-bock. Lukas prend un 2 et Marie un 5. Ensuite, les joueurs font tourner les sous-bocks dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur son nouveau sous-bock, Wolfgang prend à nouveau un 6. Nina prend un 5, Lukas un 4 et Marie un 1. Puis les joueurs se font à nouveau passer les sous-bocks dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.



E L'embarras du choix (tous les joueurs en même temps)


Avant d'exécuter tes actions durant la phase suivante (F), tu commences par les planifier au cours de cette phase. Pour ce faire, tu poses tous tes dés qui se trouvent en dessous de ta taverne (les blancs et tes propres dés que tu as reçus pour tes serveuses) sur des cases d'action appropriées. Cette planification sert à avoir une vue d'ensemble et peut encore être modifiée par la suite.



 Sur les cases avec un « ? », tu peux poser un dé présentant le nombre de ton choix.



Sur les cases avec un « 1x », tu peux poser **uniquement 1 dé** avec le nombre correspondant.

 Sur les cases avec un nombre prédéfini, le dé doit présenter exactement le nombre indiqué (exception : plongeur).



Sur une case avec « ... » (moine et livreur), tu peux poser **autant de dés que tu le souhaites** avec le nombre correspondant.

IMPORTANT : même si tu as plusieurs nobles à la même table, tu ne peux poser qu'un seul dé sur la carte de noble du dessus.



Pour chaque **plongeur** de ta taverne, tu peux poser **1 dé** sur une case d'action de ton choix comme s'il indiquait un résultat **supérieur d'1 unité**. Tu ne tournes cependant pas le dé, il doit être posé sur la case avec le résultat obtenu au lancer. On pourra ainsi suivre par la suite combien de plongeurs tu auras utilisés. Un 6 obtenu au lancer ne peut jamais devenir un 1 grâce à un plongeur ! **Tu peux utiliser plusieurs plongeurs** pour augmenter le résultat d'un dé de plus d'1 unité.

Exemple : Wolfgang a en tout six dés avec les résultats suivants : 1, 1, 3, 3, 5 et 6. Il pose les deux 1 et le 6 sur le livreur, le 5 sur le moine, un 3 sur l'un de ses clients et l'autre 3 sur le tonneau.



Dès que tous les joueurs ont placé leurs dés, les joueurs exécutent leurs actions au cours de la phase suivante, l'un après l'autre en commençant par le joueur de départ.

F Vous êtes servis ! (tous les joueurs à tour de rôle)

Le joueur de départ commence. Il exécute **toutes ses actions**. Puis c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'exécuter **toutes ses actions**. Lorsque c'est ton tour, **tu enlèves l'un après l'autre les dés que tu as placés**. Tu reçois en échange des doublons si tu sers des clients, ou de la bière si tu livres de la bière. Si tu enlèves un dé du moine, tu peux avancer dans le monastère. (Dans ce jeu, la bière et les doublons n'existent que virtuellement : ils ne se trouvent pas comme matériel dans la boîte du jeu.)

Avec des doublons et de la bière, tu peux effectuer les actions décrites sur les pages suivantes (voir « Avec des doublons » et « Avec de la bière »).

IMPORTANT : Lorsque tu as utilisé un dé, tu l'enlèves **immédiatement** de ta taverne pour avoir une meilleure vue d'ensemble des actions que tu as déjà exécutées et des dés pas encore utilisés. Ce sera très utile, notamment lors des tours ultérieurs. Tu remets les dés blancs utilisés sur ton sous-bock et les dés de ta couleur dans la réserve commune.

S'il y a un dé que tu n'as pas encore enlevé, tu peux, toujours au cours de cette phase, le poser sur une autre case inutilisée jusqu'à présent, si tu dois changer tes plans.



Le joueur reçoit 1 bière s'il enlève le dé.



Le joueur reçoit 2 doublons s'il enlève le dé 2.

Les actions de cette phase sont dynamiques. C'est-à-dire qu'un joueur peut par ex. exécuter d'abord une action qui coûte 5 doublons et enlever des dés d'une valeur de 5 doublons de sa taverne. Puis il peut par ex. enlever des dés dont la valeur représente 4 bières et exécuter une action correspondante. Ensuite, il peut par ex. (à condition qu'il lui reste encore assez de dés) effectuer une autre action d'une valeur de 2 doublons et enlever à nouveau le nombre correspondant de dés. **À chaque fois, il peut combiner plusieurs dés**. S'il enlève des dés dont la valeur est supérieure au montant requis (par ex. s'il enlève un dé valant 4 doublons et exécute une action ne coûtant que 3 doublons), il peut comptabiliser l'argent et la bière restants « dans sa tête » pendant ses actions ou, à la fin de la phase d'actions, les stocker dans le coffre ou l'entrepôt de bière. Les doublons et la bière qu'il n'a pas utilisés et n'a pas pu ou pas voulu stocker dans son coffre ou son entrepôt de bière sont perdus à la fin de la phase d'actions.

1. Servir un client

Si tu enlèves un dé d'un habitué, d'un client ou d'un noble, tu reçois le **nombre de doublons indiqué sur la carte**.



2. Vider la caisse

Si tu enlèves le dé de ta caisse, tu reçois **1 doublon**, quel que soit le nombre indiqué par le dé. Si tu as déjà amélioré ta caisse, tu reçois **3 doublons**.



3. Livrer de la bière

Sur la zone de livraison de bière, il peut y avoir des dés 1 et/ou des dés 6. Pour **chaque dé** que tu enlèves de ta zone de livraison de bière, tu reçois 1 bière, **plus** une autre bière pour **chaque carte de livreur** que tu as posée à côté de la livraison de bière.

Si tu as déjà amélioré ta livraison de bière, tu reçois 2 bières **pour chaque dé** que tu prends dans ta zone de livraison de bière.



Exemple : Wolfgang a posé deux 1 et un 6 (= 3 dés) sur sa zone de livraison de bière. Comme 2 livreurs s'y trouvent (sa livraison de bière n'a pas encore été améliorée), il reçoit 3 bières pour chacun de ses dés, soit en tout 9 bières.

4. Visite du marchand de bière

Pour **chaque marchand de bière** que tu as retourné au cours de la phase **(B)**, tu reçois **1 bière**.

Important : le marchand de bière n'augmente pas le nombre de bières que tu reçois pour chaque dé dans ta zone de livraison de bière !



5. Le tonneau

C'est ici que se trouve la cuvée de la taverne. Si tu **enlèves le dé** de ton tonneau, tu reçois **1 bière**, quel que soit le nombre indiqué par le dé.

Si tu as déjà amélioré ton tonneau, tu reçois **2 bières**.



6. Le moine

Pour **chaque dé** que tu enlèves de ton moine, tu peux déplacer ton marqueur de monastère d'**1 case vers l'avant** sur le compteur du monastère. Si ton marqueur de monastère atteint ou dépasse une case avec un bonus, tu reçois ce **bonus immédiatement**.

Si tu as déjà amélioré ton moine, tu peux avancer de 2 cases pour chaque dé enlevé de ton moine. Si tu dépasses la case 22, tu remets ton marqueur de monastère sur la case de départ et tu continues ensuite à partir de là dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tu trouveras à la page 11 une liste complète des bonus.

Quelles actions peux-tu effectuer à présent que tu as enlevé les dés ?

Remarque : Il n'y a pas d'ordre déterminé dans lequel les actions doivent être exécutées ou les doublons et la bière dépensés. Tu n'es donc pas obligé de t'occuper d'abord de toutes tes actions liées aux doublons, puis de toutes tes actions liées à la bière. Souvent, il est mieux de procéder en combinant les deux, par ex. d'utiliser d'abord une partie des doublons pour réaliser des améliorations pour obtenir plus de bière.

IMPORTANT : À chaque fois que tu achètes ou reçois de **nouvelles cartes**, pose-les **face cachée sur ta pioche**. Ainsi, elles seront tout de suite à ta disposition au prochain tour de jeu !

Avec des doublons :



Acheter des cartes de taverne

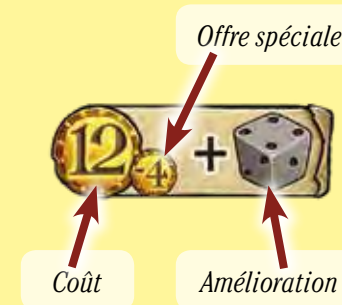
Prends 1 ou plusieurs cartes de taverne (marchand de bière, plongeur, serveuse, table ou livreur) de l'étagère commune et pose-les **face cachée sur ta pioche**. Chaque carte prise te coûte le nombre de doublons indiqué en haut à gauche de la carte.

IMPORTANT : Tu peux acheter **au maximum 1 carte de chaque type de carte** par tour de jeu !

Améliorer la taverne ou embaucher durablement des employés

Les parties de la taverne peuvent être améliorées durablement (à l'exception du tavernier avec son comptoir, ceci est automatiquement retourné à partir du module 3).

Le coût d'une amélioration est indiqué en doublons sur la tuile correspondante, en haut à gauche. À droite du coût est représenté ce que l'amélioration rapporte de manière durable.



Pour améliorer une tuile, retourne-la du côté verso. L'effet amélioré s'applique pour toi dès maintenant. À moins que le contraire ne soit indiqué, les améliorations peuvent être utilisées **immédiatement**. Si un ou plusieurs dés se trouvaient sur la tuile avant l'amélioration, ils sont replacés sur la tuile retournée.

IMPORTANT : À chaque fois que tu améliores une tuile, tu reçois **aussitôt 1 noble** (peu importe que ce soit un homme ou une femme) et tu le poses **face cachée sur ta pioche**.



Remarque : lors de la première partie, on oublie souvent cette règle importante. Le symbole au-dessus du tavernier vous aidera à y penser.

Vous trouverez une explication complète des améliorations à la page 10.

OFFRE SPÉCIALE !

Le coût d'une amélioration peut être réduit si l'on rend une plusieurs cartes de taverne **en les remettant dans la réserve**. L'utilisation de l'offre spéciale n'est possible que si la carte a été retournée à la phase **(B)** et posée dans la zone à améliorer (par ex. une carte de plongeur à côté de la zone de plonge).

Les cartes de la pioche ou de la pile de défausse ne peuvent pas être rendues !

Pour chaque carte rendue, le prix de l'amélioration est réduit du montant des petits doublons illustrés à droite du coût. Tu ne reçois cependant pas d'argent. Au mieux, tu peux donc bénéficier d'une amélioration gratuitement.



- Si tu souhaites engager durablement un plongeur, tu peux rendre autant de cartes de plongeur que tu le souhaites. Pour chaque carte de plongeur rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 3 doublons.



- Si tu souhaites engager durablement une serveuse, tu peux rendre autant de cartes de serveuse que tu le souhaites. Pour chaque carte de serveuse rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 4 doublons.



- Si tu souhaites posséder durablement une autre **table**, tu peux rendre autant de cartes de table que tu le souhaites. Les cartes de client qui se trouvaient sur une table ainsi rendue restent dans ta taverne pour le tour de jeu actuel. Pour chaque carte de table rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 5 doublons.



- Si tu souhaites améliorer la livraison de bière, tu peux rendre autant de livreurs que tu le souhaites. Pour chaque carte de livreur rendue, le coût de l'amélioration est réduit de 6 doublons.

Exemple : Wolfgang a 2 plongeurs posés à côté de sa zone de plonge. Il décide de remettre l'un d'eux dans la réserve commune. Cela ne lui coûte donc que $(9 - 3 =) 6$ doublons d'engager durablement un plongeur (et donc de retourner la tuile du plongeur). Ensuite, il obtient un noble pour son amélioration et le pose face cachée sur sa pioche.



Avec de la bière :

Acquérir un client avec de la bière



En proposant aux habitants du village de la bière offerte par la maison, tu peux gagner de nouveaux clients pour ta taverne. Prends **l'une des cartes de client** étalées face visible et pose-la **face cachée sur ta pioche**. Paye pour le client le coût en bière qui est indiqué en haut à gauche de la carte.

IMPORTANT : Tu peux acquérir **1 client au maximum** au cours de ton tour !

Si tu as pris un client de l'étalage face visible, pioche immédiatement la première carte de la pioche de clients face cachée et complète l'étalage face visible. Si le cas rare se produit où la pioche de clients coûtant 3 bières est épuisée, on retourne à la place une cinquième carte de la pioche de clients face cachée.



Pour certains clients, un **bonus immédiat** est représenté **sur la table**. Tu reçois ce **bonus une seule fois** lorsque tu acquiers le client (quand tu prends la carte). Le bonus n'est **pas** activé une nouvelle fois si tu places le client à l'une de tes tables lors d'un tour de jeu ultérieur.

Un récapitulatif sur les bonus immédiats se trouve à la page 11.



Acquérir des nobles avec de la bière

Tu peux toujours rendre 9, 14 ou 18 bières pour obtenir en échange 1, 2 ou 3 nobles. Tu poses ces nouveaux nobles **face cachée sur ta pioche**.

Fin de ta phase d'actions

Dès que tu ne peux plus ou ne souhaites plus exécuter d'actions, la phase d'actions se termine pour toi. S'il te reste encore des **doublons** ou de la **bière**, tu peux en stocker au maximum **2 de chaque** dans le coffre ou l'entrepôt de bière, le reste est perdu. Si tu as amélioré ton coffre ou ton entrepôt de bière, tu peux stocker au maximum 5 doublons ou bières.



S'il te reste des dés que tu n'as pas voulu ou pas pu utiliser, repose les dés blancs sur ton sous-bock et les dés de ta couleur dans la réserve commune. Puis c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'exécuter toutes ses actions, et ainsi de suite.

Dès que tous les joueurs ont effectué leurs actions de la phase **(F)**, cette phase est terminée.

Exemple :

Durant la phase de planification, Wolfgang a utilisé un plongeur pour poser le dé vert 4 sur la carte de client exigeant un 5, et un autre plongeur pour pouvoir poser un 1 sur le noble (exigeant un 2).



Il effectue à présent les actions suivantes :

- Il sert les deux clients en enlevant les dés. Il reçoit en échange $(5 + 6 =) 11$ doublons en tout.

- Il prend le dé 4 de la caisse (améliorée) et reçoit en échange 3 doublons.
- Il paye en tout 18 doublons (11 doublons de ses clients, 3 doublons de la caisse et 4 doublons de son coffre) pour améliorer sa livraison de bière. Il place le marqueur du coffre sur le 1. Pour l'amélioration, il reçoit un noble et le pose sur sa pioche, face cachée.
- Il sert le noble en enlevant le dé. Avec les 2 doublons qu'il reçoit ainsi, il prend un livreur de bière et le pose sur sa pioche, face cachée.
- Il produit maintenant de la bière. Comme il vient d'améliorer sa livraison de bière, il reçoit immédiatement une autre bière pour chacun de ses trois dés. Il enlève les trois dés de la zone de livraison de bière et reçoit pour chaque dé 3 bières (2 pour la livraison de bière + 1 bière pour le livreur supplémentaire), soit en tout 9 bières.
- Avec ces 9 bières, Wolfgang acquiert maintenant un client qui coûte 7 bières et qu'il pose ensuite sur sa pioche. Il stocke les deux bières restantes dans l'entrepôt de bière. Il reçoit de ce client 3 doublons comme action immédiate. Avec le doublon restant dans son coffre, Wolfgang a donc encore 4 doublons à sa disposition.
- Wolfgang aimerait améliorer sa zone de plonge. Il devrait normalement payer 9 doublons pour cela. Mais il peut remettre ses deux plongeurs dans la réserve commune et payer ainsi 3 doublons de moins pour chacun d'entre eux. Wolfgang paye donc 3 doublons et remet les deux plongeurs dans la réserve. Il stocke 1 doublon dans le coffre. Pour l'amélioration (embauche durable d'un plongeur), il reçoit un autre noble. Ainsi se termine sa phase d'actions.

G C'est l'heure de la fermeture ! (tous les joueurs en même temps)

Chaque joueur prend maintenant **toutes les cartes** qu'il a retournées au cours de la phase **B** et posées dans ou à côté de la taverne, et les pose à gauche de sa pioche, **face visible**, en formant une pile de défausse.

Si la lune se trouve actuellement sur la dernière case de la barre compte-tours, la partie se termine immédiatement. Autrement, la chope de bière est donnée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et vous recommencez par la phase **A**.

FIN DE LA PARTIE



La partie se termine après le 8^e tour de jeu. Chaque joueur compte à présent les points indiqués sur toutes ses cartes (pioche et défausse). Les points sont inscrits sur les cartes dans le coin en haut à droite.

Le joueur qui a réussi à cumuler le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, parmi eux, c'est le joueur qui a stocké plus de doublons et de bières (additionnés) qui gagne. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs gagnants.

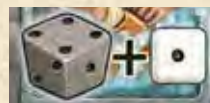
Explications des symboles

Améliorations avec effet à partir du tour suivant



Serveuse

Tu as une serveuse embauchée de façon permanente. Elle te permet, durant la phase **C**, de lancer un dé **de ta couleur** et de l'utiliser plus tard sur une case d'action. Lorsque tu embauches la serveuse, tu ne reçois **pas** immédiatement un dé, tu le reçois seulement **à partir du tour de jeu suivant**.



Plonge

Tu as un plongeur embauché de façon permanente. Tu peux, une fois par tour de jeu, au cours de la phase **E**, utiliser un dé (qu'il soit blanc ou de ta couleur) comme s'il indiquait un nombre **plus élevé d'1 unité** (mais tu ne tournes pas le dé). Un 6 obtenu au lancer ne peut cependant pas devenir un 1 grâce au plongeur. Lorsque tu embauches le plongeur, tu ne peux pas utiliser immédiatement le plongeur ainsi obtenu, tu peux l'utiliser seulement **à partir du tour de jeu suivant**.



Une autre table

À partir du tour de jeu suivant, tu auras au moins 4 tables à ta disposition pour offrir de la place à tes clients au cours de la phase **B**. Lorsque tu améliores cet équipement, tu ne peux **pas** retourner immédiatement de nouvelles cartes pour remplir la table. Elle n'offre de la place pour des clients qu'**à partir du tour de jeu suivant**.

Améliorations avec effet immédiat



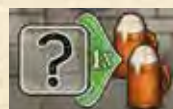
Livraison de bière

Plus de bière peut t'être livrée **à partir de maintenant**. Pour chaque dé que tu enlèves avec l'action « Livrer de la bière », tu reçois maintenant 2 bières (plus toujours 1 bière pour chaque carte de livreur que tu as retournée).



Caisse

Avec l'action « Vider la caisse », tu reçois **à partir de maintenant** 3 doublons lorsque tu enlèves le dé.



Cuvée de la maison

Lorsque tu enlèves un dé avec l'action « Le tonneau », tu reçois **à partir de maintenant** 2 bières.



Coffre

À la fin du tour de jeu, tu peux stocker **à partir de maintenant** jusqu'à 5 doublons dans ton coffre. Si tu as plus de 5 doublons à stocker, ceux en plus sont perdus.



Entrepôt de bière

À la fin du tour de jeu, tu peux stocker **à partir de maintenant** jusqu'à 5 bières dans ton entrepôt de bière. La bière restante est perdue.



Le Moine

Lorsque tu enlèves 1 dé avec l'action « Le moine », tu peux **à partir de maintenant** avancer de 2 cases avec ton marqueur de monastère.

Bonus sur la barre compte-tours

Dès que la lune a atteint la case suivante de la barre compte-tours, chaque joueur reçoit **immédiatement** le bonus correspondant.

Tours de jeu 1, 4 et 6

Chaque joueur prend un client du comptoir et le pose sur un tabouret au comptoir. Tu ne peux utiliser qu'une fois un client du comptoir. Ensuite, il retourne dans la boîte du jeu. Au **moment où tu veux utiliser un client du comptoir**, tu dois décider laquelle des deux actions suivantes tu veux faire avec lui :



Après avoir rempli toutes tes tables au cours de la phase **(B)**, tu peux rendre le client du comptoir et poser sur la pile de défausse, face cachée, **toutes les cartes** que tu as retournées durant cette phase. Tu recommences cette phase à zéro.

OU



Pendant ta phase d'actions **(F)**, tu peux rendre ce client du comptoir pour avancer d'1 case sur le compteur du monastère.

Tu peux aussi utiliser plusieurs clients du comptoir l'un après l'autre au cours de la même phase **(B)** ou **(F)**.



2^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : il prend soit un client qui coûte 3 bières, **soit** un marchand de bière et il pose la carte sur sa **pioche**, face cachée.



3^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : soit il prend, une seule fois pour ce tour, un dé de sa couleur, il le lance et le pose en dessous de sa taverne. Il pourra utiliser ce dé pour une action au cours de la phase **(E)**. **Soit** il prend une carte de plongeur et la pose sur sa **pioche**, face cachée.



5^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : il prend soit une table, **soit** un livreur et il pose la carte sur sa **pioche**, face cachée.



7^e tour de jeu

Chaque joueur a le choix : soit il prend, une seule fois pour ce tour, un dé de sa couleur, il le lance et le pose en dessous de sa taverne. Il pourra utiliser ce dé pour une action au cours de la phase **(E)**. **Soit** il prend un marchand de bière et le pose sur sa **pioche**, face cachée.



8^e tour de jeu

Chaque joueur peut immédiatement améliorer une tuile de son choix en la retournant sur le verso. Mais il ne reçoit **pas** de noble ! L'amélioration ainsi obtenue est valable immédiatement pour le tour de jeu actuel.

Récompenses sur le compteur du monastère et sur les cartes de client

Tu dois exécuter immédiatement tous les bonus que tu reçois, sinon ils sont perdus.

Marchand de bière / plongeur / serveuse / table / livreur



Prends dans l'étalage commun la carte indiquée et pose-la sur ta **pioche**, face cachée.



2 doubloons / 3 doubloons / 4 doubloons

Tu reçois immédiatement le nombre de doubloons indiqué.



1 case de monastère / 2 cases de monastère

Avance ton marqueur de monastère d'1 ou de 2 cases. S'il atteint ou dépasse une case sur laquelle un bonus est représenté, tu reçois ce bonus **immédiatement**.



Interdiction d'entrer

Tu **peux** immédiatement **retirer du jeu** un habitué ou un client qui avait pris place à **l'une de tes tables** (tu ne peux pas supprimer un client de ta pioche ou de ta défausse). Tu ne peux faire cela que si aucun dé ne se trouve actuellement sur la carte. Le client n'est pas remplacé à la table.

Il est autorisé de servir d'abord le client à une table pour recevoir des doubloons de sa part, puis de le supprimer. La carte supprimée est remise dans la boîte du jeu.



Couronne

Tu reçois 1 noble et tu le poses sur ta **pioche**, face cachée.

CE QUE L'ON A TENDANCE À OUBLIER

- Lors des améliorations, on peut rendre des cartes correspondantes pour économiser des doublons (offre spéciale).
- Pour chaque amélioration, on reçoit un noble, que l'on pose face cachée sur sa pioche.
- Si l'on pioche plusieurs nobles au cours d'un même tour, ils vont à la même table.
- Les marchands de bière ne sont pas posés dans la zone de livraison de bière, mais ils rapportent 1 bière de manière fixe.
- **Toutes** les cartes (pas seulement les clients) doivent être enlevées à la fin du tour de jeu.
- Avec de la bière, on peut aussi acquérir directement des nobles (cf. récapitulatif sur le plan du monastère).
- Les cartes que l'on achète ou que l'on reçoit vont toujours sur la pioche, face cachée.
- Les bonus sur les nouvelles cartes de client sont activés immédiatement lorsqu'on prend la carte du client.
- C'est seulement quand on enlève les dés que l'on reçoit les doublons ou la bière correspondants.
- Au cours de son tour, on peut acquérir au MAXIMUM 1 client et au MAXIMUM 1 carte de taverne de chaque type.

RÈGLE DU JEU RÉSUMÉE

- 1 Poser des cartes jusqu'à ce que toutes les tables soient occupées.
- 2 Lancer pour chaque serveuse 1 dé de sa propre couleur.
- 3 Chaque joueur lance 4 dés blancs et les pose sur son sous-bock.
- 4 Chacun prend 1 dé de son sous-bock. Ensuite, on se fait passer les sous-bocks dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 5 Placer les dés sur des cases « dé » appropriées.
 - 6a (Avec le module 3 : comparer les quantités de bière et d'argent et avancer le marqueur de réputation du nombre de cases correspondant à la moins élevée des deux.)
 - 6b Enlever les dés pour faire un don au monastère, servir de la bière ou encaisser des doublons. Acquérir ainsi de nouveaux clients, employés, accessoires ou aménagements pour la taverne.
- 7 Les cartes achetées sont placées sur la pioche, face cachée.
- 8 Pour chaque amélioration, on reçoit en plus 1 noble.
- 9 À la fin, mettre toutes les cartes étalées sur la défausse.

tous les joueurs en même temps

tous les joueurs à tour de rôle



L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Auteur du jeu : Wolfgang Warsch
Design : Dennis Lohausen
Rédaction : Thorsten Gimmler
Réalisation : Matthias Karl
Traduction : Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de





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 !

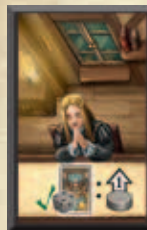
Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser seulement les modules A et B de cette extension.

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.

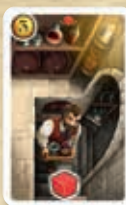


Chacun prend alors une cave à vin et la pose au-dessus de sa taverne de façon à ce que le doublon en haut à gauche soit visible.

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).



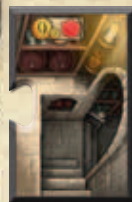
Exemple: 4 clients se trouvent dans ta taverne et tu as posé 2 sommeliers. Un marqueur de vin est posé sur les deux clients tout à fait à droite.

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)**.

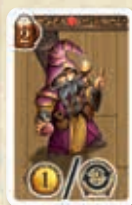


La cave à vin

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.

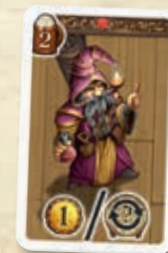
Si tu retournes un charlatan pendant la phase **(B)**, pose-le à droite de ton entrepôt de bière avec les marchands de bière et les bardes.

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.

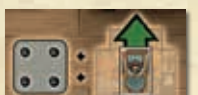


Pioche immédiatement une carte de ta pioche et pose-la à l'endroit qui convient dans ta taverne. Pose ensuite le marqueur de réservation de la pièce sur la carte. Cette carte compte comme toutes les autres que tu as posées dans ta taverne pendant la phase **B**. Au cours de la phase **G**, tu peux choisir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

Curé



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

un client qui coûte 3 bières.

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

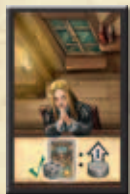
Chaque joueur bénéficie d'une compétence particulière grâce à sa tuile de tavernier. Celles-ci sont décrites en détail ci-après.

Récapitulatif des différents taverniers :



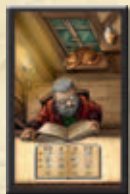
La joueuse

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.)



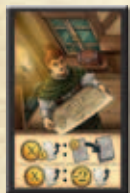
L'abbesse

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.



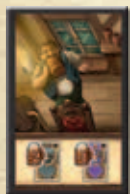
L'historien

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.



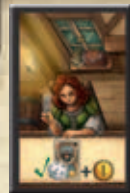
La maîtresse d'œuvre

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.



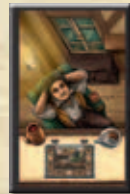
Le maître brasseur

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.



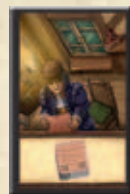
La commerçante

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 percepteur

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 doubblons (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 défausse 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 doubblons 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.schmidtspele.de
www.schmidtspele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtspeleFR
www.twitter.com/SchmidtspeleFR
www.instagram.com/schmidtspelefrance