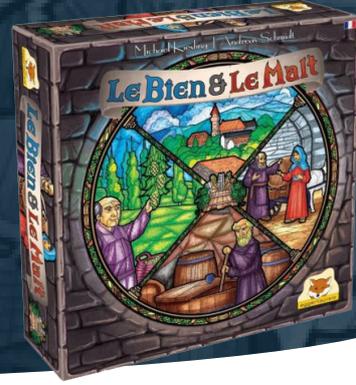




LE BIEN ET LE MALT

(PLAN B GAMES)



RÉCUPÉREZ LE LONG D'UN PARCOURS LES INGRÉDIENTS INDISPENSABLES À LA CONFECTION DE VOTRE BIÈRE. ENTREPOSEZ-LES À L'OMBRE POUR VOUS ENRICHIR OU PLACEZ-LES AU SOLEIL POUR LES UTILISER DANS LA FABRICATION DE VOTRE BREUVAGE. UTILISEZ À BON ESCIENT L'INFLUENCE DES MOINES ET NE NÉGLIGEZ PAS VOTRE BRASSEUR. MAIS SAUREZ-VOUS BIEN DOSER VOS INGRÉDIENTS, AU RISQUE DE CRÉER UNE BIÈRE BIEN FADE ?

1 / MISE EN PLACE



Plateau :

- Formez une réserve avec les pièces (Ducats).
- Séparez les 100 tuiles Ressource selon le numéro indiqué au verso.
- Placez 1 tuile Ressource (verso I) face visible sur chacun des 15 espaces réservés aux tuiles Ressource () sur le plateau central.
- Formez une réserve avec les tuiles Bâtiment.
- Séparez les 24 tuiles Moine selon le numéro indiqué au verso.
- Placez les tuiles Moine de niveau I, face cachée, par pile de 4 tuiles, sur chaque emplacement niveau I au centre du plateau :
 - 2 joueurs : ne pas utiliser les tuiles niveau II
 - 3 joueurs : Récupérez 4 tuiles Moine niveau II et placez-les en pile sur le premier emplacement niveau II.

- 4 joueurs : Répartissez les 12 tuiles Moine de niveau II et placez-les sur les 3 emplacements niveau II.
- Placez les 4 tuiles Moine de la première pile sur les 4 emplacements du parcours avec l'icône .
- Placez 1 disque d'activation (disque mauve) de la réserve sur chacun des 6 espaces d'activation () du plateau commun.
- Placez les 12 petits Barils face visible au centre du plateau.
- Placez les 12 grands Barils sur les 12 petits Barils correspondants.

Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau personnel.
- 5 cartes Privilège.
- 1 figurine de joueur à sa couleur.
- 25 Ducats.
- 5 pions Ressource à placer sur leur emplacement de départ (couleur correspondante) de son plateau (à gauche).
- 1 pion Maître Brasseur à placer sur son emplacement départ (en bas à gauche).
- Le 1er joueur se place sur l'icône 1er joueur. Les joueurs suivants choisissent un des espaces encore libres et reçoivent immédiatement le bonus associé.

2 / TOUR DE JEU



- À chaque tour, le joueur actif déplace sa figurine vers une case de son choix et y effectue l'action :
 - Le déplacement se fait dans le sens horaire.
 - La case où le joueur s'arrête ne peut être vide.
 - Elle peut être déjà occupée par un adversaire.
 - Il n'est pas possible de s'arrêter sur une case dont on ne peut pas faire l'action.
- Une manche se termine quand tous les joueurs ont fait le tour de la piste.
- Une partie comprend 3 manches (2 joueurs) / 4 manches (3 j.) / 6 manches (4 j.)

1) LE PLATEAU COMMUN

- LES ESPACES RESSOURCE

- Si vous vous arrêtez sur une case Ressource, vous devez acheter une ou plusieurs tuiles Ressource.
- Le coût de chaque tuile correspond au numéro inscrit sur la tuile (taux de fertilité) ainsi qu'à l'emplacement où est déposée la tuile sur le plateau personnel du joueur.
 - Si vous placez cette tuile sur la partie ombragée de votre plateau, payez autant de Ducats que le taux de fertilité de la tuile.
 - Si vous placez cette tuile sur la partie ensoleillée de votre plateau, vous payez le double de Ducats que le taux de fertilité de la tuile.
- Une tuile ne peut pas être placée sur un emplacement Bâtiment.

- LES ESPACES MOINES

- Si vous vous arrêtez sur une case Moine, vous devez acheter une ou plusieurs tuiles Moine.
- Le coût d'une tuile Moine dépend du numéro inscrit sur la case Moine ainsi que de l'emplacement où est posée la tuile Moine :
 - Partie ombragée : payez autant de Ducats que le nombre indiqué sur la case.
 - Partie ensoleillée : Payez le double de Ducats que le nombre indiqué sur la case.

- LES ESPACES ACTIVATION

- Pour chacun des Espaces d'activation où vous vous arrêtez, récupérez le Disque d'activation et placez-le sur la Case d'activation concernée (à droite de votre plateau personnel).
- Il est interdit de placer un Disque d'activation sur une Case d'activation (de son plateau personnel) déjà occupée par un disque.
- Si l'Espace d'activation comprend 2 disques (2/3 joueurs), vous ne pouvez en jouer qu'un seul.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

Zone A : Activation des tuiles selon leur numéro.

- Choisissez un numéro et activez toutes les tuiles portant ce numéro :
 - **Coté ensoleillé** : Chaque tuile concernée fait avancer son **pion Ressource** sur la **piste de Production** d'autant de cases que le numéro indiqué sur la tuile.
 - **Coté ombragé** : Chaque tuile concernée rapporte autant de **Ducats** que le numéro indiqué sur la tuile.

Zone B : Activation d'un type de Moine.

- Choisissez un type de moine que vous **possédez** en déposant le **disque d'activation** sur l'emplacement dédié (à droite de votre plateau personnel). Si vous possédez plusieurs fois ce moine sur votre plateau, faites l'activation pour chaque moine de ce type.
 - **Coté ensoleillé** : Chaque tuile adjacente à la tuile **Moine** concernée, fait avancer son **pion Ressource** sur la **piste de production** d'autant de cases que le numéro indiqué sur la tuile.
 - **Coté ombragé** : Chaque tuile adjacente à la tuile **Moine** concernée, rapporte autant de **Ducats** que le numéro indiqué sur cette tuile.
- Si une tuile **Moine** active une autre **tuile Moine adjacente**, il avance le **pion Brasseur** de 1 case.

Zone C : Activation des tuiles selon le type de ressource.

- Posez le disque d'activation sur la case d'activation de la ressource que vous voulez activer.
- Activez les tuiles concernées selon qu'elles soient coté ensoleillé ou ombragé.

- LES CASES BARILS

- Lorsque vous vous arrêtez sur une case **Barils**, vous pouvez réclamer le **baril** correspondant pour **chacun** de vos objectifs réalisés.
- Un joueur ne peut pas prendre les deux barils pour le même objectif réalisé. Il prend le plus gros baril s'il est encore disponible.

2) LE PLATEAU PERSONNEL :

ENTOURER UN SITE DE CONSTRUCTION :



- Lorsque vous **entourez totalement un site de construction** avec 6 tuiles, vous recevez une **tuile Bâtiment**.
- Comptez la valeur des 6 tuiles qui entourent le site pour connaître la **valeur de fertilité du bâtiment** que vous allez poser. Les tuiles **Moine** ne valent pas de points.
- Selon la valeur du bâtiment que vous posez, vous pouvez :
 - **Avancer votre maître brasseur** d'autant de cases qu'indiquées sur la tuile **Bâtiment**.
 - **Activer un nombre de tuiles adjacentes** autour du **Bâtiment**. Vous devez prendre en compte la couleur des flèches (identiques) sur le **Bâtiment** si vous devez activer plusieurs tuiles.
- Les tuiles s'activent de manière classique en respectant le coté ensoleillé ou ombragé. Une tuile **Moine** activée, active toutes les tuiles adjacentes.

COMPLÉTER UNE PAIRE :

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

- Lorsque vous complétez une paire en **remplissant ces deux espaces** avec leur **disque d'activation**, vous pouvez jouer une **carte Privilège**.
- Placez la carte **Privilège** à côté de la paire et recevez le **revenu correspondant**.

RECEVOIR DES DUCATS

- Vous pouvez récupérer **3 Ducats** à tout moment de la partie en **défaussant** une de vos **cartes Privilège** non jouée.

PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE :

- Prenez la prochaine **pile Moine** disponible au centre du plateau et déposez une tuile sur chacun des **4 emplacements Moine** du parcours.
- Remplissez chaque **case Ressource** (vide ou occupée) avec une **tuile Ressource** de la réserve. Commencez par les tuiles de niveau I, puis II quand les précédentes sont épuisées.
- Vérifiez que chaque case d'activation comprend exactement **1 disque d'activation**. Complétez si nécessaire.
- Lors du **dernier tour**, effectuez les changements suivants selon le nombre de joueurs :
 - **2 joueurs** : Placez un second disque d'activation sur les espaces **B** et **C**
 - **3 joueurs** : Placez un second disque d'activation sur les espaces **B** et **C** et sur le **1er espace A/B/C**.
- Le joueur dont le pion se trouve sur l'emplacement **1er joueur** débute cette nouvelle manche.

3 / FIN DE PARTIE



La partie se termine après la dernière manche, lorsque le dernier joueur a placé sa figurine dans la zone de départ et reçu son revenu.

- Vérifiez sur quelle case votre **Brasseur** a terminé la partie. Cela va déterminer votre **taux d'échange** et votre **multiplicateur de PV**.
 - **Taux d'échange** : Permet de reculer un pion ressource d'un certain nombre de cases pour faire avancer un autre pion d'une case.
 - **Multiplicateur de PV** : Permet de multiplier le score indiqué sur la case du pion **Ressource** le moins avancé par le nombre multiplicateur.

Le score de chaque joueur se calcule de la manière suivante :

- Reculez vos jetons les plus avancés pour faire progresser ceux qui sont plus éloignés, en respectant le taux d'échange.
- Pour chaque 10 Ducats que vous retournez à la réserve, avancez l'un de vos marqueurs **Ressource** de 1 case.
- Repérez le nombre inscrit sur la case où se trouve votre marqueur le moins avancé et multipliez-le par votre **Multiplicateur** pour obtenir vos PV. Si votre marqueur le moins avancé n'a pas atteint les cases numérotées de 1 à 20, il obtient 0 PV.
- Ajoutez à votre score **4 points par Grand baril** en votre possession et **2 points par Petit baril**.
- Si votre figurine de joueur se trouve sur l'espace « Premier joueur », ajoutez **1 point de victoire**.

- Le joueur avec le plus de PV remporte la partie.