



LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE (SCHMIDT)



AMÉLIOREZ LA FRÉQUENTATION DE VOTRE TAVERNE EN SERVANT AU MIEUX VOS CLIENTS. INVESTISSEZ VOS REVENUS DANS DU NOUVEAU MOBILIER OU AUGMENTEZ VOTRE PERSONNEL EN EMBAUCHANT DE NOUVEAUX EMPLOYÉS. CELUI QUI AURA LA TAVERNE LA MIEUX FRÉQUENTÉE ET LA PLUS RENTABLE DEVIENDRA LE CHEF DES TAVERNIERIERS DE LA VALLÉE PROFONDE.

1 / MISE EN PLACE (PARTIE STANDARD)



PLAN DU MONASTÈRE

- Placez le plan du monastère *coté été* (sans neige).
- Posez les 3 petites *tuiles Schnaps* (coté verso noir) dans les 3 emplacements au dessus du compte-tour.
- Posez le marqueur (lune) à côté de la case 1 du *compte-tour* (en haut à gauche).
- Posez 3 *Client du comptoir par joueur* à côté du plan du monastère. Le reste dans la boîte.
- Chaque joueur prend le *marqueur de monastère* de sa couleur et le pose sur la case 0 du compte-tour sur le plan du monastère.

CARTES TAVERNE

- Triez les cartes *Taverne* par catégorie. Ôtez les *cartes Barde*. Posez chaque *catégorie* (5) à la suite du moins cher au plus cher, face visible.



- Parmi les cartes *Client*, récupérez 8 *cartes de valeur 3 bières* et formez une pioche avec.
- Ôtez les 10 cartes *Client* avec un dé blanc dans la rangée supérieure.
- Mélangez les *cartes Client restantes* (sauf *Noble*) et formez une *pile* face cachée (réserve *Client*) que vous disposez à gauche de la pile des cartes de valeur 3 bières.
- Piochez 4 *cartes Client* de la réserve et déposez l'une à la suite de l'autre face visible à *droite de la pioche*.
- Formez une pioche face visible avec les *cartes Noble* que vous posez à droite des autres cartes.

- CHAQUE JOUEUR REÇOIT :



- 10 *tuiles* pour former son *Plateau Taverne* : (table, serveuse, caisse, moine, plongeur, coffre, tavernier, tonneau, *Livreur*, entrepôt de bière). Seul le *Tavernier* ne présente pas d'icône *Doublon* visible (en haut à gauche).
- Un *marqueur de coffre* jaune. À poser sur la case 0 du coffre (7a.). Ainsi qu'un *marqueur de stock de bière* marron, à poser sur la case 0 de l'entrepôt de bière (7b.).
- Un *sous-bock* qu'il place devant lui avec 4 dés blancs dessus.
- 7 cartes *Clients habitués* à sa couleur (couleur nappe) + 1 *serveuse* + 1 *table* + 1 *Livreur* provenant de la réserve générale des cartes *Taverne*. Mélangez les 10 *cartes* et formez une pioche face cachée en haut à gauche de votre plateau personnel.
- Le premier joueur reçoit le *jeton Chope*.

2 / TOUR DE JEU (PARTIE STANDARD)



LA PARTIE SE DÉROULE EN 8 TOURS DE JEU. CHAQUE TOUR EST DIVISÉ EN 7 PHASES À JOUER EXACTEMENT DANS CET ORDRE :

1) ENCORE UN SOIR À LA TAVERNE (À JOUER SIMULTANÉMENT) :

- Le 1er joueur avance le *jeton Lune* sur le compte-tour. Au 1er tour, la lune se déplace sur la case 1.
- À chaque fois que la lune arrive sur un *symbole*, tous les joueurs reçoivent le bonus correspondant :



A la fin de la phase 2, vous pouvez défausser toutes les cartes posées et refaire la phase 2. Retirez ce client du comptoir.



Prenez un client (3 bières) ou un marchand de bière. Posez la carte sur votre pioche



Prenez un dé de couleur supplémentaire ou un marchand de bière. Posez la carte sur votre pioche



Avancez d'une case sur la piste Monastère. Retirez ce client du comptoir.



Prenez un nouveau dé de votre couleur et utilisez-le en phase 5 ou posez une carte *Plongeur* face cachée sur votre pioche.



Améliorez une tuile de votre choix mais ne recevez pas de carte *Noble*.



Prenez une carte *table* ou une carte *livreur*. Posez-la sur votre pioche.

2) LA TAVERNE SE REMPLIT (À JOUER SIMULTANÉMENT) :

- Retournez la 1ère carte de votre pioche *Client* et posez-la sur votre plateau sur l'emplacement correspondant.
 - Les *cartes Client* ou *Noble* occupent les tables vides de gauche à droite. Les *Nobles* suivants sont installés sur le 1er *Noble* déjà installé.
 - Les *cartes Table* à droite des tables existantes.
 - Les *cartes Marchand* de bière à droite de l'entrepôt de bière.
 - Les *cartes Livreur* à droite de votre *Livreur*.
 - Les *cartes Plongeur* à gauche de la plonge.
 - Les *cartes Serveuse* à gauche du chien.
- Répétez cette *Action* jusqu'à ce que toutes vos *tables* (existantes et nouvellement installées) soient *occupées*.
- Les cartes seront défaussées à la fin du tour. Lors de la prochaine phase 2 si vous n'avez *plus assez de cartes* dans votre pioche, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

3) LA SERVEUSE ARRIVE (À JOUER SIMULTANÉMENT) :

- Prenez un *dé de votre couleur* pour chaque *serveuse* déposée lors de la phase 2.
- 3 *dés maximum* même si vous avez plus de serveuses.

- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

4) QU'EST-CE QUE CE SERA POUR VOUS ? (À JOUER À TOUR DE RÔLE) :

- Tous les joueurs lancent simultanément les 4 dés blancs de leur sous-bock.
- À tour de rôle, chaque joueur prend 1 dé de son sous-bock et le pose en dessous de sa *Taverne*.
- Chacun fait ensuite passer son sous-bock (avec encore 3 dés blancs) à son voisin de gauche.
- Répétez cette Action 3 fois jusqu'à ce que tous les joueurs aient récupéré 4 dés blancs.

5) L'EMBARRAS DU CHOIX (À JOUER SIMULTANÉMENT) :

- Vous allez maintenant planifier vos Actions avec les 4 dés blancs et vos dés de couleur, récupérés grâce à vos serveuses.
- Posez vos dés sur les cases Action de votre plateau de jeu.



Posez un dé de n'importe quelle valeur.



Posez un dé de la valeur indiquée



Vous ne pouvez poser qu'un seul dé de la valeur correspondante



Posez autant de dés que souhaité en respectant la valeur indiquée.

- On ne pose qu'un seul dé sur les cartes Nobles.
- Le plongeur permet de rajouter une valeur de 1 à un dé de votre choix. Le 6 ne se transforme pas en 1.

6) VOUS ÊTES SERVIS ! (À JOUER À TOUR DE RÔLE) :

- À tour de rôle, les joueurs exécutent la totalité de leurs actions.
- Enlevez l'un après l'autre vos dés précédemment placés, dans l'ordre de votre choix. Vous recevez en échange des doublons si vous servez des Clients, ou de la bière si vous livrez de la bière.
- S'il y a un dé que vous n'avez pas encore enlevé, vous pouvez, toujours au cours de cette phase, le poser sur une autre case inutilisée jusqu'à présent.

SERVIR UN CLIENT : Lorsque vous enlevez le dé sur la carte *Client*, vous recevez le nombre de doublons indiqué.

VIDER LA CAISSE : Recevez 1 doublon, quel que soit le nombre indiqué par le dé enlevé ou 3 doublons si vous avez amélioré la caisse.

LIVRER DE LA BIÈRE : Recevez une bière lorsque vous ôtez un dé de la zone de livraison ou 2 bières si vous l'avez améliorée. Recevez 1 bière en plus pour chaque carte *Livreur* sur votre plateau.

LE MARCHAND DE BIÈRE ARRIVE : Recevez 1 bière pour chaque carte *Marchand* de bière présente sur votre plateau.

LE TONNEAU : Recevez 1 bière, qu'importe la valeur du dé enlevé ou 2 bières si vous avez amélioré votre tonneau.

LE MOINE : Avancez votre marqueur *Monastère* d'1 case pour chaque dé enlevé ou 2 cases si vous avez amélioré votre moine. Si vous atteignez ou dépassez une case *Bonus*, vous recevez le bonus indiqué.



Prenez la carte indiquée de la réserve et posez-la face cachée sur votre pioche.



Recevez immédiatement le nombre de doublons indiqué.



Avancez votre marqueur de Monastère d'1 ou de 2 cases



Retirez du jeu un *Client* ou un *Habitué* présent sur l'une de vos table (sans dé dessus).



Récupérez un *Noble* et posez-le sur le dessus de votre pioche.

- VOUS POUVEZ FAIRE DES ACTIONS SPÉCIALES AVEC LES DOUBLONS ET LES BIÈRES NOUVELLEMENT ACQUIS :

AVEC DES DOUBLONS :

- Acheter des cartes de la réserve générale (1 seul type de carte max.). Les cartes se posent face cachée sur votre pioche.
- Améliorer votre Taverne : le coût est indiqué en haut à gauche et l'amélioration est illustrée sur la droite. Il est possible de payer moins cher l'amélioration en remettant dans la réserve une ou plusieurs cartes de la zone concernée. La réduction est indiquée en plus petit, près du coût. Retournez la tuile coté verso même avec un dé dessus. Recevez 1 Noble pour chaque amélioration de tuile.
- Embaucher durablement : idem amélioration Taverne. Recevez 1 Noble pour chaque amélioration de tuile.
- S'il vous reste des doublons, vous pouvez en stocker 2 dans le coffre, 5 si vous l'avez amélioré. Déplacez votre cube dans le coffre.

AVEC DE LA BIÈRE :

- Gagner 1 seul nouveau Client depuis la réserve, en lui offrant le nombre de bières indiqué en haut à gauche de la carte. Posez-le face cachée sur votre pioche. Remettez un nouveau Client face visible sur la réserve.
- Acquérir des cartes Noble : 9/14/18 bières = 1/2/3 Nobles. Posez-les face cachée sur le dessus de votre pioche.
- Si vous ne pouvez plus ou ne souhaitez plus faire d'action, votre tour s'arrête. S'il vous reste des bières, vous pouvez en stocker 2 dans l'entrepôt de bière, 5 si vous l'avez amélioré. Déplacez votre cube dans l'entrepôt.
- Les dés non utilisés retournent sur leur bock (dé blanc) ou dans la réserve (dé couleur).

7) C'EST L'HEURE DE LA FERMETURE (TOUS LES JOUEURS SIMULTANÉMENT) :

- Tous les joueurs défaussent leurs cartes face visible à gauche de leur pioche.
- Donnez le jeton *Chope* à votre voisin pour changer de 1er joueur.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine après le 8ème tour de jeu.
- Chaque joueur compte les points indiqués sur toutes ses cartes (pioche et défausse).
- Le joueur possédant le plus de P.V remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a stocké plus de doublons et de bières gagne.