



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 1^{er} joueur se place sur l'icône **1^{er} 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**, avancez simplement votre **pion Maître 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, à l'exception des tuiles **Moine**. Une tuile **Moine** activée via un bâtiment, fait seulement progresser votre **pion Maître Brasseur** de 1 case. Cela n'active pas toutes les tuiles adjacentes. Il n'y a donc jamais de réaction en chaîne.

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 **1^{er} 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 P.V.**
 - **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 P.V.** : 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 P.V. Si votre marqueur le moins avancé n'a pas atteint les cases numérotées de 1 à 20, il obtient 0 P.V.
 - 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 P.V remporte la partie.

- 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