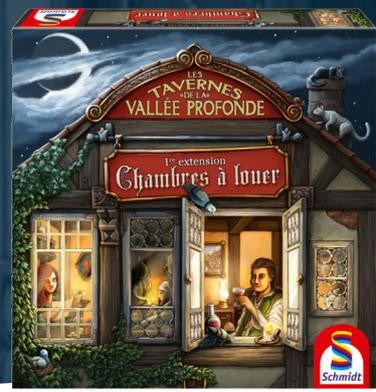




LES TAVERNES DE LA VALLÉE PROFONDE (SCHMIDT) EXTENSION CHAMBRES À LOUER

VOTRE TAVERNE CONNAÎT UN GRAND SUCCÈS ! ÊTES-VOUS PRÊT À PROPOSER DE NOUVEAUX SERVICES COMME SERVIR DU VIN, EMBAUCHER DE NOUVEAUX TAVERNIERS OU GÉRER DES CHAMBRES POUR ACCUEILLIR DES NOBLES ? RENCONTREZ DE NOUVEAUX CLIENTS COMME LES CHARLATANS, LE CURÉ OU LES CRITIQUES ET TENTEZ DE PLAIRE À MADAME LA MAIRE EN HONORANT SES COMMANDES SPÉCIALES.



1 / MISE EN PLACE

PLATEAU CENTRAL

- Faites une mise en place classique avec le jeu de base et ses différents modules.
- Selon les modules choisis sur l'extension *Chambre à louer*, ajoutez les éléments suivants :

LA CHANSON DU VIN

- Placez une *tuile Cave à vin* au-dessus de la *Taverne*, côté *Doublon* visible.
- Posez 2 *Marqueurs de vin* sur la *tuile Cave à vin*.
- Placez les *cartes Sommeliers* parmi les *cartes Taverne*.
- Formez une pioche de *cartes Charlatans* sur la ligne des *cartes Clients* et *Nobles*.



UNE CHAMBRE S'IL VOUS PLAÎT

- Placez la *tuile Chambre d'hôte* au-dessus de votre *Taverne*, *Doublons* face visible.
- Prenez un *Marqueur de réservation* et placez-le sur le *second Lit*.
- Placez 1 *carte Curé* sur votre défausse encore vide.



LE TAVERNIER A LE BEAU RÔLE

- Posez une *carte Critique* sur votre défausse (vous devez jouer avec le *module 3 : Réputation*, du jeu de base).
- Si vous ne jouez pas avec la totalité des modules du jeu de base, enlevez les *tuile Tavernier non-compatibles*. Le 1^{er} joueur choisit une tuile parmi 3 *piochées*. Le suivant récupère les 2 tuiles restantes auxquelles, il ajoute une 3^{ème} *tuile piochée* pour en choisir 1. Et ainsi de suite...
- Si vous jouez avec le module 4 du jeu de base (*démarrage asymétrique*), placez autant de *tuiles Tavernier* et de *cartes Démarrage* que de joueurs. À votre tour, choisissez soit une tuile, soit une carte puis dans le sens inverse du tour, chacun choisit un élément dans la catégorie *qu'il ne possède pas déjà*. Chaque joueur a donc reçu une *tuile Tavernier* et une *carte Démarrage*.
- Le matériel restant (*Reconnaissance de dette*, *Livre d'or amélioré* et *Compteur réputation amélioré*), est uniquement utilisé avec la *tuile Tavernier* correspondante.



LE VILLAGE M'APPARTIENT

- Piochez 3 *tuiles Commande* et fixez-les côté *Mission* (foncé) sur la barre de *Parchemin foncé*.
- Piochez 3 *tuiles Commande* et fixez-les côté *Récompense* (clair) sur la barre de *Parchemin clair*.
- Placez 1 *marqueur de Commande* de chaque joueur à gauche de chacune des *Missions*.
- Mettez de côté les *cartes Madame la Maire*.



2 / TOUR DE JEU

LES 4 MODULES PEUVENT SE COMBINER ENTRE EUX. POUR CHAQUE MODULE, SUIVEZ LES RÈGLES SUIVANTES :

LA CHANSON DU VIN

LE SOMMELIER

- Si vous piochez une *carte Sommelier* préalablement achetée, posez-la à *droite* de la *tuile Cave à vin*.
- Lorsque toutes les *Tables* sont occupées, posez 1 *Marqueur de vin* sur le *Client le plus à droite* si vous possédez 1 *Sommelier*, sur les deux *Clients* les plus à droite si vous possédez 2 *cartes (ou plus) Sommelier*.
- Vous ne pouvez plus poser de dés sur ces cartes, *ni éliminer* cette carte.
- Vous pouvez *retirer* le *Marqueur de vin* pour placer un dé sur la carte si cela vous arrange.
- Lors de la *phase F (Vous êtes servis)*, lorsque vous réalisez les actions liées aux dés posés, recevez en *échange* du *marqueur vin*, la *Récompense (Doublons)* de la carte concernée.
- Avec le module 3 du jeu de base (piste de *Réputation*), les *Doublons* gagnés avec les *Marqueurs de vin* sont *pris en compte* pour calculer la réputation.
- Si vous améliorez la *tuile Cave à vin* en payant 9 *Doublons* (ou moins en bannissant des *cartes Sommelier*), retournez la tuile pour recevoir un *Sommelier permanent* (illustré sur le verso de la tuile) pour le reste de la partie.



LE CHARLATAN

- Si vous faites l'acquisition d'un *Charlatan*, vous *ne* pouvez *plus* acheter de *nouveaux Clients* durant ce tour (*sauf Nobles*).
- Si vous piochez une *carte Charlatan* préalablement achetée, posez-la à *droite* de votre *entrepôt de Bière*.
- Lors de la *phase F (vous êtes servis)*, lorsque vous réalisez les actions liées aux dés posés, vous pouvez activer votre *Charlatan* de 2 *manières différentes* :
 - Répétez l'*action immédiate* (illustration sur la *Table*) d'un *Client* de votre *Taverne* (sauf la *mairie*). *Bannissez* alors votre *Charlatan*.
 - Recevez 1 *Doublon*. Défaussez votre *Charlatan* dans votre *défausse personnelle*.



UNE CHAMBRE S'IL VOUS PLAÎT

- LES *CHAMBRES* : Le *premier Noble* pioché est glissé *sous* une des quatre *Chambres* de votre choix.
- Vous pouvez *améliorer* les *Chambres d'hôte* en payant 8 pièces, vous pourrez alors accueillir les 2 *premiers Nobles* dans des *Chambres* différentes. Les *Nobles suivants* piochés, se partagent une *Table libre* comme à l'accoutumée.

- Avant de poser vos dés sur la *Taverne*, si l'un de ceux que vous avez sélectionné est d'une valeur identique à une *Chambre occupée* par un *Noble*, vous réalisez immédiatement l'action illustrée dans cette *Chambre* (1 fois max par *Chambre* lors d'une manche).
- Avancez vos marqueurs *Coffre* et *Bière* d'une case.
- Piochez immédiatement une carte et placez-la dans votre *Taverne*. Précisions pour certaines cartes :
 - *Un Client* : Posez-le à droite des autres *Clients*. Il n'a pas besoin de *Table*.
 - *Une Serveuse* : Lancez immédiatement un dé de votre couleur encore en votre possession et posez-le dans la *Taverne*.
 - *Un Sommelier* : Posez un *Marqueur de vin* sur l'un des deux *Clients* les plus à droite s'ils n'en possèdent pas.
 - *Une Table* : Posez-la mais ne piochez pas de nouveaux *Clients*.
- Posez le *Marqueur de réservation* sur cette carte. Cette carte pourra être conservée en fin de manche sur le dessus de votre pioche ou défaussée comme d'habitude.
- Le fait qu'il y ait un marqueur de réservation sur cette carte ne vous empêche pas de retirer définitivement ce client avec l'effet interdiction d'entrer ou pour améliorer votre taverne avec une réduction.
 - Remplacez ensuite le *Marqueur de réservation* dans la *Chambre 2*.
- Vous pouvez échanger un de vos *Clients* :
 - *Un Client habitué* (ceux de votre couleur), un *Critique* ou un *Curé* présent dans votre *Taverne* contre un *Client* coûtant 3 *Bières* (celui en plusieurs exemplaires). Ce dernier prend sa place sur la *Table*.
 - *Un Client acheté précédemment* et présent dans votre *Taverne* contre un autre *Client* disponible, coûtant au maximum 2 *Bières* de plus. Vous ne pouvez pas récupérer l'effet immédiat (illustré sur sa *Table*) de ce nouveau *Client*.
- Avancez votre *Marqueur de monastère* d'une case sur la piste *Monastère*.
- **LE CURÉ** : Si vous piochez une carte *Curé*, posez-la sur une *Table disponible*. Il vous permet d'avancer de 1 case sur la piste *Monastère* contre un dé de valeur 1.



LE TAVERNIER A LE BEAU RÔLE

- **LES TAVERNIERIERS** : Chaque joueur bénéficie d'un avantage particulier grâce à sa tuile *Tavernier*.
 - La joueuse** : Vous pouvez utiliser vos dés affichant un 3 ou un 4 sur n'importe quel emplacement de votre plateau. Conservez les dés sur leur face 3/4. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour utiliser une *Chambre* avec un autre chiffre.
 - L'abbesse** : À chaque fois que vous servez un *Client Habitué* (ceux à votre couleur), vous pouvez avancer d'une case sur la piste du *Monastère*. Cela ne marche pas avec le *Vin*.
 - L'historien** : Jouez avec un *Livre d'or amélioré*.
 - La maîtresse d'œuvre** : Vous pouvez conserver dans votre défausse les cartes que vous utilisez pour améliorer votre *Taverne* ou votre personnel. Les améliorations sans réduction possible, vous coûtent 2 *Doublons* de moins.
 - Le maître brasseur** : Chaque *Client* que vous récupérez vous coûte 2 *Bières* de moins. Les *Nobles*, 1 *Bière* de moins.
 - La commerçante** : Chaque *Client* servi avec un dé blanc rapporte 1 *Doublon* de plus. Ces *Doublons* supplémentaires ne comptent pas pour la *Réputation*.
 - Le charmeur** : Jouez avec une *Piste de réputation améliorée*.
 - Le percepneur** : Si vous ne jouez pas avec tous les modules, retirez les tuiles *Reconnaissance de dette* qui se réfèrent aux modules absents puis formez une pioche face cachée. Au début d'une manche, révélez une tuile *Reconnaissance de dette*. Vous pouvez utiliser son bonus uniquement lors de la manche en cours en respectant sa phase d'activation. Vous pouvez recevoir 1 *Doublon* à la place.



- **LE CRITIQUE** : Lorsque vous le piochez, posez-le sur une *Table* libre. Si vous posez un dé de valeur 1, vous pourrez avancer de 2 cases sur la piste de réputation.

LE VILLAGE M'APPARTIENT

- **LES COMMANDES** : À chaque fois que vous réalisez une *Mission* (gauche du *Parchemin*), vous devez déplacer votre marqueur de *Commande* à droite de la *Récompense* qui lui est liée, retourné sur sa face *Point de victoire*.
 - Vous pouvez utiliser une *Récompense* (droite du *Parchemin*), une seule fois, uniquement si vous avez réalisé la *Mission* qui lui est liée, n'importe quand durant la partie. Posez alors votre marqueur de *Commande* devant vous.

MADAME LA MAIRE :



- Dès que vous avez exécuté vos 3 commandes, récupérez la carte Madame la maire.
- Vous pouvez immédiatement améliorer gratuitement une partie de votre *Taverne*, sans recevoir de *Noble* en contrepartie.
- Posez ensuite la carte sur le dessus de votre pioche.
- Si vous piochez Madame la maire, posez-la sur une *Table* libre. Vous pourrez gagner autant de *Doublons* que la valeur du dé posé sur cette carte.

3 / FIN DE PARTIE



- Les conditions de fin de partie restent inchangées.
- Comptez les points comme pour le jeu de base en rajoutant vos éventuels points de victoire pour chaque marqueurs de commande retournés.

