

LES Tavernes DE LA VALLÉE PROFONDE

LES MODULES

Si vous avez déjà joué au module 1 ou si vous cherchez à relever dès le début un plus grand défi, vous pouvez rendre le jeu encore plus varié et encore plus intéressant avec les modules suivants.

Important ! Les modules se construisent les uns sur les autres, de manière progressive. Par conséquent, si vous souhaitez jouer avec le module 4, par exemple, vous devez aussi jouer avec le matériel des modules 1, 2 et 3 !

MODULE 2

« Schnaps – c'était son dernier mot »

De la bière et des doublons ? Bah ! C'est de schnaps que le tavernier a besoin. Celui-ci permet d'effectuer de puissantes actions bonus.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 20 verres de schnaps
- 12 tuiles de saltimbanque imprimées des deux côtés (3 saltimbanques différents : 4x chacun)
- 3 tuiles de schnaps



PRÉPARATIFS

Posez le plan du monastère avec le côté « hiver » au-dessus. Posez les petites tuiles de schnaps dans les 3 emplacements prévus à cet effet sur le plan du monastère de manière à ce que **les verres de schnaps soient visibles**. Les deux tuiles avec deux schnaps se placent entre le 2^e tour et le 3^e tour de jeu, ainsi qu'entre le 5^e et le 6^e. Entre les tours de jeu 4 et 5, placez la tuile avec un seul schnaps.

Réalisez les préparatifs de la manière décrite pour le module 1. Préparez en plus les 20 verres de schnaps. Choisissez, parmi les 12 tuiles de saltimbanque, 3 saltimbanques différents pour chaque joueur et posez-les à côté du plan du monastère, rassemblés. Remettez les saltimbanques restants dans la boîte du jeu.



MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La barre compte-tours

Du côté « hiver », il y a d'autres bonus sur la barre compte-tours.

Les bonus suivants sont nouveaux :

Schnaps : Lorsque le marqueur lune passe sur un schnaps, tous les joueurs reçoivent **immédiatement** 1 schnaps (aux tours 2, 5 et 8) ou 2 schnaps (aux tours 3 et 6) de la réserve commune. Chaque joueur le(s) pose dans sa taverne sur le comptoir à droite de la caisse.



Aux **tours de jeu 2, 3 et 5**, des saltimbanques particulièrement résistants à l'alcool arrivent dans ta taverne et divertissent les clients. Chaque joueur prend la tuile de saltimbanque représentée et **choisit l'un des deux côtés de la tuile**. Il pose la tuile dans sa taverne, le côté choisi au-dessus. Ceci n'est pas une action immédiate ! Mais elle peut être activée plus tard à l'aide de schnaps. **Les tuiles de saltimbanque ne pourront plus être tournées au cours de la partie !** Choisis donc avec discernement !



Exécuter une action grâce au schnaps

Dès que tu as assez de schnaps, tu peux en offrir aux saltimbanques. Ils te remercient alors par l'action illustrée. Tu dois pour cela remettre dans la réserve commune le nombre de schnaps indiqué sur la tuile et tu peux ensuite effectuer l'action illustrée. Tu peux exécuter toutes les actions (à l'exception d'un côté du jongleur, voir plus bas) **le nombre de fois que tu souhaites**, tant que tu peux offrir suffisamment de schnaps en échange.

Actions en échange de schnaps



Pendant la phase « **Vous êtes servis** » : Remets 1 schnaps dans la réserve. Reçois 2 doublons.

F

O
U



Pendant la phase « **Vous êtes servis** » : Remets 2 schnaps dans la réserve. Reçois 3 bières.

F



F Pendant la phase « **Vous êtes servis** » : Remets 5 schnaps dans la réserve. Tu peux exécuter **immédiatement** l'action « Améliorer la taverne » ou « Embaucher durablement des employés » sans devoir payer le coût de cette amélioration. Tu reçois – comme d'habitude – 1 noble.



O
U

F Pendant la phase « **Vous êtes servis** » : Remets 2 schnaps dans la réserve. Enlève un client ou un habitué qui avait pris place à l'une de tes tables et **retire-le du jeu**. Tu ne peux faire cela que s'il n'y a actuellement aucun dé sur ce client.



G Pendant la phase « **C'est l'heure de la fermeture !** » : Remets 1 schnaps dans la réserve. Avant de défausser tes cartes, tu peux reposer 1 de tes cartes étalées **sur ta pioche**. Tu ne peux effectuer cette action qu'**1x par tour de jeu**.



O
U

E Pendant la phase « **L'embarras du choix** » : Remets 1 schnaps dans la réserve. Tourne 1 de tes dés **sur le côté de ton choix** avant de le poser sur une case d'action.

Attention : Chaque joueur ne peut posséder que 4 schnaps au maximum **à la fin de son coup**. Les schnaps en trop sont remis dans la réserve.

FIN DE LA PARTIE

Chaque schnaps qui n'a pas été offert aux saltimbanques rapporte **1 point** à la fin de la partie.

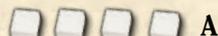
MODULE 3

« Ta réputation te précède »

La bonne réputation d'une taverne, c'est la base d'un commerce florissant. Lorsqu'elle précède la taverne, la voie du succès est presque toute tracée.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 4 marqueurs de réputation (A)
- 16 cartes de barde (B)
- 10 cartes de client (avec le symbole ) (C)
- Verso de la tuile du tavernier avec le compteur de réputation (D)



B

C

D

PRÉPARATIFS



Mélangez les 10 cartes de client présentant un dé blanc dans la bande supérieure d'ornements avec la pile des cartes de client.

Posez le plan du monastère avec le côté « **hiver** » 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**.

Posez les 16 cartes de barde, face visible, à côté des marchands de bière dans l'étalage de cartes.



Installez votre plateau de taverne de manière à ce que le compteur de réputation soit visible en bas auprès du tavernier (voir illustration). Placez la petite partie découpée du compteur de réputation dans l'emplacement prévu à cet effet avec la signature tournée vers le bas, afin que la signature ne soit **pas visible**. Chaque joueur reçoit un marqueur de réputation et le pose sur le tavernier.



Les marqueurs de réputation restants ne seront pas utilisés, remettez-les dans la boîte du jeu. Effectuez maintenant le reste des préparatifs de la manière décrite pour les modules 1 et 2.

MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le compteur de réputation

Le compteur de réputation est un circuit constitué de 11 ou 12 cases (dans le module 5). À chaque fois que la réputation de ta taverne progresse, tu avances ton marqueur de réputation dans le sens des aiguilles d'une montre. Après la case avec la couronne, **tu continues par la case 1 (1 point)**. Tu ne peux pas ne pas utiliser les progrès de réputation que tu obtiens.

Si ton marqueur de réputation atteint ou dépasse l'une des cases suivantes, tu reçois immédiatement le bonus indiqué :



Prends 1 schnaps.



Prends 1 schnaps **OU** enlève 1 client de ta taverne (cf. module 1, page 11 de la règle du jeu).



Prends 1 noble et pose-le face cachée sur ta pioche.

La phase de réputation

Une fois que tu as placé tous tes dés (phase **E**) et **avant** d'exécuter ta première action (phase **F**), tu effectues **une phase supplémentaire** : la phase de réputation.

D'abord, tu contrôles combien de doublons tu vas produire. C'est la somme des :

- doublons que tu vas recevoir grâce aux cartes de client sur lesquelles se trouve un dé
- 1 ou 3 doublons que tu vas recevoir grâce à la caisse si un dé se trouve sur celle-ci.

Ensuite, tu contrôles combien de bières tu vas produire. C'est la somme des :

- bières que tu vas recevoir grâce à la livraison de bière : pour chaque dé, tu vas recevoir 1 bière (ou 2 bières après l'amélioration) plus 1 autre bière pour chaque autre livreur que tu as retourné
- 1 ou 2 bières que tu vas recevoir du tonneau si un dé se trouve sur celui-ci
- 1 bière pour chaque marchand de bière posé à côté de ton entrepôt de bière.

À présent, avance ton marqueur de réputation du nombre de cases correspondant à **la somme la moins élevée des deux**.

Important ! Pour le calcul de la production, **seules les cases d'action avec des dés** comptent, ainsi que les **marchands de bière**.

Tous les doublons et bières acquis autrement ne sont pas comptés ici. Les doublons et bières qui se trouvent dans le coffre ou l'entrepôt de bière ne sont donc pas pris

en compte, ni ceux que tu reçois grâce aux saltimbanques, au monastère et aux bonus immédiats (par le biais des clients). Même si tu améliores pendant la phase d'actions (phase **F**) une tuile qui va te rapporter davantage, cela ne compte pas, car la phase de réputation est exécutée avant la phase **F**.

Important : Lorsque le joueur actuel a achevé sa phase de réputation, il démarre IMMÉDIATEMENT la phase **F**. Ce n'est qu'une fois qu'il a fini de jouer la phase **F** que c'est au joueur suivant – dans le sens des aiguilles d'une montre – de jouer, celui-ci commence par la phase de réputation.

Attention : Si, pendant ta phase d'actions **F**, tu dois changer les dés de place, ceci a bien sûr un effet rétroactif sur le compteur de réputation. N'oublie pas de déplacer le marqueur de réputation en conséquence si tu changes tes plans !



Les bardes

Les bardes constituent d'autres nouveaux employés que tu peux embaucher. Durant la phase d'actions « Vous êtes servis », tu peux engager un barde pour 1 doublon. Comme toutes les autres cartes, cette carte doit être placée après son acquisition sur ta **pioche**, toujours face cachée.

Lorsque tu piocheras un barde en remplissant ta taverne (phase **B**), pose-le à droite de ton entrepôt de bière (là où sont également posés tes marchands de bière).

La chanson du barde

Pour chaque barde retourné au cours de la phase **B**, tu peux, au cours de la phase d'actions **F**, avancer ton marqueur de réputation d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.



Nouveaux clients

Si tu achètes l'une des cartes de client sur lesquelles sont représentés des progrès de réputation, tu avances **immédiatement** ton marqueur de réputation du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si tu achètes l'une des cartes de client sur lesquelles 1 schnaps est représenté, tu reçois **immédiatement** 1 schnaps.



Pour les deux types de client, le bonus **n'est pas réactivé** lorsque tu poses le client à l'une de tes tables au cours d'un tour de jeu ultérieur.

COMPTAGE FINAL

À la fin de la partie, en plus des points pour tes cartes, tu reçois des points pour ta réputation. Ces points dépendent de l'avancée de ton marqueur de réputation. Tu reçois le nombre de points correspondant à la case où tu te trouves, ou à la dernière case franchie avec des points si tu te trouves sur l'une des deux cases avec du schnaps  . Si ton marqueur se trouve sur la case avec la couronne , tu ne reçois pas de point. Tu en as en effet déjà reçu grâce à la carte de noble.



Exemple : Le marqueur de réputation de Wolfgang se trouve sur la sixième case à la fin de la partie. Il reçoit 5 points pour cela.

MODULE 4

« Les débuts sont toujours difficiles »

Chacun peut ouvrir une taverne, il faut seulement une serveuse, un livreur et une table. Cela ne signifie pas pour autant que d'autres modèles d'entreprise réussissent moins bien !

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 7 cartes de démarrage



PRÉPARATIFS

La seule modification par rapport aux préparatifs habituels réside dans le fait que chaque joueur n'ajoute pas automatiquement 1 serveuse, 1 table et 1 livreur à ses clients habitués : chaque joueur peut utiliser à la place une carte de démarrage.

Mélangez les 7 cartes de démarrage et posez-en 3 face visible, prises au hasard. Chaque joueur peut choisir l'une des 3 cartes de démarrage et prendre les cartes et bonus représentés sur celle-ci. Plusieurs joueurs ou même tous les joueurs peuvent choisir la même carte.



Prends 1 serveuse, 1 table et 1 livreur.



Prends 1 barde, 1 marchand de bière, 1 livreur et 1 plongeur.



Avance immédiatement ton marqueur de monastère de 3 cases (tu reçois immédiatement 1 marchand de bière pour cela). Tu peux enlever immédiatement 2 clients habitués de ta pile. Les deux cartes sont alors remises dans la boîte du jeu.



Prends 1 schnaps. Tu peux améliorer immédiatement ta taverne en ajoutant durablement une table gratuitement. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration.



Prends 1 barde et 1 table. Tu peux améliorer immédiatement ton entrepôt de bière gratuitement. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration. **ATTENTION :** place immédiatement ton marqueur de stock de bière sur le 5. Tu commences par conséquent la partie avec 5 bières.



Prends 1 carte de serveuse. Tu peux en outre donner immédiatement et gratuitement un poste permanent à ta serveuse en retournant la tuile du chien. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration.



Prends 1 plongeur. Tu peux enlever immédiatement 1 client habitué de ta pile. La carte est alors remise dans la boîte du jeu. Tu peux améliorer immédiatement ta caisse gratuitement. Tu ne reçois **pas** de noble pour l'amélioration.

N'oubliez pas de mélanger vos pioches avant de commencer le premier tour de jeu !

Toutes les autres règles des modules 1 à 3 restent inchangées.

MODULE 5

« Au fil de la soirée, les clients sont de plus en plus prestigieux »

Votre réputation vous précède déjà. Mais avez-vous aussi un livre d'or rempli de signatures de clients satisfaits ? À ce qu'on dit, un tel livre d'or pourrait convaincre plus d'un noble hésitant.

MATÉRIEL DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

- 4 livres d'or
- 40 tuiles de signature



PRÉPARATIFS



Préparez la partie de la manière décrite pour les modules 1 à 4. Mais dans ce module-ci, vous placez la petite partie découpée du compteur de réputation dans l'emplacement prévu à cet effet avec la signature au-dessus.

Chaque joueur reçoit un livre d'or et le pose **au-dessus** de sa taverne. Les livres d'or restants sont remis dans la boîte du jeu.

Formez une réserve avec les tuiles de signature à côté des cartes de client. Posez 1 tuile de signature sur chacune des 4 cartes de client de l'étalage face visible et sur le client coûtant 3 bières.

MODIFICATIONS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le livre d'or

Ton livre d'or se compose de 4 colonnes, que tu vas remplir de haut en bas. Il y a 2 manières possibles de recevoir des signatures dans ton livre d'or :

- À chaque fois que tu acquiers un client avec de la bière, tu prends la tuile de signature posée sur le client et tu la places dans ton livre d'or (le client laisse une inscription dans le livre d'or). Pose la tuile dans la colonne qui correspond à la valeur du client que tu viens d'acquérir (3/4 bières, 5 bières, 6 bières ou 7/8 bières). Lorsque tu rempliras à nouveau la rangée des clients étalés face visible avec la pioche, prends immédiatement une nouvelle tuile de signature dans la réserve et pose-la sur la carte de client que tu viens de piocher. Pour les clients coûtant 3 bières également, une tuile de signature doit être remise sur le client suivant de la pile.
- Lorsque ton marqueur de réputation atteint ou dépasse le symbole  sur le compteur de réputation, tu peux immédiatement prendre une tuile de signature dans la réserve et la poser dans une colonne **de ton choix** de ton livre d'or (dans ce cas aussi, la règle suivante s'applique : on remplit une colonne de haut en bas !).

Lorsque tu poses une tuile de signature sur une case bonus, tu reçois ce bonus **immédiatement**. Tu pourrais poser une tuile dans une colonne dont les 4 cases sont déjà remplies ? Dans ce cas, cette tuile est perdue.

Tu reçois les bonus suivants **immédiatement** lorsque tu poses une tuile de signature sur la case correspondante :



Prends 1 marchand de bière et pose-le sur ta pioche, face cachée.



Prends 1 plongeur et pose-le sur ta pioche, face cachée.



Prends 1 serveuse et pose-la sur ta pioche, face cachée.



Prends 1 table et pose-la sur ta pioche, face cachée.



Avance ton marqueur de réputation d'1 ou de 3 cases.



Tu reçois immédiatement 1 noble, que tu poses sur ta pioche, face cachée.



Tu reçois immédiatement 1 schnaps.

Lorsque tu poses une signature sur la dernière case vide d'une **rangée** horizontale, tu reçois immédiatement 1 noble, que tu poses sur ta pioche, face cachée.

La quantité de tuiles de signature est limitée. Si le cas rare se produit où tu acquiers un client sans tuile, tu ne peux plus faire d'inscription dans ton livre d'or.

Attention, dans ce module aussi, tu ne peux acquérir qu'**1 nouveau client par tour de jeu**.

Toutes les autres règles des modules 1 à 4 restent inchangées.