

## P1

### Dice Brewing

#### L'Almanach du Brasseur

## P3

### Introduction

*Chère et honorable communauté des brasseurs de Dice Brewing, c'est avec une joie et une satisfaction incontestée que nous vous accueillons, vous, jeune apprenti, dans notre humble brasserie. C'est un honneur pour nous que parmi toutes les offres de travail que vous avez dû recevoir, vous ayez choisi notre brasserie en particulier. Nous sommes admiratifs de vos précédentes réussites ainsi que de votre manière d'appréhender le développement et le raffinement que vous apportez à l'art du brassage.*

*Cependant, nous devons vérifier vos qualifications dans la pratique. Pour ce faire, nous vous avons engagé pour une période d'essai qui commence dès aujourd'hui ! En plus de vous, il y aura quelques autres apprentis talentueux, qui ont aussi commencé à travailler dans notre brasserie. Vous serez tous en compétition car il n'y a qu'un seul poste de Maître Brasseur de Dice Brewing disponible. Comme vous l'imaginez sûrement, tout ne sera pas si facile... Vous devrez faire vos preuves en brassant différentes sortes de bière, vous devrez vous procurer des malts et du houblon spécifiques, tout en essayant d'améliorer les recettes avec des ingrédients qui rendront vos bières remarquables. Mais ce n'est pas tout... les apprentis seront en compétition directement les uns avec les autres, se menant ainsi la vie dure par l'utilisation de moyens douteux ! Assez de palabre ! Il est temps de commencer votre entraînement et aussi de vous concentrer sur le plus important – la bière !*

*Rencontrez Mr Hoppy, notre employé du département des stagiaires qui vous guidera dans les règles des cartes et dans l'atelier, tout au long de ces règles. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les lui poser. Nous vous souhaitons bonne chance, et prenez du plaisir à brasser ces bières.*

### Sommaire

But du jeu

Mise en place

Petit résumé sur la manière de jouer

Éléments du jeu

Description détaillée des phases

    Lancers des dés et organisation

    Achat

    Brassage de la bière

    Nettoyage de l'atelier

Fin de la partie

#### 1. But du jeu

**Nombre de joueurs** : 2 à 4

**Durée** : 45 à 90 minutes

Les joueurs deviennent des brasseurs dont le but est d'acquérir les ressources nécessaires pour brasser beaucoup de nouvelles recettes de bière. Cela vous permet de gagner les récompenses qui vont avec le brassage de ces bières – *or* et *points de maîtrise*.

Pour ce faire, chaque joueur utilise son *plateau de joueur personnel* et deux cartes de lieu (le *marché* et le *marché noir*) pour développer leur réserve de ressources, et pour entreposer leurs *stocks* ainsi que certains *jetons* qui peuvent altérer le cours de la partie. Le joueur qui a le plus de *points de maîtrise* à la fin, remporte la partie.

## P4

### 2. Mise en place

**A. Dés ressources et jetons de graines** : Placez les *dés ressources* triés (10, 11, 12 13) et les *jetons de graines* (8) au centre de la table. Le nombre de *dés ressource* et de *jetons de graines* est limité au nombre contenu dans la boîte.

**B. Jetons de blocage** : placez les *jetons de blocage* (7) au centre de la table, à côté des *dés ressource* et des *jetons de graines*.

**C. Jeton de saison/priorité** : placez ce jeton (4) à côté des *dés ressource*, des *jetons de graines* et des *jetons de blocage*. Placez le jeton saison/priorité sur le côté hiver.

**D. Cartes de recette** : Organisez les *cartes de recette* de départ (1) selon le mode de jeu choisi.

**I mode standard** : pour 2/3/4 joueurs, prenez respectivement 3/3/4 cartes de départ dans la pioche. Ces cartes peuvent comprendre : *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager* (pour 2 ou 3 joueurs) ou *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager* et *Sladek Pilsner* (pour 4 joueurs). Toutes les recettes de départ sont reconnaissables à leur **dos vert**. Placez les cartes recette de départ, face visible, les unes à côté des autres, dans n'importe quel ordre, pour que tous les joueurs puissent les voir. Mélangez les cartes restantes et mettez cette pile de carte, face cachée, à côté des cartes de recette de départ.

**II mode avancé** : Mélangez la pile de cartes de recette et posez cette pile face cachée. Piochez 3/3/4 recettes de départ pour respectivement 2/3/4 joueurs. Placez les cartes, face visible, les unes à côté des autres, dans n'importe quel ordre et à côté de la pile des cartes de recette pour que tout le monde puisse les voir.

**E. Marché et Marché noir** : Placez les cartes *Marché* (3) et *Marché noir* (5) l'une à côté de l'autre, sous les cartes de recette. Triez ensuite tous les jetons (2), (6) et empilez-les. Placez les jetons sur les cartes, sur les cases prévues à cet effet.

**F. Carte Atelier** : chaque joueur pose sa *carte Atelier* (15) à un endroit qui l'arrange sur la table.

**Souvenez-vous que vous trouverez un tas d'informations importantes sur cette carte. Informations qui pourraient vous aider à prendre des décisions. Il est utile, de temps en temps, de se reporter à cette carte.**

**G. Cartes de Stocks** : Donnez à chaque joueur une *carte de stocks* (16). Les joueurs posent cette carte devant eux pour que tout le monde puisse les voir.

**H. Or et Points de Maîtrise** : Chaque joueur prend un *jeton d'or* (9) d'une valeur de 2, et ils placent *l'indicateur vert des points de maîtrise* (17) sur la case 0 de leur *plateau de joueur* (14) (en haut à gauche du plateau).

**I. Distribution des ressources :** Chaque joueur reçoit un *dé de malt pâle* (11), un *dé de malt foncé* (12) et *dé de houblon* (10), un *dé de compétences de brassage* (13), et un *jeton de graines* (8). Le *jeton de graines* est placé sur les *stocks*, pendant que les dés sont placés dans la *réserve active* du joueur.

## P5

*Ci-dessous nous vous présentons une mise en place des éléments. Si vous ne la trouvez pas pratique, placez les éléments sur la table pour que ce soit pratique pour vous et tous les autres joueurs. Bien sûr vous devez organiser les espaces de manière à ne pas renverser accidentellement de la bière dessus !*

2-3 joueurs

4 joueurs

- (1) 30 cartes de recette
- (2) 15 jetons ingrédients spéciaux
- (3) 1 carte du marché
- (4) 1 jeton de saison/priorité
- (5) 1 carte de marché noir
- (6) 18 jetons action
- (7) 4 jetons de blocage
- (8) 6 jetons de graines
- (9) 12 jetons de pièces
- (10) 12 dés de houblon
- (11) 14 dés de malt pâle
- (12) 14 dés de malt foncé
- (13) 10 dés de compétences de brassage
- (14) 4 plateaux de joueur
- (15) 4 cartes atelier
- (16) 4 cartes de stock
- (17) 4 indicateurs verts de points de maîtrise.

## Zone de jeu du joueur

### Réserve active

#### Réserve active

La réserve active est l'endroit sur la table, devant chaque joueur, où sont lancés les dés. C'est aussi l'endroit où les joueurs gardent les dés qu'ils ont décidé de lancer au début de la manche suivante (les dés laissés dans la réserve active doivent être lancés au début de la manche suivante).

#### Stocks

Les stocks servent pour deux objectifs. Tout d'abord, c'est l'endroit où le joueur stocke ses dés qui ont un résultat qu'il souhaite garder (les dés stockés sont en sécurité, ils ne seront pas relancés au début de la manche suivante). Le deuxième objectif est lié à la règle qui veut que lors du brassage, vous ne pouvez utiliser que des dés qui sont stockés.

Les dés peuvent être stockés pendant plusieurs manches – jusqu'à ce que le joueur décide de les utiliser sur son plateau de joueur et/ou pour brasser de la bière.

Vous trouverez plus de détails sur la réserve active et sur les stocks plus loin dans ces règles.

## P6

### 3. Petit résumé sur la manière de jouer

Le joueur qui a *consommé* le plus de bière au cours des 7 derniers jours commence la partie ! Sinon, avant le début de la partie, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui a le résultat le plus élevé reçoit le jeton de saison/priorité et il débute la partie. Les joueurs joueront ensuite dans le sens horaire. C'est l'ordre déterminé.

Chaque partie dure jusqu'à ce que les joueurs, en tant que groupe, aient acquis un certain nombre de *cartes de recette*. Le nombre de cartes de recette nécessaires pour mettre fin à la partie, varie selon le nombre de joueurs. A 2/3/4 joueurs, ce sera respectivement **10/15/20 recettes**. Chaque partie est composée de manches qui sont constituées de phase.

<b>Nombre de joueurs</b>	2	3	4
<b>Recettes nécessaires</b>	10	15	20

#### Petit résumé des phases

**1. Lancers des dés et organisation** : Les joueurs lancent leurs dés qui sont dans *la réserve active* et ils les organisent sur leur *plateau de joueur*. Tout d'abord, les joueurs lancent les dés de leur réserve active – cela détermine les ressources qu'ils peuvent utiliser pendant la manche. Ensuite, les joueurs décident de ce qu'ils veulent faire de ces ressources. Ils choisissent où ils veulent les placer sur leur *plateau de joueur (dans l'ordre du tour)*, s'ils veulent les transférer dans *leurs stocks* ou s'ils veulent les laisser dans leur *réserve active* pour les lancer au début de la prochaine manche. Après qu'un joueur ait réalisé son tour, le joueur à sa gauche joue. Chaque joueur peut jouer autant de déplacements qu'il le souhaite pendant cette phase, cependant il doit toujours attendre son tour, dans l'ordre déterminé. Si le joueur ne veut pas faire de déplacement, il peut passer. La phase de jet de dés et d'organisation est terminée lorsque tous les joueurs ont passé.

**2. Achat** : Pendant cette phase, chaque joueur peut acheter un jeton du *marché* et un jeton du *marché noir*. Les un ou deux achats sont faits dans le sens horaire. La fin de la phase d'achat est le dernier moment pendant lequel un joueur peut décider quels dés de la *réserve active* il veut placer dans *ses stocks*.

**3. Brasser de la bière** : Dans l'ordre déterminé, les joueurs choisissent la recette qu'ils veulent brasser, et ils placent toutes les ressources nécessaires dessus. Ensuite, ils récupèrent tous les bonus et récompenses indiqués sur la carte. C'est le résultat obtenu pour avoir brassé cette recette. Pendant la phase de brassage des bières, les *jetons d'action* peuvent seulement être utilisés au début de la phase – avant que le joueur qui a le *jeton de priorité* choisisse la recette qu'il peut brasser.

**4. Nettoyage de l'atelier** : les joueurs calculent les effets et récupèrent les dés de leur *plateau de joueur* (ils les placent dans leur *réserve active* ou sur les piles de dés – selon les effets). Le *jeton de saison/priorité* est ensuite retourné, et donné au prochain joueur dans le sens horaire. La manche suivante peut alors commencer.

#### ATTENTION

Pendant la phase 1, le transfert des dés, dans les stocks, n'est pas considéré comme un tour. De plus, pendant une manche, un joueur peut transférer n'importe quel nombre de dés.

**Vous trouverez plus de détails sur les phases plus loin dans ces règles.**

## P7

### 4. Eléments du jeu

**50 dés de ressource.** La réserve de ressources comprend un total de **50 dés 6 faces** de 4 couleurs différentes. Ils symbolisent les ressources nécessaires pour brasser la bière et pour acquérir les cartes de recette. **La boîte contient** 14 dés noirs (*malt foncé*), 14 dés jaunes (*malt pâle*), 12 dés verts (*houblon*) et 10 dés bleus (*compétences de brassage*).

**14 malts foncés / 14 malts pâles / 12 houblons / 10 compétences de brassage**

### 6 jetons de graines

*Les jetons de graines* permettent aux joueurs d'acquérir **un dé de malt pâle ou un dé de houblon**, après qu'ils aient été utilisés dans la *Maison des Malts* ou dans la *Plantation de Houblon*, toutes les deux situées sur les *plateaux des joueurs*. Chaque joueur reçoit un *jeton de graines* lorsque le *jeton de priorité/saison* est mis sur la face *été* visible.

### 1 jeton de saison/priorité

Le *jeton de saison* est aussi un *jeton de priorité*. Il détermine quel joueur fait ses premiers déplacements dans la manche. Si le jeton est retourné sur la face « *été* », tous les brasseurs reçoivent un *jeton de graines*. Si le jeton est retourné sur la face « *hiver* », les brasseurs ne reçoivent pas de graines venant de la réserve.

Le jeton est ensuite donné au joueur suivant, dans le sens horaire, à la fin de chaque manche. Le joueur qui le reçoit, doit le retourner, changeant ainsi de saison.

**Eté**

**Hiver**

### 12 jetons de pièce

Les *jetons de pièces*, double côté, sont utilisés pour indiquer les revenus. Ils peuvent être acquis grâce au brassage de bières spécifiques, ou après avoir échangé des ressources spécifiques contre de l'or, en utilisant le *plateau de joueur*. Les pièces sont double-côté (chaque côté ayant une valeur différente allant de 1 à 6). Les joueurs échangent aussi leurs pièces pour obtenir des *jetons d'ingrédients spéciaux* sur le *marché*, et pour des *jetons d'action* sur le *marché noir*.

**Recto Recto Recto**

**Verso Verso Verso**

### 4 jetons de blocage

Les *jetons de blocage* sont utilisés pour empêcher automatiquement les autres joueurs de réaliser des actions sur leur *plateau de joueur*. La manière dont ces jetons fonctionnent est décrite dans la partie description des phases de ce livret de règles.

### 15 jetons ingrédients spéciaux.

Les brasseurs peuvent utiliser les ingrédients spéciaux pour améliorer leurs *recettes de bière* pendant la *phase de brassage* et ils reçoivent des récompenses additionnelles pour leur travail. Les joueurs achètent les *jetons d'ingrédients spéciaux* en échangeant leur or pendant la *phase d'achat*. Les prix spécifiques des ingrédients spéciaux peuvent être trouvés sur la *carte du marché*.

**Pendant une manche, chaque joueur ne peut acheter qu'un seul ingrédient spécial venant de la carte du marché.**

Réserve des ingrédients spéciaux :

**3 fruits**

**3 épices**

**3 miel**

**3 malt spécial**

**3 houblon spécial**

**Après qu'un jeton d'ingrédient spécial ait été utilisé, il est remis dans sa pile pour pouvoir à nouveau être acheté.**

## **P8**

### **18 jetons action**

Ces jetons peuvent affecter les ressources des autres joueurs et ils donnent à chaque brasseur la chance de réparer des erreurs précédentes. Les joueurs achètent des *jetons d'action* pendant la *phase d'achat*. Les prix spécifiques des jetons d'action se trouvent sur la *carte de marché noir*.

Les *jetons d'action*, acquis ou achetés, sont placés sur la table pour que tout le monde puisse les voir.

L'indication sur le jeton doit être visible par tous les autres joueurs.

**3 Retirer un dé** : Le joueur peut retirer un dé choisi (le sien ou celui d'un adversaire) venant des stocks, et il le place dans la réserve active.

**3 Bloquer un bâtiment** : Le joueur place le jeton sur un bâtiment choisi, sur le plateau d'un autre joueur (cela doit être fait au début de la phase). Pendant cette manche, le joueur bloqué ne peut pas réaliser d'actions sur ce bâtiment bloqué.

**3 Bloquer/Protéger un dé** : Le joueur place le jeton sous un dé choisi (le sien ou celui d'un autre joueur). Si vous bloquez le dé d'un adversaire, il ne peut plus l'utiliser pendant le reste de la manche. Si vous protégez votre propre dé, personne ne peut en changer le résultat, ni le retirer des stocks pour le reste de la manche.

**3 Bloquer une carte de recette** : Le joueur peut bloquer le brassage en plaçant le jeton sur la recette choisie (cela doit être fait au début de la phase de brassage). Pendant cette manche, personne ne pourra brasser cette recette.

**3 Augmenter la valeur** : Le joueur peut augmenter la valeur d'un dé choisi, de 1 pour le reste de la manche.

**2 Lancer supplémentaire** : Le joueur peut relancer un dé choisi (ou parmi ceux d'un adversaire) venant de la réserve active, des stocks ou du plateau de joueur.

**Après qu'un jeton d'action ait été utilisé, il est retiré du jeu, ce qui signifie qu'il ne pourra plus du tout être acheté ou acquis.**

**Souvenez-vous** que les *jetons d'action* peuvent être joués à n'importe quel moment (sauf si la description du jeton indique le contraire). La phase de brassage est la seule exception. Pendant cette phase, tous les jetons doivent être joués au début de la phase (à la fois ceux joués pour améliorer les résultats d'un joueur et ceux joués pour rendre le jeu des adversaires plus difficile).

**Jeu avancé** : Les jetons achetés ou acquis sont placés, face cachée, sur la table pour que les autres joueurs ne puissent pas les voir.

### **4 Cartes de stocks**

Cette carte est l'endroit où les joueurs stockent les réserves nécessaires pour le brassage des bières (les dés de ressource et les jetons d'ingrédients spéciaux). Les ressources de cette carte

sont utilisées sur les plateaux de joueur. Souvenez-vous que les ressources placées dans les stocks peuvent être utilisées pendant la *phase de lancers de dés et organisation*. De cette manière, la valeur des dés choisis peut être augmentée ou les dés peuvent être changés en d'autres ingrédients, c'est-à-dire du malt pâle ou du malt foncé.

#### **4 Cartes ateliers**

Chaque joueur a sa propre *carte atelier* qui comporte un petit résumé des phases de jeu et des descriptions des *jetons d'action*.

#### **4 Indicateurs verts en bois**

Ces *indicateurs verts* sont utilisés pour compter les points de maîtrise que les joueurs ont reçus. Chaque joueur a son propre indicateur qui est situé sur son propre *plateau de joueur*.

### **P9**

#### **30 cartes de recette**

Tous les joueurs qui veulent brasser certaines bières, sont en compétition pour obtenir les *cartes de recette*. Il y a 8 styles de brassage de bière, de 3 niveaux différents (novice, intermédiaire et avancé) disponibles dans la pioche des cartes de recette. Il y a aussi 6 recettes expérimentales à base de différents fruits, épices et autres ingrédients disponibles au marché – un vrai défi pour un brasseur curieux. Les cartes de recette sont constituées de **3 zones** : *récompenses*, *recette de base* et *amélioration*.

#### **1. Récompense**

Le joueur reçoit une récompense pour le brassage d'une recette. Selon le niveau de la recette, la récompense peut-être :

*Des pièces d'or*

*Des points de maîtrise*

*Un jeton d'action*

*Un jeton d'action et des pièces d'or*

*Un dé supplémentaire*

*Un dé supplémentaire et des pièces d'or.*

#### **2. Recette de base**

Cela indique le nombre et la valeur minimum des dés nécessaires pour brasser certaines bières. Dans ce cas, pour pouvoir brasser la bière, vous avez besoin de :

2 *dés de malt pâle*, un d'une valeur minimum de 2 et un d'une valeur minimum de 3

2 *dés de malt foncé*, un d'une valeur minimum de 3 et un d'une valeur minimum de 5

1 *dé de houblon* d'une valeur minimum de 4

#### **3. Amélioration**

Les joueurs peuvent *améliorer* les recettes en y ajoutant *des jetons d'ingrédients spéciaux* et aussi des *dés de compétences* pour fournir un bonus (dans ce cas, c'est soit un dé bleu du malt spécial ou du houblon spécial).

#### **Récompense**

#### **Bonus**

#### **Exemple de Brassage :**

Dans cette manche, j'ai l'opportunité de brasser la recette *Strong Roasted Stout*. J'ai tous les ingrédients nécessaires dans *mes stocks* : deux dés jaunes de **5** et **3** (la recette nécessite 3 et 2), deux dés noirs avec **5** et **4** (la recette nécessite 5 et 3) et un dé vert de **4** – exactement ce qui est nécessaire pour la recette. J'ai aussi *deux jetons d'ingrédients spéciaux* : **houblon spécial** et **malt spécial**. Je peux utiliser les deux pour améliorer la recette de base (mais pas en même temps – voir 3. Amélioration). De plus, j'ai dit aux autres joueurs que j'allais brasser la recette *Strong Roasted Stout*. Je transfère les dés ressource utilisés à partir de *mes stocks* dans ma *réserve active* (je pourrai les lancer lors de la prochaine manche). J'ai aussi décidé d'améliorer la recette avec *du malt spécial* ce qui me procure **5 ors** de plus ainsi que **5 points de maîtrise**.

## **P10**

### **4 Plateaux de joueurs**

Chaque joueur reçoit un plateau de joueur où il peut acquérir, développer et avoir une influence sur ses propres ressources, dans sa réserve de ressources. Chaque plateau est constitué de 4 bâtiments.

#### ***Malt House (la maison des Malts)***

**La maison des malts est constituée de 3 champs et elle est accessible aux joueurs dès la première manche.**

#### **Acquérir des malts pâles (dés jaunes)**

Pour acquérir 1 dé jaune, le joueur a besoin de placer un jeton de graines sur le champ où il y a le symbole de la graine. De cette manière, à la fin de la manche (**phase de nettoyage de l'atelier**) il peut piocher un dé jaune dans la pile et il peut l'ajouter à sa *réserve active*. (Le jeton de graines est quant à lui replacé sur la pile des jetons de graines). Le joueur peut aussi recevoir un dé jaune instantanément (en un tour). Pour ce faire, après avoir placé son **jeton de graines** sur le champ avec le symbole de la graine, il doit mettre un *dé bleu* d'une valeur minimum de 3 sur la case du *dé bleu*, qui est en dessous du symbole. Après l'avoir fait, il prend immédiatement un *dé jaune* dans la pile. Le dé est lancé et placé (avec la valeur obtenue) dans *la réserve active* ou dans *les stocks*.

#### **Acquérir des malts foncés (dés noirs)**

Pour pouvoir acquérir un dé noir, le joueur a besoin de « mettre au four » un dé jaune en l'échangeant contre un dé noir. Pour ce faire, le joueur place un dé jaune de n'importe quelle valeur sur son plateau. Comme dans l'exemple précédent, à la fin de la manche (symbole) le joueur piochera un dé noir et il remettra son dé jaune de malt pâle (X symbole) dans la pile des dés restants. Le joueur peut aussi acquérir un dé noir plus rapidement (symbole éclair) en plaçant un dé bleu de compétences, comme dans l'exemple précédent.

*Les malts pâles deviennent des malts foncés en étant passé au four.*

#### **Augmenter la valeur des dés jaunes et des dés noirs**

Pour augmenter de 1 la valeur d'un de ses dés de malt, le joueur peut placer un de ses dés (provenant de la réserve active ou de ses stocks) sur son plateau de joueur. De cette manière, à la fin de la manche, il pourra augmenter la valeur du dé choisi de 1.

De même que pour l'exemple précédent, le joueur peut aussi augmenter la valeur d'un dé de malt plus rapidement en utilisant un dé bleu de compétences d'une valeur minimum de 2.

### ***Hops Plantation (La Plantation de Houblon)***

**La plantation de houblon est constituée de 2 champs et elle est accessible aux joueurs à partir de la première manche.**

Les actions qui ont lieu dans *la plantation de houblon* sont similaires à celles de *la maison des malts*. Les joueurs peuvent échanger un jeton de graines contre **un dé vert (qui représente le houblon)** ou bien ils peuvent augmenter la valeur du dé vert de 1.

### **P11**

#### ***School of Skills (l'Ecole des Compétences)***

**L'école des compétences est constituée de 3 salles qui sont accessibles aux joueurs à partir de la deuxième manche.**

**Les joueurs peuvent utiliser les dés bleus de compétences pour activer des effets très utiles de l'école des compétences.**

① En plaçant un dé bleu d'une valeur minimum de 2, le joueur choisit un nombre de dés venant de *ses stocks* ou de *sa réserve active*, et il les relance une fois (cela peut être des dés de couleurs différentes). Si le joueur a lancé des dés venant de ses stocks, ils y retournent tous après le lancer – sans tenir compte du résultat. Les dés bleus utilisés pour cet objectif sont remis dans *la réserve active* du joueur à la fin de la manche.

② En plaçant un dé bleu d'une valeur minimum de 3, le joueur choisit une couleur de dé (jaune, noir ou vert) et il lance la pile complète de dés disponibles, dans la couleur choisie, qui se trouve au centre de la table. Après le lancer, il choisit un des dés lancés (c'est-à-dire un avec la valeur la plus grande) et il l'échange contre un de ses propres dés (soit dans les stocks, soit dans la réserve active). Le dé bleu utilisé est remis dans la réserve active du joueur à la fin de la manche.

**Attention vous ne pouvez seulement échanger qu'un dé par manche et un dé de la même couleur.**

③ En plaçant un dé bleu d'une valeur minimum de 5, le joueur reçoit **un dé bleu de compétences** supplémentaire, pendant *la phase de nettoyage de l'atelier*. Le **dé bleu** utilisé est remis dans *la réserve active* à la fin de la manche.

≈

### ***Department of Seed (Le Département des Graines)***

**Le département des graines est constitué de 3 zones et il est accessible aux joueurs à partir de la troisième manche.**

**Les joueurs peuvent utiliser le département des graines pour échanger un dé choisi contre :**

<i>Un dé vert</i>	<i>un dé noir</i>	<i>un dé bleu contre 4 pièces</i>
		<i>ou</i>
<i>Pour un jeton de graines</i>	<i>pour deux jetons de graines</i>	<i>un dé noir contre 3 pièces</i>

Les joueurs peuvent accélérer ces effets grâce aux dés bleus de compétences de brassage.

**Attention : Tous les dés placés le département des graines (sauf pour les dés bleus placés pour accélérer les effets) sont remis dans leurs piles respectives (ils ne retournent pas**

**dans la réserve active des joueurs) à la fin de la manche, pour qu'ils soient à nouveau disponibles pour tous les joueurs.**

### **Les autres règles qui concernent le plateau de joueur.**

1. Après avoir été utilisés, les dés bleus sont toujours remis dans la réserve active du joueur (sauf pour la zone où vous pouvez échanger un dé bleu contre 4 pièces).
2. Il y a un cadenas au centre du plateau qui vous indique à partir de quelles manches certains bâtiments sont accessibles. Pendant la 3<sup>ème</sup> manche tous les bâtiments sont ouverts / accessibles.
3. S'il y a un symbole X à côté d'un dé ou d'un jeton, ce dé ou ce jeton doit être remis dans sa pile de ressource au centre de la table (le joueur perd ces ingrédients).

**Souvenez-vous que vous pouvez améliorer l'effet à tous les tours pendant la phase des jets de dés et d'organisation. Si par exemple vous placez un jeton de graines sur le premier champ de la maison des malts et un dé de malt pâle sur le second champ, au tour suivant vous pourrez utiliser le dé bleu de compétences pour obtenir instantanément le malt pâle (en le plaçant sur le premier champ) ou le malt foncé (en le plaçant sur le second champ).**

### **P12**

#### **2 cartes objet : Le marché et le marché noir**

Le jeu contient deux cartes supplémentaires : *le marché* et *le marché noir*. Ce sont les endroits où les joueurs peuvent faire des achats.

#### **Marché**

#### **Marché noir**

#### **Le marché est accessible aux joueurs à partir de la deuxième manche.**

Les joueurs peuvent y acheter des jetons d'ingrédients spéciaux. Pendant la phase d'achat d'une manche, chaque joueur ne peut acheter qu'un seul *jeton d'ingrédient spécial*. Pour pouvoir acheter le jeton, le joueur a besoin de payer la somme d'or indiquée à côté de l'ingrédient, sur la carte du marché. Les joueurs peuvent faire baisser les prix de leur jeton d'ingrédient spécial en utilisant un dé bleu de compétences de la valeur appropriée. Un dé utilisé de cette manière est placé sur la carte du *marché*.

- Les *épices* et les *malts* sont réduits d'1 pièce d'or en plaçant un dé bleu d'une valeur minimum de 4.
- Le *miel* et le *houblon* sont réduits d'1 pièce d'or en plaçant un dé bleu d'une valeur minimum de 5. Ils peuvent être réduits de 2 pièces d'or en plaçant un dé bleu d'une valeur de 6.

Chaque joueur ne peut placer qu'un seul dé bleu pour faire *baisser* le prix de son achat et le rabais ne s'applique que pour le joueur qui a placé le dé. Chaque joueur doit utiliser son propre dé bleu pour pouvoir faire baisser le prix de son achat.

**Après avoir payé, le joueur récupère le jeton qu'il a acheté. Après l'utilisation du jeton lors d'un brassage, le jeton est remis dans sa pile sur la carte du marché, et il est à nouveau disponible pour les autres joueurs.**

**Le marché noir est accessible aux joueurs à partir de la troisième manche.**

Pendant la phase d'achat, à part acheter un *jeton d'ingrédient spécial*, les joueurs peuvent aussi acheter un *jeton d'action*. Pour ce faire, le joueur a besoin de payer la somme d'or indiquée à côté du *jeton d'action* choisi sur la carte du **marché noir**.

**Les jetons d'action utilisés doivent être défaussés dans la boîte de jeu car ils ne seront plus réutilisés par la suite.**

## **P13**

### **5. Description détaillée des phases**

#### **5.1 Lancer des dés à partir de la réserve active et organisation des dés**

##### **Les lancers de dés**

Pendant la première partie de la première phase de chaque manche, les joueurs lancent les dés venant de leur réserve active, et ce dans l'ordre précédemment déterminé.

Rappelez-vous que les dés stockés sur la carte des stocks ne peuvent pas être lancés à ce moment du jeu.

Les dés ne seront pas relancés avant le début de la prochaine manche, ce qui signifie que « *le sort en est jeté* » et que vous devez réfléchir à ce que vous allez faire avec les résultats obtenus. Cela se fera pendant la deuxième partie de la phase – organisation des dés.

Dès que les dés ont été lancés, tout le monde choisit quels dés vont rester dans la réserve active (parce que les résultats ne sont pas satisfaisants) et quels dés iront dans les stocks pour voir leur valeur bloquée, jusqu'à ce qu'ils soient utilisés pour *le brassage*, ou pour leur utilisation sur le *plateau de joueur*. Les dés qui sont conservés dans les stocks ne sont pas lancés au début de la manche suivante, alors que les dés présents dans la réserve active devront être relancés.

**Rappelez-vous que les dés déplacés dans les stocks ne peuvent plus être déplacés vers la réserve active d'un joueur (à moins d'utiliser un jeton d'action permettant de retirer des dés des stocks), mais ils peuvent être utilisés pour des actions sur les plateaux de joueur.**

##### **Organisation des dés**

Après avoir lancé les dés de ressource présents dans la réserve active, les joueurs peuvent utiliser les dés de *leur réserve active* ou de *leurs stocks* pour activer certains effets qui se trouvent sur leur *plateau de joueur*.

Les joueurs organisent les dés sur leur plateau, en commençant par le joueur qui a le *jeton de saison/priorité* pour cette manche.

Chaque action réalisée sur le *plateau de joueur* est considérée comme un *tour*. Les joueurs font leurs déplacements un par un selon l'ordre déterminé précédemment.

Pendant son *tour* le joueur peut :

- Placer un ou deux dés de n'importe quel mélange de couleurs.
- Placer un jeton de graines ou un jeton de grains et un dé de n'importe quelle couleur.
- Placer deux jetons de graines.

Après que le joueur ait terminé son tour, le joueur à sa gauche joue son tour.

Chaque joueur peut réaliser autant de tour qu'il veut pendant une manche, cependant, après chaque tour ils doivent attendre que les autres joueurs jouent leur tour (ou passent).

Les dés organisés et les jetons de graines sont gardés sur le plateau de joueur jusqu'à la fin de la manche, à moins que le joueur utilise les dés *de compétences de brassage* pour accélérer certains effets. Si le joueur obtient un dé supplémentaire pendant cette phase, **il le lance immédiatement (il garde le résultat) et il le place soit dans sa réserve active, soit dans ses stocks**. Ce dé peut être utilisé comme les autres dés pendant cette manche.

*Exemple* : Je veux augmenter la valeur d'un dé de malt de 3 à 4. Pour ce faire, je vais placer ce dé sur le troisième champ de la maison des malts. Dans le même temps, je remarque qu'il y a une carte de recette révélée sur la table, que je pourrais brasser pendant cette manche, si seulement je pouvais obtenir un dé jaune d'une valeur de 4. Je ne veux pas attendre la fin de la manche pour l'avoir parce que quelqu'un d'autre pourrait prendre cette recette. Je décide donc de placer un dé bleu sur ce champ (j'ai, par chance, un dé bleu d'une valeur de 3, ce qui est assez), je retourne mon dé jaune immédiatement pour qu'il indique 4 et je le mets dans mes stocks ! De cette manière j'ai juste réalisé mon tour en plaçant deux dés de n'importe quelle couleur. Maintenant le joueur sur ma gauche peut réaliser son tour.

Pendant l'organisation des dés, le joueur peut utiliser tous les dés qu'il a dans *sa réserve active* et dans *ses stocks*, ou alors juste quelques uns, ou pas du tout. Chaque joueur choisit combien de tours il veut faire pendant cette phase.

#### « Passer »

Si vous décidez que vous avez terminé d'organiser vos *dés de ressources* et vos *jetons de graines* sur le plateau, vous pouvez passer. Avant de passer à la phase suivante vous devez attendre que les autres joueurs aient terminés leur tour.

**Souvenez-vous que le fait de passer ne bloque personne !**

#### P14

##### **Bloquer des champs, des salles ou des zones (jeton de blocage)**

Les zones/champs/salles individuels sur *les plateaux des joueurs* peuvent être occupés respectivement par 1/2/3 joueurs dans les parties à 2/3/4 joueurs. Cela signifie que dans une partie à 3 joueurs, 2 joueurs peuvent mettre des graines sur le même champ de la maison des malts sur leur plateau de joueur pour recevoir un dé de malt foncé. Par exemple, quand 2 joueurs occupent le même champ sur leur plateau de joueur, le troisième joueur place un *jeton de blocage* sur ce champ/salle/zone de son *plateau de joueur*. Ce joueur ne peut pas utiliser le champ/la salle/la zone bloqué pendant cette manche. Cette règle s'applique à tous les bâtiments du *plateau des joueurs (la maison des malts, la plantation de houblon, l'école des compétences et le département des graines)*.

<p><b>Souvenez-vous que le jeton de blocage ne bloque qu'un champ/salle/zone et donc que vous pouvez toujours utiliser les autres emplacements de votre bâtiment, c'est-à-dire augmenter la valeur de 1.</b></p>
--

#### *Exemple d'un lancer de dés et d'organisation des dés*

**Avant le lancer**

**Après le lancer**

*Pendant la dernière manche, j'ai laissé 3 dés que je ne voulais pas transférer dans mes stocks, dans ma réserve active (surtout à cause des résultats faibles). Malheureusement après*

*le lancer, pendant la manche suivante, les résultats se sont difficilement améliorés... apparemment ce n'est pas mon jour de chance... mais je n'abandonne pas car j'ai réussi à avoir un **dé de compétences** d'une valeur de 3 et maintenant je peux l'utiliser sur mon plateau de joueur, sur le bâtiment **école des compétences** pour améliorer les résultats des dés restants. La valeur de 3 me donne la possibilité d'utiliser la première ou deuxième zone de ce bâtiment. Je vais choisir l'effet de la première zone. Je place donc mon dé de compétences dessus (1) pour obtenir un jet de dé supplémentaire pour le malt et le houblon (2). Oui ! Enfin ! Ce jet supplémentaire valait le coup, j'ai maintenant du malt d'une valeur de 4 et du houblon d'une valeur de 5 (3). Je les transfère rapidement dans mes stocks pour en garder les résultats !*

*Je peux placer un dé de plus ou un jeton de graines sur le plateau. Il me reste bien un jeton de graines mais je veux le garder pour la prochaine manche. Comme je ne veux rien faire d'autre avec mes dés, dans mon stock (les valeurs sont bonnes), ni avec les jetons, et comme il n'y a plus de dés dans ma réserve active, je décide de **passer**.*

**Souvenez-vous que transférer des dés dans les stocks n'est pas considéré comme étant un tour !**

**Attention :** Rappelez-vous que dans la première manche, les joueurs ne peuvent utiliser que la **maison des malts** et la **plantation de houblon**. Les autres bâtiments ne sont pas actifs. Ils seront accessibles aux joueurs à partir d'une certaine manche (l'indication concernant la manche lors de laquelle un bâtiment devient actif, se trouve au **centre du plateau de joueur, à côté du symbole du cadenas ouvert**).

**Règle des lancers malchanceux :** Les joueurs peuvent choisir de jouer avec cette règle. Si vous n'avez pas de chance pour les jets de dés pendant la première phase et que vous terminez avec des dés d'une valeur de 1 (n'importe quelle couleur), vous pouvez les utiliser pendant la phase d'achat de cette manche. 2/3/4 dés de valeur 1 seront considérés respectivement comme 2/4/5 ors.

**Exemple :** *J'ai obtenu 3 dés avec une valeur de 1 dans cette manche, 1 jaune, 1 vert et 1 noir. J'ai décidé de ne pas changer ces valeurs en utilisant mon plateau de joueur. J'ai seulement 2 ors et je voulais acheter des jetons qui valent, tous ensemble, 6 ors. Ce lancer me donne 4 ors supplémentaires pour la durée de cette manche. J'ai maintenant assez d'or pour faire les achats prévus.*

**Important !** Vous n'échangez pas ces dés contre de l'or. Vous n'avez pas à les transférer dans les stocks pour pouvoir les utiliser pendant la phase d'achat. Lorsque vous utilisez ces dés pour des achats, vous ne les remettez pas au centre de la table (gardez-les dans votre réserve active).

## **P15**

### **5.2 Acheter des jetons d'ingrédients spéciaux et des jetons d'action**

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, passez à la phase suivante – **les Achats**. A part transférer les dés de la **réserve active** vers **les stocks**, dans l'ordre déterminé, chaque joueur peut acheter un **jeton d'ingrédient spécial** choisi, venant du **marché** et/ou un **jeton d'action** venant du **marché noir**.

**Exemple :** *Pour pouvoir bloquer un autre joueur pendant la phase de brassage de la bière, vous pouvez retirer un dé qui est important pour lui (un dé de ses stocks). Placez-le dans la*

*réserve active au début de la phase en utilisant le jeton d'action « Retirer le dé ». Dans ce cas il ne pourra pas transférer à nouveau le dé dans ses stocks, ce qui pourrait l'embêter pendant le processus de brassage de cette manche. Etant donné que le dé se trouve dans la réserve du joueur visé, il devra le relancer au début de la manche suivante. C'est donc la raison pour laquelle nous vous conseillons de choisir le dé avec la valeur la plus élevée... mouahahahah !*

**Après que tous les joueurs aient réalisés un tour pour acheter leur(s) jeton(s) ou après qu'ils aient passé, passez à la phase suivante.**

**Rappelez-vous que les jetons d'action peuvent être joués à n'importe quel moment donné, à moins que la description du jeton indique le contraire. La phase de brassage des bières est cependant la seule exception. Pendant la phase de brassage, tous les jetons doivent être joués au début de la phase avant que les autres joueurs ne commencent à réaliser leurs actions. Si un adversaire a déjà annoncé quelle recette il allait brasser, vous ne pouvez plus utiliser de jetons d'action.**

### **5.3 Brassage de la bière et calcul des résultats**

Pendant la phase de brassage de la bière, les joueurs brassent les recettes disponibles (s'ils ont suffisamment de ressources), dans l'ordre déterminé. Le joueur qui a le *jeton de saison/priorité* commence. Le joueur suivant joue après que le processus de brassage fait par le premier joueur soit terminé.

Pour brasser une bière, le joueur qui choisit une recette, doit avoir assez de dé des bonnes couleurs et de valeurs suffisantes pour remplir les conditions nécessaires comme indiqué au dessus de l'image de la carte de recette choisie. Une version améliorée de la bière peut être brassée en ajoutant un dé de compétences ou en ajoutant un jeton d'ingrédient spécial à la recette de base (comme indiqué dans la partie basse de la carte de recette). Ce sont les ingrédients additionnels grâce auxquels vous pouvez améliorer la bière pour recevoir un bonus supplémentaire sous forme d'or ou de points de maîtrise.

**Tous les ingrédients doivent être placés sur la carte de recette.**

**Apprentis ! N'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser qu'un seul ingrédient additionnel – un dé de compétences ou un jeton d'ingrédient spécial. Choisissez-le avec sagesse !**

Après avoir brassé la bière (en plaçant tous les ingrédients sur la carte de recette) ; le joueur :

- Prend la carte de recette et il la place là où c'est plus pratique pour lui.
- Pioche la carte du dessus de la pile des cartes de recette et la place, face visible, là où était la carte de recette qu'il vient de brasser. Cette nouvelle recette est disponible pour les joueurs qui veulent la brasser pendant cette manche.
- Remet les dés utilisés pour le brassage, dans sa réserve active (ces dés ne peuvent plus être utilisés pour le brassage pendant cette manche !).
- Remet un jeton d'ingrédient spécial (si un jeton a été utilisé pour améliorer la recette) dans sa pile sur la carte du marché (comme vous le savez déjà, cette règle ne s'applique pas aux jetons d'action qui sont défaussés dans la boîte de jeu).
- Remet un dé bleu de compétences (si un dé bleu a été utilisé pour améliorer la recette) dans sa réserve active.
- Ajoute un point de maîtrise au total sur son plateau de joueur, en utilisant le jeton indicateur vert (brasser une recette procure au joueur un bonus supplémentaire de 1 point de maîtrise).

En brassant une recette, un joueur peut recevoir des points de maîtrise, de l'or, un jeton d'action choisi ou un dé d'une couleur choisie. Les dés acquis sont placés dans la réserve active du joueur, alors que le jeton d'action choisi rejoint les stocks.

Les joueurs peuvent brasser des recettes tant qu'ils ont les dés appropriés avec des valeurs suffisantes dans leurs stocks, cependant, ils doivent attendre leur tour. Cela signifie que chaque joueur ne peut brasser qu'une seule recette à la fois. Pour brasser une autre recette, un joueur doit attendre que tous les autres joueurs (dans l'ordre déterminé) aient chacun eu une chance de brasser.

## **P16**

### **5.4 Nettoyage de l'atelier**

Fin de la manche ! Les joueurs rangent *leur plateau de joueur*. Chaque joueur récupère tous les dés placés pendant la phase de *lancers de dés et d'organisation* et ils appliquent les effets qui vont avec :

1. Changer les valeurs des dés (si le joueur n'a pas accéléré le processus en utilisant des dés de compétences de brassage).
2. Récupérer les dés placés pour réaliser des effets spécifiques (c'est-à-dire les dés utilisés dans l'école des compétences). Ils récupèrent aussi les dés obtenus grâce à ces effets.
3. Echanger les dés/jetons pour des ressources ou de l'or (si le joueur ne les a pas accélérés en utilisant des dés de compétences de brassage).

Ainsi, les dés bleus de compétences placés dans le marché pendant la phase d'achat, sont remis dans les réserves actives de leur propriétaire.

Souvenez-vous de l'ordre déterminé dans la manche ! Le joueur qui a le *jeton de saison/priorité* est toujours celui qui commence à calculer les effets, mais il est aussi le premier à récupérer et à échanger ses ressources selon les effets. Après qu'il ait terminé ses calculs, le joueur suivant peut commencer les siens.

**Attention : Lorsque les effets sont calculés dans l'ordre déterminé, il se peut qu'un joueur ne puisse pas échanger son jeton de graines contre un dé de malt ou un dé de houblon (tous les dés ont été pris par les autres joueurs). Dans un tel cas, son jeton est perdu – le joueur ne reçoit pas de dés supplémentaires pour sa réserve active et le jeton de graines est remis dans pile au centre de la table.**

**Cependant, si un des autres joueurs remet des dés jaunes ou verts dans la réserve des dés pendant la phase de nettoyage de l'atelier, le joueur qui n'a pas pu recevoir la ressource pendant son tour de calcul, peut maintenant prendre un dé au lieu de gaspiller son jeton de graines.**

### **6. Fin de la partie**

*La partie se termine quand tous les joueurs (2/3/4) en tant que groupe, ont acquis respectivement 10/15/20 recettes.*

**Attention : Si un des joueurs brasse la recette qui met fin à la partie pendant son tour, la manche se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé le processus de brassage et qu'ils aient terminé la phase de nettoyage de l'atelier.**

Après avoir calculé tous les effets de la dernière manche les joueurs ajoutent les points de leurs ressources acquises, à leurs points de maîtrise de la manière suivante :

- Pour chaque série de **2 ors**, les joueurs reçoivent **1 point de maîtrise**.
- Pour chaque dé de ressource : **jaune et vert**, les joueurs reçoivent **1 point de maîtrise**.
- Pour chaque **dé noir**, les joueurs reçoivent **2 points de maîtrise**.

***Exemple :** Après la phase de nettoyage de l'atelier, de la dernière manche pendant laquelle la limite de recettes brassées a été atteinte, je peux commencer à calculer mes points.*

*A la fin de la manche mes ressources sont les suivantes :*

**4 x malt pâle**

Ce qui me rapporte **4 points de maîtrise**

**3 x Houblon**

Ce qui me rapporte **3 points de maîtrise**

**3 x malt foncé**

Ce qui me rapporte **6 points de maîtrise (3x2 P.M.)**

**2 x compétences de brassage**

*Les compétences de brassage ne rapportent pas de point de maîtrise*

**Et 7 pièces qui me donnent 3 points de maîtrise.**

***Au total j'ai :**  $4 + 3 + 6 + 3 = 16$  points. Je dois maintenant ajouter ces points aux 10 points de maîtrise que j'ai obtenus pendant toute la partie et qui sont sur mon compteur de points de maîtrise.*

*Je termine la partie avec **26 points de maîtrise !***

Le joueur qui a obtenu le plus de points de maîtrise l'emporte et il prend le poste de Maître brasseur de la brasserie de Dice Brewing. Il reçoit aussi une poignée de main de M. Hoppy.

<p><b>Battez-vous avec ferveur pour les titres et les récompenses ! Je suis heureux d'avoir pu vous aider – mais maintenant j'attends quelque chose en retour, un verre de bière fera parfaitement l'affaire. Il est maintenant temps pour moi d'aller éduquer d'autres apprentis. Tellement de travail et si peu de temps.</b></p>
---

**P18**

Auteurs du Jeu : Ireneusz Huszcza, Filip Glowacz

Illustrations : Piotr Uzdowski

Remerciements particuliers à : Rob Bell

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant