

Avant de commencer le premier tour de jeu, le joueur avec le jeton saison / priorité choisit trois des 6 cartes effets supplémentaires qui ont été obtenus pour **Dice Brewing**. Ensuite, ces trois cartes sont placées au-dessus des cartes de recette, côte à côte, et les effets de ces cartes peuvent être utilisés à chaque tour par tous les joueurs pour le reste de la partie.

Pour chaque 6 qu'un joueur a obtenu sur un dé bleu talent pendant la phase lancer des dés et organisation, les joueurs peuvent transférer une partie de la valeur du dé bleu sur tout autre dé (de n'importe quelle couleur) qu'ils ont dans leurs entrepôts ou de leur réserve active. La valeur résiduelle du dé bleu après le transfert peut encore être utilisée. Le transfert de valeur n'est pas une action donc il peut être fait pendant la phase lancer des dés et organisation ainsi que la phase d'achat.

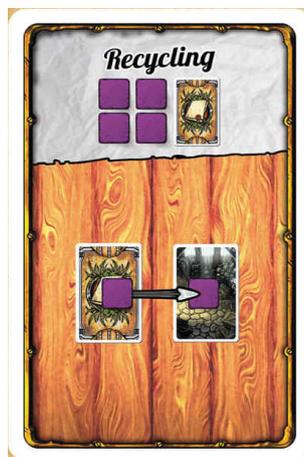


Exemple: vous avez un dé jaune avec une valeur de 3 et obtenu un 6 sur un dé. Vous souhaitez transférer 3 du dé bleu sur le dé jaune. Vous tournez le dé bleu avec le 6 sur la face montrant 3 et puis tourner le dé jaune 3 pour avoir un 6 visible. Vous pouvez toujours utiliser le dé bleu avec la valeur 3 (par exemple pour accélérer une action ou accomplir un effet de l'école des talents).

Cette carte permet à un joueur d'augmenter la valeur d'un seul dé choisi de 1 pour chaque 2 pièces d'or qu'il dépense. L'effet peut être appliqué sans limite, ce qui signifie qu'un joueur peut augmenter la valeur d'un dé de 1 à 6 en payant 10 pièces d'or (2 pièces d'or par chaque augmentation d'une valeur de 1). Cette option est uniquement disponible pour le joueur qui est le dernier dans l'ordre du tour pour ce tour. Cet effet peut être appliqué soit durant la phase lancer des dés et organisation ou durant la phase d'achat, mais le joueur ne peut qu'augmenter la valeur d'un seul dé et une seule fois durant l'ensemble du tour.



Chaque fois qu'un joueur utilise un jeton action pour rendre la vie difficile à un autre brasseur, il reçoit une récompense de 1 pièce qui sera prise dans la réserve générale.



Si dans le tour en cours un joueur utilise au moins quatre dés de leur entrepôts pendant la phase de brassage, il peut garder un dé de son choix avec sa valeur d'origine sur les dés utilisés pour le brassage et le replacer dans ses entrepôts. Dans ce cas, le dé choisi ne doit pas être déplacé dans la réserve active (mais n'oubliez pas que cette règle se applique à un dé seulement).



Si pendant la phase lancer des dés et organisation un joueur obtient un dé avec une valeur de 1, alors le joueur qui se trouve à sa gauche doit lancer ce dé à nouveau. Si, après son lancé d'origine, un joueur a plus d'un dé avec une valeur de 1 à relancer. Il ne relance qu'un dé et une seule fois.



Chaque joueur qui ne brasse pas de recette dans le tour devra relancer un dé de son choix avec une valeur de 6 (s'il possède un dé avec une valeur de 6) après le lancé placer le dé dans la réserve active pour le prochain tour. La relance se fait qu'une seule fois et uniquement avec un dé.

Traduit par **R1 BRO LEON**