

LES ARTISANS- BRASSEURS

Un jeu de Ben Rosset
Pour 2 à 5 joueurs
A partir de 12 ans
30 minutes par joueur

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Le vieux centre-ville est en plein renouveau. Les meilleurs et les plus branchés des artisans-brasseurs ont tous décidé de conquérir le cœur des amateurs de bières de cette partie de la ville. Mais la compétition sera rude car les ingrédients tels que le malt, le houblon et les levures sont rudement convoités sur les marchés locaux. Sans compter la gestion optimale nécessaire à la croissance de son entreprise.

A chaque saison, vous ferez des affaires au marché et travaillerez dans votre brasserie. Vous devrez gérer vos approvisionnements, affecter judicieusement vos ouvriers, et développer votre ligne de production pour créer la meilleure brasserie et brasser ainsi les meilleures. A la fin de cette troisième année, l'artisan-brasseur avec la meilleure réputation sera déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

Placement central

1. Placer le Plateau des saisons (A) au centre de la table et poser le marqueur de saison sur la case Printemps de la 1^{ère} année.
2. Placer le Plateau principal d'Actions de Marché (B) à portée de main de chaque joueur. Pour un jeu à 3 ou 4 joueurs, ajouter le plateau d'Actions « 3/4 joueurs » sous le plateau principal.
Pour une partie à 3 joueurs, il faut recouvrir les cases destinées à un jeu à 4 joueurs.
Pour une partie à 5 joueurs, il faut retourner le Plateau d'Actions « 3/4 joueurs ».
3. Placer les cartes Partenariat local « Importateur d'épices » et « Torréfacteur de café » (C) près du Plateau principal d'Actions de Marché.
Pour une partie à 4 ou 5 joueurs, il faut ajouter les cartes Partenariat local marqué du symbole « 4+ ».
4. Placer le Plateau d'Actions de Brasserie (D) près du Plateau principal d'Actions de Marché.
5. Placer tous les cubes Ingrédients (E) à proximité du Plateau principal d'Actions de Marché
6. Placement des cartes Recettes (J). Placer les cartes Recettes suivantes sur une ligne : Everyday Ale, Pleasantly Porter et Simply Stout) à proximité du Plateau principal d'Actions de Marché. Ces recettes sont utilisées quelle que soit la partie, ce sont les recettes de base. Il faut ensuite choisir 6 recettes avancées.
Pour une partie de découverte, il est recommandé d'utiliser les recettes avancées suivantes : Pumpkin Ale, Lambic Ale, Smoked Porter, Vanilla Porter, Coffee Stout et Imperial Stout. Placer les cartes Ales les unes sous les autres, de même pour les Porters et pour les Stouts.
Pour les joueurs expérimentés, choisir 2 Ales et 2 Stouts au hasard parmi les cartes recettes et les placer en colonne par famille sous les 3 recettes de base.
Toutes les cartes inutilisées sont remises dans la boîte.
7. Placer le jeton « Label Or » (K) correspondant à chaque recette avancée sur le coin en bas à gauche de chaque carte.
8. Placer sur la table les jetons « Pack de bière » correspondants aux recettes de base et avancées de la partie.
Tous les jetons inutilisés sont remis dans la boîte.
9. Choisir 9 cartes parmi les cartes « Ouvriers spécialisés » (M).
Pour une partie de découverte, il est recommandé de choisir les cartes « Ouvriers spécialisés » avec un symbole dé indiqué dans la capsule de bière en bas à gauche de chaque carte.
Pour les joueurs expérimentés, choisir 9 cartes « Ouvriers spécialisés » au hasard.
Toutes les cartes inutilisées sont remises dans la boîte.
10. Pour une partie à 3 joueurs ou plus, placer les jetons « Collaboration » à proximité du Plateau d'Actions de Brasserie.
11. Placer les jetons Argent (N) et Réputation (O) sur la table.
12. Ranger les tuiles « Bâtiment » et « Equipement » (P) par type.
13. Placer les jetons « Prêts » à proximité du Plateau principal d'Actions de Marché.
14. Placer les jetons compteurs de ressources (S) à proximité des cubes Ingrédients
15. Les joueurs expérimentés choisiront d'ajouter des Actions complexes (voir section dédiée).

Plateau individuel

Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau « Brasserie »
- 2 ouvriers à sa couleur (F)
- 3 jetons « Equipe de brasserie » (F)
- 1 plateau « Laboratoire de Recherche » : une face « de base » et une face « avancée »
- 4 marqueurs « Recherche » à sa couleur
- 1 plateau d'aide de jeu (Bâtiments et Equipements)
- 2 marqueurs Malt (cubes bruns) à placer sur la case « Storehouse » - stock de son plateau Brasserie
- 1 marqueur Houblon (cube vert) à placer sur la case « Storehouse » - stock de son plateau Brasserie
- 6 \$

Chaque joueur place les marqueurs Recherche sur la première case de chaque ligne. La face « avancée » du plateau Laboratoire de Recherche est réservée aux joueurs expérimentés. Il n'est pas possible de changer de face au cours de la partie.

Précision : La quantité d'argent n'est pas limitée.

Attention : un joueur ne démarre la partie qu'avec une équipe de brasserie (l'équipe à 2\$). Les 2 autres équipes de brasserie peuvent être acquises en cours de partie en utilisant une Action spécifique (détaillée dans une autre section).

Désignation du Premier Joueur et compensation initiale

Le Premier Joueur est celui qui a bu une bière dernièrement. Dans le sens horaire :

- Le deuxième joueur reçoit 1\$
- Le troisième joueur reçoit 1 Malt
- Le quatrième joueur reçoit 1 Houblon
- Le cinquième joueur reçoit 1 Levure

DEFINITIONS ET PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT

Plateau « Brasserie »

Chaque joueur démarre la partie avec tous les éléments ayant un coût de 1\$ sur le plateau « Brasserie » :

- Un bâtiment de stockage (storehouse)
- Un laboratoire de recherche (Research Lab)
- Une cuve de fermentation

Les cases vides de ce plateau peuvent être complétées en ajoutant d'autres bâtiments et d'autres équipements en cours de jeu.

Ingrédients

Il y a 2 types d'ingrédients dans ce jeu. Il y a les ingrédients de base et les ingrédients complémentaires.

Il y a 3 ingrédients de base : Malt (brun), Houblon (vert) et Levure (jaune).

Il y a également 3 ingrédients complémentaires : Epices (orange), Café (noir) et Fruit (rouge).

Tous les ingrédients acquis au cours de la partie doivent pouvoir être stockés avant de les utiliser pour réaliser un brassin. Les ingrédients ne peuvent être stockés que dans un bâtiment de stockage, à moins qu'un ouvrier spécialisé n'autorise un stockage dans un autre bâtiment.

Recette

Tous les joueurs peuvent brasser les recettes de base (s'ils disposent des ingrédients nécessaires) dès le début de la partie. Toutes les autres recettes sont considérées comme de recettes avancées, même s'il n'est pas nécessaire de disposer d'ingrédients complémentaires pour les brasser).

Attention : pour brasser une recette avancée, un joueur doit au préalable avoir brassé une recette de base du même type.

Anatomie d'une recette

1. Fût de chêne ou Houblonnière
2. Points de Réputation
3. Type de bière (précise aussi les prérequis pour brasser une recette avancée)
4. Ingrédients de base nécessaires (Malt, Houblon, Levure)
5. Ingrédients complémentaires (Epices, Café, Fruit)
- 6.

Compteurs de ressources

Les ingrédients, l'argent, les jetons Réputation, les cartes de Prêts et les cuves de brassage ne sont pas limités en nombre. S'il venait à manquer l'un ou l'autre d'entre eux, vous devez utiliser les compteurs de ressources. Par exemple, un cube brun de Malt placé sur un compteur « X4 » indique 4 cubes bruns de Malt.

TOUR DE JEU

Ce jeu se déroule en 12 tours (appelés Saisons). Il y a 4 saisons par année et la partie s'arrête à la fin de la 3^{ème} année. Le jeu démarre au Printemps de la 1^{ère} année. Chaque saison comporte 3 phases :

1. **Phase d'approvisionnement**, où de nouveaux ingrédients sont ajoutés sur le Plateau d'actions de Marché.
2. **Phase d'Actions de Marché**, où les joueurs réalisent 2 actions de marché chacun
3. **Phase de Brassage**, où chaque joueur réalise une action de brassage pour chaque équipe de brasserie qu'il emploie

Détail des Phases

1. Phase d'approvisionnement

Toutes les cases du Plateau d'Action de Marché avec ce symbole :  sont réapprovisionnés du nombre d'Ingrédients ou d'argent indiqué. Les réapprovisionnements ont lieu même si les cases contiennent déjà des Ingrédients ou de l'Argent.

2. Phase d'Actions de Marché

En commençant par le Premier Joueur et dans le sens horaire, chaque joueur place un de ces ouvriers sur une case inoccupée des plateaux d'Actions de Marché. Il en réalise immédiatement l'action. Puis chaque joueur, en commençant par le Premier Joueur et dans le sens horaire, place son second ouvrier sur une case inoccupée et en réalise l'action.

Chaque joueur réalisera toujours 2 Actions de Marché, à moins qu'un ouvrier spécialisé ou intérimaire ne permettent de réaliser d'autres actions.

Attention :

- i) Certaines cases permettent de réaliser une Action ou une autre. Un joueur ne peut réaliser qu'une seule de ces Actions.
- ii) Par ailleurs, lorsqu'un joueur reçoit des Ingrédients, ils doivent être stockés dans les Bâtiments de stockage. Si la capacité maximale est atteinte, le joueur peut faire des ajustements et choisir pour cela de retirer des Ingrédients déjà stockés pour stocker les Ingrédients nouvellement acquis.
- iii) Lorsqu'un joueur prend des Ingrédients ou de l'Argent sur une case, il prend toutes les ressources de cette case.

Précisions concernant certaines Actions de Marché

Investisseur Privé (Private investor)

Quand vous choisissez « Investisseur Privé » d'une case d'action, vous recevez tout l'argent présent et vous devenez Premier Joueur à partir de Phase de Brasserie de la saison en cours. Vous prenez le marqueur Premier Joueur, mais l'ordre du tour reste identique pendant la phase d'Actions de Marché.

Partenariat Local (Form local partnership)

Lorsqu'un joueur forme un Partenariat local, il prend la carte Partenariat Local de son choix et la place à côté de son Plateau Brasserie. Un joueur peut former plusieurs partenariats. Il dispose du bénéfice de ce partenariat autant qu'il le souhaite et peut l'appliquer à tout moment.

Engager un ouvrier spécialisé

Lorsqu'un joueur engage un ouvrier spécialisé, il prend la carte de l'ouvrier spécialisé de son choix et la place à côté de son Plateau Brasserie jusqu'à la fin de la partie. Un joueur peut engager plusieurs ouvriers spécialisés. Leur coût ne s'applique qu'à la fin de chaque hiver.

Engager une nouvelle équipe de brasserie

Pour pouvoir engager une deuxième équipe de brasserie, il faut que le joueur ait réalisé au moins 3 brassins – Packs de bière ; il n'est en revanche pas nécessaire de les avoir vendus. Pour pouvoir engager la troisième équipe de brasserie, il faut que le joueur ait réalisé 9 brassins – Packs de bière. Une fois

engagée, une équipe de brasserie peut réaliser une action de brassage lors la phase de brassage de la même saison. Leur coût ne s'applique qu'à la fin de chaque hiver.

3. Phase de Brassage

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs Actions de Marché, chaque joueur, en commençant par le Premier Joueur et dans le sens horaire, place une équipe de brasserie sur l'une des cases du Plateau d'Actions de Brasserie et en réalise l'action. Puis chaque joueur, en commençant par le Premier Joueur et dans le sens horaire, place une deuxième équipe de brasserie (s'il en a une) ; et une troisième (s'il en a une).

Attention :

- i) plusieurs joueurs peuvent réaliser la même action.
- ii) Un même joueur peut réaliser plusieurs fois la même action.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé les actions de la phase de brasserie, ils reprennent leurs marqueurs respectifs.

Changement de saison

A la fin de la Phase de Brasserie de chaque Printemps, Été et Automne, il faut simplement avancer le marqueur de saison et démarrer la nouvelle saison avec la Phase d'approvisionnement.

En revanche, à la fin de chaque Hiver, chaque joueur doit s'acquitter des frais de fonctionnement de sa Brasserie et les payer à la banque. Pour connaître le montant des frais, il suffit d'additionner tous les symboles « \$ » présent sur le plateau de Brasserie, les cartes d'ouvrier spécialisé et les jetons d'équipe de brasserie.

Si un joueur ne peut pas payer, il doit faire un Prêt. Il prend un jeton Prêt pour payer la différence. Chaque Prêt donne 2\$. A la fin de la partie, le premier Prêt représente une perte de 2 points de Réputation. Chaque Prêt supplémentaire représente une perte de 3 points de Réputation chacun. Un joueur n'a pas la possibilité ni de rembourser ses prêts, ni d'emprunter de l'agent à ses adversaires.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du paiement des frais de fonctionnement de la troisième année. Chaque joueur calcule son score : il comptabilise les points de Réputation des catégories suivantes :

- Bières brassées
- Niveau de recherche
- Salle de dégustation (1 point de Réputation pour chaque recette avancée différente brassée)
- Jetons de Réputation
- Label Or (3 points de Réputation par label)
- Collaboration (1 point de Réputation par portion de contribution à une collaboration inachevée) – partie à 3 joueurs ou plus uniquement.

Total auquel sont soustraits les malus liés aux Prêts.

Le joueur ayant le plus de points de Réputation est déclaré vainqueur. Les bières brassées mais non vendues sont comptabilisées. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent est déclaré vainqueur.

PRECISIONS SUR LES ACTION DE LA PHASE DE BRASSAGE

FAIRE DE LA BIERE ET/OU COLLABORER (Process Bier and/or collaborate)

Faire de la bière :

Chaque joueur démarre la partie avec une ligne de production de bière simple sur son plateau individuel : elle comprend une cuve de fermentation, une unité d'embouteillage et un camion de livraison. Cette ligne de production permet de faire un seul brassin. Au cours du jeu, chaque joueur aura la possibilité d'acquérir une ligne de production double et/ou d'installer un Pub. Ces équipements permettent d'augmenter la capacité de production de bière.

L'Action « Faire de bière » est composée de trois parties : vente, embouteillage et brassage. Lorsqu'un joueur choisit l'action « Faire de la bière », il réalise les trois parties de l'action dans l'ordre suivant :

1) Vente :

Tous les brassins, représentés par un Pack de bière, sur la ligne d'embouteillage de sa ligne de production ou de son Pub sont mis en vente. Le joueur perçoit 2\$ pour chaque brassin vendu. Les brassins vendus sont placés sur la zone de fret du plateau individuel. Ils restent à cet endroit jusqu'à la fin de la partie.

2) Embouteillage :

Tous les brassins – Pack de bière dans les cuves de fermentation sont embouteillés sur sa ligne de production. Le joueur place les brassins – Pack de bière sur l'unité d'embouteillage.

3) Brassage :

Le joueur peut brasser une nouvelle bière dans chaque cuve de fermentation qu'elle soit sur sa ligne de production ou dans son Pub. Il est possible de brasser plusieurs bières et elles peuvent être différentes. Cependant, pour brasser une bière, il faut avoir tous les ingrédients nécessaires à sa fabrication en stock. Les Ingrédients sont remis au centre de la table. Le joueur place ensuite un brassin – Pack de bière de cette bière sur la cuve de fermentation (soit sur sa ligne de production, soit dans son Pub).

Attention : pour brasser une recette avancée, un joueur doit au préalable avoir brassé une recette de base du même type.

Bonus : le premier joueur à vendre une bière d'une recette avancée est récompensée de son « Label Or » pour avoir introduit une nouvelle bière sur le marché. Chaque Label Or rapporte 3 points de Réputation à la fin de la partie.

Collaborer (pour une partie de 3 joueurs ou plus uniquement) :

La Collaboration est une manière différente de gagner un bonus en travaillant ensemble. Le joueur choisit l'une des 4 sections de la recette de Collaboration à laquelle aucun joueur n'a encore contribué. Il place tous les Ingrédients de cette section et prend le jeton correspondant. Un joueur ne peut collaborer qu'à une section à la fois. Quand la recette est complète, c'est-à-dire quand les 4 sections sont pleines, le brassin collaboratif est immédiatement vendu. Les joueurs perçoivent la récompense correspondant à leur contribution. Tous les Ingrédients et les jetons de Collaboration sont remis au centre de la table. Si le jeu se termine alors que la recette de Collaboration n'est pas terminée, chaque joueur ayant contribué perçoit 1 point de Réputation pour chaque section à laquelle il a contribué.

Attention : il faut au moins que 2 joueurs différents contribuent à la recette de Collaboration.

L'ordre des actions « Faire de la bière » et « Collaborer » est indifférent. Un joueur peut choisir de ne faire que l'une de ces 2 actions.

LABORATOIRE DE RECHERCHE

(Lab research)

Le laboratoire de recherche a 4 voies de développement. En prenant cette action, le joueur peut incrémenter d'une case vers la droite l'un de ces marqueurs. Il y a 4 niveaux donnant des avantages de plus en plus puissants :

- Expérimental : permet de recevoir un avantage une seule fois
- Hivernal : permet de recevoir un avantage au début de l'hiver (avant la phase d'Actions de Marché). Si un joueur a plusieurs avantages de ce type, il choisit l'ordre dans lequel il les applique.
- Permanent : permet de recevoir un avantage à chaque fois que la condition décrite sur le plateau de recherche est remplie.
- Final : permet de percevoir des points de Réputation en fin de partie en fonction des réalisations du joueur.

Les avantages de niveau « Hivernal » et « Permanent » sont cumulatifs. Ce qui signifie que lorsqu'un joueur avance son marqueur du niveau hivernal vers le niveau permanent, il perçoit toujours l'avantage lié au niveau hivernal. De même, que lorsqu'un joueur avance son marqueur du niveau permanent vers le niveau final, il perçoit toujours les avantages liés au niveau hivernal et permanent.

CONSTRUIRE DE NOUVEAUX BÂTIMENTS OU EQUIPEMENTS

(Install new buildings and equipment)

Sur son plateau individuel, chaque joueur dispose des éléments suivants :

- 1 bâtiment de stockage (permettant de stocker jusqu'à 12 Ingrédients)
- 1 ligne de production simple
- 1 laboratoire de recherche

Lorsqu'un joueur choisit cette action, il prend le Bâtiment de son choix et l'installe à l'endroit approprié sur son plateau. Il ne paie pas son coût à ce moment-là. Cependant, son coût sera ajouté dans le décompte des frais de fonctionnement à chaque Hiver. Certains bâtiments octroient un certain nombre d'Ingrédients quand le joueur les installe : ils doivent être stockés dans la limite de la capacité de stockage. Les Ingrédients qui ne peuvent être stockés, sont défaussés.

ACTIONS COMPLEXES

Les joueurs expérimentés pourront augmenter la complexité du jeu en ajoutant toutes ou partie des actions suivantes :

RECRUTEMENT D'INTERIMAIRE

A placer sur le plateau d'actions de marche

En début de partie, placer autant d'ouvrier intérimaire (rose) que de joueurs à côté du plateau d'Actions de marché. Les ouvriers intérimaires restants ne sont pas utilisés. Quand un joueur choisit cette action, il paie immédiatement 1\$ à la banque. Il place ensuite un ouvrier intérimaire sur les 2 saisons suivantes sur le plateau des saisons. Au début de chacune de ces 2 saisons, le joueur prend 1 ouvrier intérimaire et l'utilise dans l'ordre du tour, soit pour des Actions de Marché, soit pour des Actions de Brassage. A la fin de chaque saison, l'ouvrier intérimaire est replacé à côté du plateau d'Actions de Marché (utilisé ou non). Cette action n'est pas disponible s'il reste moins de 2 ouvriers intérimaires.

Remarque : un seul joueur peut choisir cette action une seule fois par saison

ECHANGE DE MARCHANDISES

A placer sur le plateau d'actions de marche

Le joueur qui choisit cette action peut faire une vente au taux indiqué sur la carte. L'Ingrédient vendu doit provenir de son stock tandis que les Ingrédients reçu doivent provenir de la réserve générale. Si un joueur n'a pas la capacité de stockage requise, il peut tout de même choisir cette action, mais il ne pourra pas prendre tous les Ingrédients.

Remarque : un seul joueur peut choisir cette action une seule fois par saison

AGENCE DE TRAVAIL

A placer sur le plateau d'actions de marche

Le joueur qui choisit cette action prend le paquet d'ouvriers spécialisés qui ne sont pas en jeu. Il mélange le paquet et prend 6 cartes au hasard. Il peut recruter l'un de ces 6 ouvriers spécialisés, mais doit payer immédiatement 1\$ à la banque. Il sera également comptabilisé lors du paiement des frais de fonctionnement en Hiver.

Remarque : un seul joueur peut choisir cette action une seule fois par saison

FERME COMMUNAUTAIRE

A placer sur le plateau d'actions de marche

Bien que placée sur le plateau d'Actions de Marché, plusieurs joueurs peuvent choisir cette action lors d'une même saison et un même joueur peut la choisir plusieurs fois. Cependant, il n'est possible de choisir cette action qu'en Hiver ou au Printemps.

Lorsqu'un joueur choisit cette action, il prend un Ingrédient de son stock (1 Malt, 1 houblon ou 1 fruit) et le place sur la Ferme Communautaire. Le premier joueur à contribuer prend le jeton « Ferme communautaire 1 » et le place à côté de son plateau individuel. Le deuxième joueur à contribuer (cela peut être le même joueur) contribue prend le jeton « Ferme communautaire 2 » et le troisième joueur à contribuer (cela peut être le même joueur) prend le jeton « Ferme communautaire 3 ». Cependant, il n'est pas possible de contribuer plusieurs fois avec le même Ingrédient.

A chaque Automne, à la fin de la Phase de Brassage, une récolte des Ingrédients plantés dans la Ferme Communautaire a lieu. La production des récoltes sont les suivantes :

- 1 Malt donne 7 Malts
- 1 Houblon donne 5 Houblons
- 1 Fruit donne 3 Fruits

Les Ingrédients récoltés sont partagés équitablement entre les contributeurs et stockés dans la limite de leur capacité de stockage (en procédant à des ajustements si nécessaires). Les Ingrédients qui ne peuvent être partagés sont choisis dans l'ordre des contributeurs (indiqué par le jeton « Ferme Communautaire »), un par un. Les ouvriers spécialisés n'agissent pas dans la Ferme Communautaire. Quand la récolte a eu lieu, les jetons sont replacés au centre de la table en attendant le prochain hiver.

RECETTE SECRETE

A placer sur le plateau d'actions de brassage

Lorsqu'un joueur choisit cette action, il prend une recette avancée non-utilisée pour la partie en cours. Il place cette carte face cachée devant lui jusqu'à ce qu'elle soit brassée. Ce joueur sera le seul à pouvoir brasser cette bière. Quand le joueur la brasse pour la première fois, il révèle sa recette et place 5 points de Réputation sur la carte. Quand ce joueur vend cette bière pour la première fois, il perçoit ces 5 points de Réputation. Un joueur peut brasser plusieurs bières secrètes.

Mention légale

Le jeu dans sa version originale sont la propriété de la société d'édition de jeux DICE HATE ME GAMES GAMES, établie aux USA et de son auteur Ben ROSSET. La présente règle de jeu est une traduction non officielle mise à disposition gratuitement pour un usage exclusivement prive. Le téléchargement de cette traduction vous attribue un droit d'utilisation et non pas un droit d'exploitation. Tout téléchargement ou impression à des fins autres que privées (incluant, entre autres, la vente de cette règle, sa livraison conjointe ou non en relation avec l'achat du jeu original, la distribution au cours de manifestations publiques) est interdit.