

Cavern Tavern

Rules of Conduct



FINAL FRONTIER
GAMES

Présentation



Dans un pays déchiré par les guerres entre les 5 Royaumes et bercé de magie, d'actes héroïques et de quêtes épiques, il existe un lieu préservé de tous conflits. Dissimulé dans les ombres d'une caverne enfouie dans les collines de Strongcliff, cet endroit est tenu secret depuis la nuit des temps. Entrez donc dans la Taverne si vous l'osez.

Peu de gens sont au courant pour cette taverne, lieu d'une trêve tacite pour tous les voyageurs, quels que soient leur origine ou leur royaume d'appartenance. Mais ne soyez pas dupe, cher ami, ici point de havre de paix ! Vous êtes dans l'endroit le plus dangereux du royaume du Nord, plus dangereux que le champ de bataille lui-même. La Taverne abrite les pires criminels peuplant les 5 royaumes. C'est ici que les trafiquants viennent régler leurs affaires et que les fugitifs se cachent, même si, de temps à autre, vous pouvez y croiser un pauvre voyou égaré.

La Taverne est dirigée par le nain le plus sale et sans cœur que vous n'ayez jamais vu. Celui que l'on surnomme Nasty le Pourri.

Les employés de Nasty sont des rebus n'ayant bien souvent d'autre choix que celui-ci. Fuyant leur passé, ils cherchent refuge dans sa taverne où ce dernier les accueille à bras ouverts, leur promettant une vie meilleure. Quand ils finissent par découvrir son vrai visage, il est déjà trop tard. Les voilà désormais sous son emprise.

Il y a malgré tout du bon dans cette taverne. Certaines nuits, vous finirez par oublier vos problèmes et profiterez de son ambiance. La nourriture y est savoureuse et vous y dégusterez les meilleurs cocktails de tous les royaumes. Il arrive parfois que quelqu'un ose entonner un air par la suite repris en cœur par tous les brigands. Ce sont ces moments qui font tout le charme de cet endroit.

Alors, cher ami, maintenant que vous en savez un peu plus sur la Taverne, qu'allez-vous y faire ? Y vivre la plus grande aventure de votre vie ou y commencer un nouveau travail ?



Matériel

1 Plateau de jeu

1 Livret de règles

6 Plateaux individuels



76 Cartes ingrédient

- 6 Cartes Ambrosie

- 6 Cartes Bière

- 6 Cartes Elixir

- 6 Cartes Fruit

- 6 Cartes Herbes

- 6 Cartes Liqueur

- 6 Cartes Hydromel

- 6 Cartes Nectar

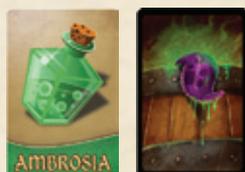
- 6 Cartes Pierres

- 6 Cartes Spiritueux

- 6 Cartes Sirop

- 6 Cartes Vin

- 4 Cartes Potion Magique



Certains composants ne sont pas listés ci-dessus.

Ils sont utilisés uniquement dans l'extension Chambre Secrète (Page 17).

48 Cartes Commande

6 Cartes Personnage

25 Cartes Objets

15 Cartes Nasty Dit

13 Cartes Objectif Secret

20 Cartes 5 Royaumes

(Utilisées Uniquement Pour Le Mode Histoire)

6 Cartes Référence

18 Jetons

- 6 meeples (1 de chaque couleur)

- 6 Marqueurs de Score

(1 de chaque couleur)

- 6 Marqueurs de Temps

(1 de chaque couleur)

25 dés

(4 de chaque couleur + 1 blanc)

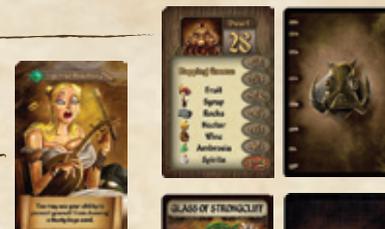
18 Marqueurs Réputation

(3 de chaque couleur)

12 Autocollants Meeple

1 Marqueur Premier Joueur

1 Horloge



But du Jeu

Cavern Tavern se joue en **10 tours**. A la fin du dernier tour, le vainqueur est le joueur possédant le plus de **Points de Victoire (PV)**. Vous gagnez des PVs en servant les **commandes** des clients, en réalisant des **tâches en cuisine** et autres **corvées** ainsi qu'en remplissant votre **Objectif Secret**.

Les PVs sont indiqués sur la piste autour du plateau de jeu

Mise en place

Préparation des joueurs

1. Chaque joueur choisit une couleur et une carte personnage (face icône vert).
2. Donnez à chaque joueur un Plateau Individuel.
3. Donnez à chaque joueur le meeples, le marqueur de temps et 4 dés de sa couleur qu'il place à côté de son Plateau Individuel.
4. Donnez à chaque joueur 3 marqueurs réputation de sa couleur qu'il place sur les pistes Nasty, Cuisine et Corvées de son Plateau Individuel.
5. Mettez les marqueurs de score de chaque joueur sur la case "0" de la piste de score.
6. Donnez le marqueur premier joueur au dernier joueur ayant bu une binouse dans une taverne. En cas d'égalité, bande de poivrots, réglez ça à Chifoumi.
7. Donnez le dé blanc au joueur à droite du premier joueur.

Préparation des cartes

1. Mélangez les cartes Commande et placez-les à côté du plateau de jeu.
2. Mélangez les cartes Objet et placez-les à côté du plateau de jeu.
3. Mélangez les cartes Objectif Secret et distribuez-en une à chaque joueur face cachée. Rangez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
4. Mélangez les cartes "Nasty dit" et placez-les sur le bureau de Nasty.





Préparation des ingrédients

1. Placez les 13 piles d'ingrédients face visible à côté du plateau de jeu.
2. Chaque joueur lance ses 4 dés et récupère les 4 ingrédients correspondant du Cellier (par exemple, un 4 vous permettra de récupérer du Vin ou un Elixir). Ces ingrédients forment leur pile d'ingrédients de départ.

Préparation du plateau

1. Piochez 6 cartes Commande et placez-les face visible sur les espaces libres du Mess.
2. Placez le jeton Horloge sur le premier tour de l'Horloge (10:00pm).



Notions importantes

Il est important de comprendre les notions suivantes avant de commencer.

Zone et Emplacement

Pour travailler dans la Taverne, vous aurez souvent besoin de placer un dé sur une **zone** du plateau de jeu.

Certaines zones nécessitent un **nombre de dés**, peu importe leurs valeurs.

D'autres zones nécessitent une **valeur précise**. Dans ce cas, peu importe le nombre de dés, l'important est que la somme des valeurs des dés soient **égale** à la valeur requise.

Pour placer un dé sur une zone, celle-ci doit avoir un **emplacement** libre. Quand vous placez un dé sur un emplacement libre, il devient occupé et vous bénéficiez de son effet. Certaines zones ont un seul emplacement. Par exemple, toutes les zones de la cuisine ou des corvées.

D'autres zones possèdent plusieurs emplacements selon le nombre de joueurs. On peut y voir un meeple ainsi que le nombre minimum de joueurs nécessaires pour qu'il soit disponible.



Dice value needed

Par exemple, toutes les zones du Cellier ont un certain nombre d'emplacement disponible :

- 2 joueurs : 1 emplacement
- 3 joueurs : 2 emplacements
- 4 joueurs : 3 emplacements
- 5-6 joueurs : 4 emplacements





Commandes et Ingrédients

En tant que larbin de la taverne, votre travail consiste à servir le plus de commande possible. Pour ce faire, vous devrez prendre des **commandes** et les servir en utilisant les **ingrédients** récupérés. Vous pouvez stocker une commande et des ingrédients sur votre plateau individuel. Ces cartes sont visibles de tous.

Vous ne pouvez pas récupérer d'ingrédient dont la pile de cartes est vide. Par exemple, si vous gagnez une carte bière et que la pile est vide, vous ne pouvez pas récupérer cet ingrédient.

Des 5 Royaumes, les voyageurs viennent à la Taverne pour déguster les breuvages et les plats qui y sont servis. Par contre ils détestent attendre leurs commandes et Nasty n'aime pas avoir des clients mécontents. **Vous devez donc servir leurs commandes le plus rapidement possible.** Chaque tour à attendre sera tout autant de points perdus.

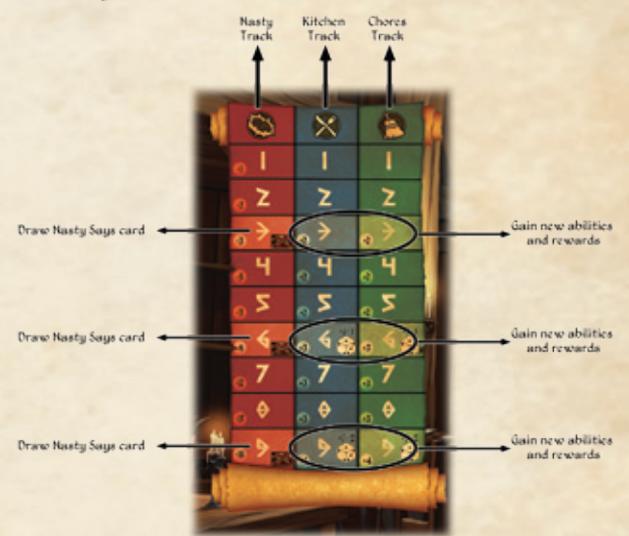


Réputation

Il est important d'avoir une bonne réputation dans la Taverne. Vous pouvez suivre l'évolution de votre réputation sur votre plateau individuel grâce aux pistes Nasty, Cuisine et Corvées.

Attention de ne pas trop progresser sur la piste Nasty ! Lorsque vous atteindrez certaines cases, vous serez convoqué dans son bureau et devrez piocher une carte "Nasty dit" (Page 15). De plus, à la fin de la partie, vous perdrez des PVs en fonction de votre position sur cette piste.

Au contraire, vous aurez tout intérêt à progresser sur les pistes Cuisine et Corvées. Cela rendra ces tâches plus faciles à réaliser et elles vous rapporteront plus de points (Page 15-16).



Personnages

Chaque joueur possède un personnage qui possède une capacité unique.

Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois au cours de la partie. La première fois que vous l'utilisez, retournez votre carte personnage (face icône rouge). La seconde fois, défaussez simplement votre carte personnage.



Tour de jeu

Tous les joueurs lancent leurs dés. Chaque joueur lance les 4 dés de sa couleur, le dernier joueur lance en plus le dé blanc.

En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur effectue une action. Un joueur ne peut pas passer.

Le tour continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs dés ou ne puissent plus les placer. A ce moment-là, le tour prend fin immédiatement et on effectue les étapes suivantes :

- Avancer l'horloge sur le tour suivant.
- Chaque joueur avec une commande en cours descend son marqueur réputation d'une case sur la piste Nasty.
- Chaque joueur avec une commande oubliée perd autant de PV que le nombre indiqué à droite dans la partie rouge. Ensuite, il défusse cette commande, remet son meeple sur son plateau individuel, pioche une nouvelle commande et la place sur l'emplacement libre du Mess.
- Chaque joueur récupère ses dés et les remet sur son plateau individuel.
- Le joueur avec le moins de PVs récupère le dé blanc. En cas d'égalité, donnez le dé blanc au joueur le plus éloigné du premier joueur (en suivant le sens horaire).

Une commande en cours correspond à une carte commande face visible, encore incomplète, sur le plateau individuel d'un joueur. Les commandes sur le Mess ne sont pas considérées comme des commandes en cours.

Une commande oubliée correspond à une commande en cours qui est incomplète depuis un certain nombre de tours. Pour savoir si une commande est oubliée, faites la différence entre la position du marqueur de temps du joueur sur l'horloge et le tour en cours. Le client a perdu patience et le joueur perd des PVs. Les clients avec des commandes complexes peuvent attendre un peu plus longtemps mais leur patience n'est pas infinie !



Exemple : Si au bout de 7 tours la commande "Hopping Gnome" n'est pas servie, alors le client quittera la taverne sans payer et vous perdrez 28 points.

Ensuite, vous devrez défusser cette commande et en placer une nouvelle sur un emplacement Mess.

Actions d'un tour de jeu

Pendant son tour, un joueur peut effectuer les actions suivantes :

- Prendre une commande.
- Jouer une carte objet.
- Placer un ou plusieurs dés.
- Servir une commande.

Vous pouvez effectuer ces actions dans l'ordre de votre choix. Cependant, si vous commencez votre tour sans avoir de commande en cours, la première de vos actions devra être de "prendre une commande".

Si vous pouvez placer un dé, vous devrez effectuer l'action "placer un ou plusieurs dés". Dans le cas contraire, vous pouvez toujours effectuer les 3 autres actions.

Vous pouvez effectuer ces 3 actions autant de fois que vous le voulez pendant votre tour. L'action « placer un ou plusieurs dés » ne peut être réalisée, elle, qu'une fois par tour.

Prendre une commande

Prenez une carte commande du Mess et placez-la sur votre plateau individuel. Ensuite, placez votre meeple sur l'emplacement libre du Mess et mettez votre marqueur de temps sur l'heure correspondant au tour en cours.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule commande à la fois.

Parce que vous ne pouvez prendre qu'une seule commande à la fois, vous devrez la servir avant d'en prendre une nouvelle. Choisissez-la bien !

Au lieu de prendre une commande du Mess, vous pouvez en piocher une dans la pile de cartes Commande. Dans ce cas, piochez la première carte de la pile et défaussez une commande du Mess. Ensuite, placez votre meeple sur l'emplacement libre du Mess et mettez votre marqueur de temps sur sur l'heure correspondant au tour en cours..



Jouer une carte objet

Choisissez une carte objet de votre main, jouez-la et ensuite défaussez-la.

Vous ne pouvez avoir en main que 3 cartes objets au maximum.

Placer des dés

Choisissez une zone de la taverne, placez-y le ou les dés requis et bénéficiez ensuite de son effet. Vous trouverez une description détaillée de chaque zone de la taverne page 11 et suivantes.

Pour placer un dé sur une zone, celle-ci doit avoir un emplacement libre. Quand vous placez un dé sur un emplacement libre, celui-ci devient occupé.

Un aperçu détaillé des différents emplacements et zones se trouve en page 5.



Servir une commande

Pour servir une commande, vous devez utiliser tous les ingrédients listés sur la carte commande puis les remettre dans leurs piles respectives.

Une fois la commande servie :

Gagnez des PVs. Vérifiez depuis combien de tours vous avez pris la commande. Les nombres de gauche correspondent au nombre de tours passés et ceux de droite au nombre de PVs marqués.

- Si vous avez pris et servi la commande au cours du même tour, vous gagnez le nombre de Points de Victoire indiqué en haut à droite de la carte commande.
- S'il y a eu au moins un tour entre la prise de la commande et son service, vous gagnez le nombre de Points de Victoire indiqué à droite de la carte commande. Les nombres de gauche correspondent au nombre de tour passés et ceux de droite au nombre de PVs marqués.

Descendez le marqueur. Si la commande possède un symbole Cuisine ou Corvées, descendez votre marqueur réputation sur la piste correspondante.

Réinitialisez la commande. Mettez la carte commande servie face cachée sur votre plateau individuel. Vous la conservez jusqu'à la fin de la partie. Ensuite, remettez vos meeples et votre marqueur de temps sur votre plateau individuel, puis une nouvelle carte Commande sur l'emplacement libre du Mess.

Exemple : Nous sommes au tour 5, il est 11:20pm, vous prenez la commande "Hopping Gnome" et mettez votre marqueur de temps sur l'heure correspondant au tour en cours. Vous servez la commande au tour 7, à 12 :00am, soit 2 tours plus tard. Sur la commande "Hopping Gnome" est indiqué +2/15, cela signifie qu'en servant la commande 2 tours plus tard, vous marquez 15 PVs. Si vous l'aviez servie le même tour, vous auriez marqué 28 PVs.

Lorsque vous servez une commande, attendez le prochain tour pour en prendre une nouvelle. Une partie de la stratégie consiste à prendre une commande au bon moment afin de la servir le plus rapidement possible. Vous pourriez très bien reprendre une commande immédiatement après en avoir servi une, mais si vous n'êtes pas en mesure de la servir, vous gagnerez moins de Points de Victoire. Planifiez bien vos coups.



Fin de la partie

La partie se termine à la fin du 10ème tour. Chaque joueur perd et gagne des PVs comme suit :

- Perdez les PVs indiqués en fonction de votre position sur la piste Nasty.
- Si vous n'avez pas de commande en cours, gagnez 1 PV par ingrédient en votre possession. S'il vous reste une commande en cours, défaissez-la et ne gagnez pas de PVs pour les ingrédients qu'il vous reste.
- Si vous n'avez pas complété une carte "Nasty dit" (Page 20), perdez 10 PVs.
- Si vous avez complété votre Objectif Secret, gagnez les PVs correspondants.

En cas d'égalité, le joueur le moins avancé sur la piste Nasty gagne. Si l'égalité persiste, le joueur ayant servi le plus de commande l'emporte. Dans le cas exceptionnel où cela ne suffirait pas, réglez ça comme des hommes, à Chifoumi.

Exemple d'un tour de jeu

Premièrement, chacun lance ses dés. Julien obtient "2, 3, 5, 5", Mina "1, 1, 3, 4, 6", Jenny "1, 3, 4, 5", Thierry "1, 3, 6, 6". Mina a lancé le dé blanc parce que c'est elle qui possédait le moins de PVs au tour précédent.

Julien a le jeton premier joueur, il commence donc. Il a déjà une commande en cours, il ne peut donc pas en prendre de nouvelle. Il met son "2" sur un emplacement libre du Cellier "Syrup or Rocks" pour récupérer une carte Sirop. Le sirop est l'ingrédient qui lui manque afin de servir sa commande, il l'utilise donc. Il remet les ingrédients dans leurs piles respectives. Comme il avait pris la commande au tour précédent, il marque les points indiqués à droite de la ligne +1. Il remet ensuite son meeple et son marqueur de temps sur son plateau individuel, retourne face cachée sa commande et en pioche une nouvelle qu'il place sur l'emplacement libre du Mess.

Mina a aussi une commande en cours. Il lui manque beaucoup d'ingrédients, elle met donc son "4" sur un emplacement libre du Cellier "Wine or Elixir" pour récupérer une carte Vin.

Jenny a également une commande en cours. Elle met un "5" et un "1" sur un emplacement libre du Cellier "Liqueur or Spirit" pour récupérer une carte Liqueur. Elle joue ensuite une carte Objet "Glass of Strongcliff" pour voler un ingrédient, elle prend 1 Ambroisie à Julien.





Thomas takes an order



Then places his meeple



And places his Time marker



Thierry n'a pas de commande en cours, sa première action est donc d'en prendre une. Il prend une carte Commande du Mess, place son meeple sur l'emplacement libre et met son marqueur de temps sur l'horloge au niveau du tour en cours.

Il met ensuite tous ses dés ($1+3+6+6=16$) sur la tâche "Fix the Roof". Il gagne un Vin et 7 PVs. Il peut aussi forcer un autre joueur à lui échanger un ingrédient, il donne son Vin à Jenny et prend son Ambrosie en échange.

Thierry a fini son tour. C'est à nouveau à Julien, à qui il reste 3 dés, de jouer. Ce sera ensuite au tour de Mina et ainsi de suite. Une fois que tous les joueurs auront placé leurs dés, le tour de jeu prendra fin.

Salles de la Taverne

La taverne est divisée en 6 salles : Le Mess, le Cellier, la Cuisine, le Tableau des Corvées, le Bureau de Nasty et l'Atelier du Sorcier. A l'exception du Mess, toutes les autres salles nécessitent l'utilisation d'un dé pour pouvoir bénéficier de leurs effets.

Le Mess (Mess Hall)

Le Mess est le lieu où se réunissent et se détendent les clients. On y trouve 6 emplacements pour accueillir les commandes.

Le Cellier (Cellar)

Pour utiliser un emplacement libre du Cellier, vous devez mettre suffisamment de dés pour obtenir la **valeur indiquée** dans la zone.

Lorsque vous utilisez le Cellier, vous récupérez **un seul** ingrédient. Par exemple, vous ne pouvez pas prendre du sirop et des pierres.

Chaque zone du Cellier a un certain nombre d'emplacement libre en fonction du nombre de joueurs.

Fruit ou Herbes (Fruit or Herbs) (1) : Prenez une carte Fruit ou Herbes.

Sirop ou Pierres (Syrup or Rocks) (2) : Prenez une carte Sirop ou Pierres.

Hydromel ou Nectar (Mead or Nectar) (3) : Prenez une carte Hydromel ou Nectar.



Vin ou Elixir (Wine or Elixir) (4) :

Prenez une carte Vin ou Elixir.

Ambrosie ou Bière (Ambrosia or Beer) (5) :

Prenez une carte Ambrosie ou Bière.

Liqueur ou Spiritueux (Liqueur or Spirits) (6) :

Prenez une carte Liqueur ou Spiritueux.



La Cuisine (Kitchen)

Pour utiliser un emplacement de la Cuisine, vous devez mettre suffisamment de dés pour obtenir **la valeur indiquée** dans la zone.

Lorsque vous utilisez la Cuisine, descendez votre marqueur Réputation sur la piste Cuisine de votre plateau individuel.

Chaque zone de la Cuisine n'a qu'un seul emplacement.

Préparer le déjeuner de Nasty (Make Lunch for Nasty) (7) : Prenez une carte Herbes, le jeton premier joueur et gagnez 2 PVs.

Rôtir la viande (Roast the meat) (9) : Prenez une carte Sirop et gagnez 3 PVs.

Cuisiner des œufs de dragon (Cook dragon eggs) (11) : Prenez une carte Nectar et gagnez 4 PVs.

Faire la vaisselle (Wash the dishes) (13) : Prenez une carte Elixir et gagnez 5 PVs.

Découper la viande (Cut the meat) (15) : Prenez une carte Bière, ensuite vous pouvez échanger une de vos cartes ingrédient avec un ingrédient disponible dans le Cellier (excepté une Potion Magique) et gagnez 6 PVs.

Servir le diner (Serve dinner) (17) : Prenez une carte Hydromel, volez un ingrédient (excepté une Potion Magique) à un autre joueur et gagnez 7 PVs.



Le Tableau des Corvées (Chore Board)

Pour utiliser un emplacement du Tableau des Corvées, vous devez mettre suffisamment de dés pour obtenir **la valeur indiquée** dans la zone.

Lorsque vous utilisez le Tableau des Corvées, descendez votre marqueur Réputation sur la piste Corvées de votre plateau individuel.

Chaque zone du Tableau des Corvées n'a qu'un seul emplacement.

Essuyer les tables (Wipe the tables) (8) : Prenez une carte Fruit et gagnez 2 PVs.

Passer la serpillière (Mop the floor) (10) : Prenez une carte Pierres et gagnez 3 PVs.

Préparer les chambres (Prepare the rooms) (12) : Prenez une carte Ambrosie et gagnez 4 PVs.

Couper du bois (Chop wood) (14) : Prenez une carte Liqueur et gagnez 5 PVs.

Réparer le toit (Fix the roof) (16) : Prenez une carte Vin, échangez un ingrédient de votre choix avec un autre joueur et gagnez 6 PVs.

Distraire les clients (Entertain the guests) (18) : Prenez une carte Spiritueux, un ingrédient du Cellier et gagnez 7 PVs.



Le Bureau de Nasty (Nasty the Dwarf's Office)

Pour utiliser un emplacement du Bureau de Nasty, vous devez y placer **le nombre de dés indiqué**.

Parler à Nasty : Placez 1 dé sur un emplacement libre du bureau de Nasty pour monter d'une case votre marqueur réputation et descendre d'une case celui d'un autre joueur sur la piste Nasty.



L'Atelier du Sorcier (Wizard's Workshop)



Pour utiliser un emplacement de l'Atelier du Sorcier, vous devez y placer **le nombre de dés indiqué**.

Remplacer une commande : Placez 1 dé pour défausser une commande du Mess et la remplacer. Pour cela, piochez 3 cartes Commande, placez en une sur l'emplacement libre du Mess et remettez les deux autres sous la pile de cartes Commande.

Objet : Placez 2 dés pour piocher 3 cartes Objet. Gardez en une et mélangez les autres dans la pile de cartes Objet. Si la pile de cartes est vide, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pile.

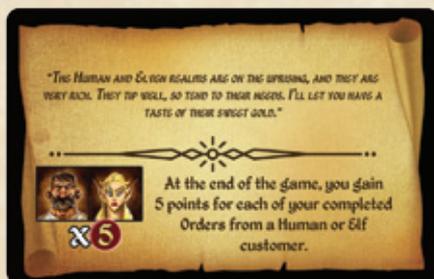
Potion Magique : Placez 3 dés pour gagner une carte Potion Magique et piocher une carte Objet.

Lorsque vous servez une commande, vous pouvez utiliser une carte Potion Magique pour remplacer n'importe quel ingrédient dans la commande. Vous pouvez utiliser autant de Potion Magique que vous le souhaitez.

Exemple : Une commande nécessitant deux Bières a été passée. Pour servir cette commande, Julien utilise une carte Bière et une carte Potion Magique.

Cartes Objectif Secret

C'est après avoir arrêté son activité de chercheur d'or que Nasty a ouvert sa propre taverne. Les Aventuriers des Cinq Royaumes s'y retrouvent afin d'y déguster toutes sortes de breuvages. Le succès de la taverne de Nasty repose sur sa gestion, exploitant ses employés afin de maintenir sa réputation.



Chaque Objectif Secret vous permet de gagner des Points de Victoires à la fin de la partie si vous remplissez les conditions. Prenez garde de le garder secret ! Vous ne voudriez pas prendre le risque que les autres joueurs essaient de vous saborder.

Certains Objectifs Secrets nécessiteront de servir des commandes à des clients d'une **race** spécifique.



Les Pistes Réputation

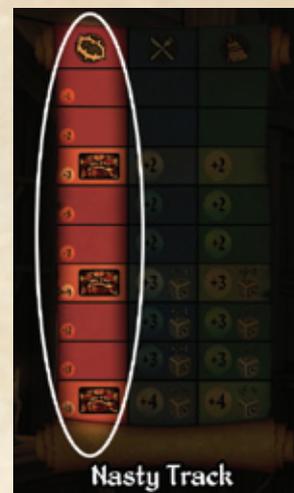
Piste Nasty

La piste Nasty montre la valeur que vous avez à ses yeux.

Il existe deux façons de se déplacer sur la piste de Nasty :

- Lorsque vous commencez un tour avec une commande en cours, votre marqueur de réputation descend d'une case sur cette piste.
- Si vous placez un dé sur un emplacement libre du bureau de Nasty, votre marqueur de réputation montera d'une case sur cette piste et vous choisirez un joueur qui devra descendre son marqueur réputation d'une case sur cette même piste.

A la fin de la partie, vous perdrez autant de PVs qu'indiqués sur la case où se trouve votre marqueur réputation. Mais ce n'est pas tout. Il arrive que vous soyez convoqué dans le bureau de Nasty - et ce n'est jamais pour vous féliciter.



Les Cartes "Nasty Dit"

Si vous atteignez les cases 3, 6 ou 9 de la piste Nasty, vous serez convoqué dans son bureau : pour cela, piochez une carte dans la pile de cartes "Nasty Dit" et lisez-la à haute voix. Ensuite placez-la sur l'emplacement "Nasty Dit" de votre plateau individuel.

Tant que vous avez une carte "Nasty Dit" sur votre plateau individuel, vous ne pouvez placer vos dés que sur le Cellier, l'Atelier du Sorcier et le Bureau de Nasty. Lorsque vous remplissez les conditions indiquées sur la carte "Nasty Dit", défaussez-la.

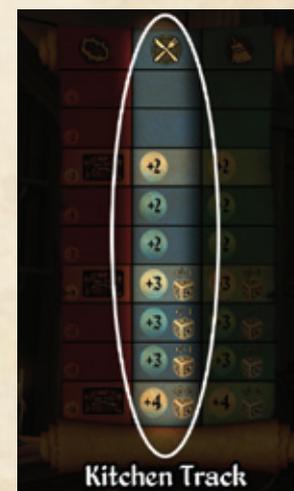
Ne piochez pas de carte "Nasty Dit" si votre marqueur repasse sur une case sur laquelle il s'est déjà arrêté ou si votre marqueur atteint une de ces cases lors du 10ème tour.

Piste Cuisine

La piste Cuisine représente votre expérience en matière de gestion des tâches de la restauration, comme faire la vaisselle, servir le dîner ou préparer le petit déjeuner. Plus grande sera votre expérience, plus importants seront les avantages dont vous bénéficierez.

- **Case 3** : Lorsque vous effectuez une tâche Cuisine, gagnez 2 PVs supplémentaires.
- **Case 6** : Lorsque vous effectuez une tâche Cuisine, gagnez 3 PVs supplémentaires et vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 la valeur de l'un de vos dés (par exemple, vous pouvez transformer un 3 en 2 ou 4).
- **Case 9** : Lorsque vous effectuez une tâche Cuisine, gagnez 4 PVs supplémentaires et vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 ou 2 la valeur de l'un de vos dés (par exemple, vous pouvez transformer un 3 en 1, 2, 4 ou 5).

Vous ne bénéficiez pas de ces avantages lorsque vous servez une commande avec le symbole cuisine.



Extension : La Chambre Secrète

La guerre faisant rage dans les Cinq Royaumes, la Taverne accueille toutes sortes de Réunions. En effet, certains clients ne veulent pas que leurs affaires s'ébruient, ils souhaitent la jouer discret.

C'est comme ça que Miss Nasty a flairé le bon coup et a rejoint la Taverne ! Elle a décidé d'ouvrir une Chambre Secrète et vous voilà avec un autre patron sur le dos. Mais ce n'est pas une raison pour mouiller votre froc. Dites-vous que Nasty est bien plus effrayé que vous quand Miss Nasty est dans les parages .

Miss Nasty vous offrira de nouvelles opportunités pour augmenter votre salaire, vous aidera quand vous serez aux prises avec Nasty et vous donnera un coup de main pour servir vos commandes et réaliser vos tâches !

Matériels

- 1 Plateau Chambre Secrète
- 21 cartes Chambre Secrète
- 30 jetons Modificateur
- 24 jetons Boisson
- 21 jetons Miss Nasty



Mise en Place

Mélangez les jetons Boisson et Miss Nasty face cachée afin de former une Pile Secrète. Si vous le souhaitez, vous pouvez les mettre dans un sac ou une tasse.

Mettez le Plateau Chambre Secrète face cachée à côté du Plateau de Jeu.

Mettez les jetons Modificateur à côté du Plateau Chambre Secrète.

Mélangez les cartes Chambre Secrète et mettez la pile ainsi formée à côté du Plateau Chambre Secrète.

Comment jouer

A partir du 4ème tour (11:00pm), la Chambre Secrète ouvre ses portes : Retournez face visible le plateau Chambre Secrète, piochez 3 cartes Chambre Secrète et mettez-les sur les emplacements libres du plateau. Ensuite, piochez 3 jetons de la Pile Secrète et mettez-en un, face visible, sur chaque carte de la Chambre Secrète.

Sur chacune des cartes Chambre Secrète est indiquée la valeur des dés nécessaire pour l'utiliser, son type (Cuisine, Corvée ou aucun) et sa récompense. Vous les utilisez de la même manière que vous utilisez les zones Corvées ou Cuisine. Les cartes Chambre Secrète n'ont qu'un seul emplacement libre.



Lorsque vous utilisez une carte Chambre Secrète, gagnez la récompense indiquée en haut et prenez le jeton présent dessus.

A la fin du tour, prenez sur votre plateau individuel toutes les cartes Chambre Secrète que vous avez utilisées. Si vous possédez plus de 3 cartes Chambre Secrète, vous devez en défausser suffisamment pour retomber à 3. Ensuite, piochez des cartes Chambre Secrète, mettez-les sur les emplacements libres et placez dessus un jeton de la Pile Secrète.

Tant qu'une carte Chambre Secrète est sur votre plateau individuel, vous seul pouvez placer un ou plusieurs dés dessus pour l'utiliser.

Jetons Modificateur

En défaussant un jeton Modificateur, vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'un dé. Avec un seul jeton Modificateur, vous ne pouvez pas transformer un "6" en "1" et inversement. Par contre, vous pouvez défausser plusieurs jetons Modificateur pour modifier plusieurs fois la valeur d'un dé (Par exemple, avec 3 jetons Modificateur vous pouvez transformer un "5" en "8").

Jetons Boisson

Les jetons Boisson fonctionnent comme les commandes, mais servir une boisson ne vous rapporte que 2 PVs et il n'y a pas de limite de temps pour le faire.

Lorsque vous servez une boisson, remettez la carte Ingrédient dans sa pile, gagnez les PVs indiqués et enfin défaussez le jeton Boisson. Les jetons Boisson n'ont pas d'effets sur les Objectifs Secrets.

Exemple : Jenny a un jeton Bière. En remettant une carte Bière dans sa pile et en défaussant le jeton Bière, elle gagne 2 Pvs.

Jetons Miss Nasty

Vous pouvez défausser 3 jetons Miss Nasty pour éviter de piocher une carte "Nasty Dit".

A la fin de la partie, vous gagnez 1 PV par jeton Miss Nasty en votre possession.

Cartes "Nasty Dit"

Même si vous possédez une carte "Nasty Dit" (Page 20), vous pouvez placer des dés sur les emplacements de la Chambre Secrète.

Emplacement Mrs Nasty

Pour utiliser un emplacement de la zone de Miss Nasty, vous devez y placer le nombre de dés indiqué.

Parler à Miss Nasty : Placez un dé pour gagner 2 jetons Modificateur.



Règles en Solitaire

La mise en place pour une partie en solitaire est identique à la mise en place pour une partie multijoueurs à l'exception des modifications suivantes :

- N'utilisez pas les cartes Objectif Secret et Personnage.
- Vous aurez besoin des composants noirs : Meeple, marqueurs et dés.
- Mettez de côté un dé de chaque autre couleur (blanc, jaune, bleu, vert, rouge et violet). Ce seront les dés de l'Automate. Le dé violet n'est utilisé par l'Automate que si vous jouez avec l'extension Chambre Secrète.
- Retirez du jeu les cartes Objet suivantes : Sand Clock, Hammer, Bracelet, Dragon's Claw, Glass of Strongcliff, Dwarven Mug et Clover.

Jouer en Solitaire

Ignorez toutes les règles qui font référence aux autres joueurs. Par exemple, les actions de donner, échanger ou voler un ingrédient se font en puisant dans la réserve.

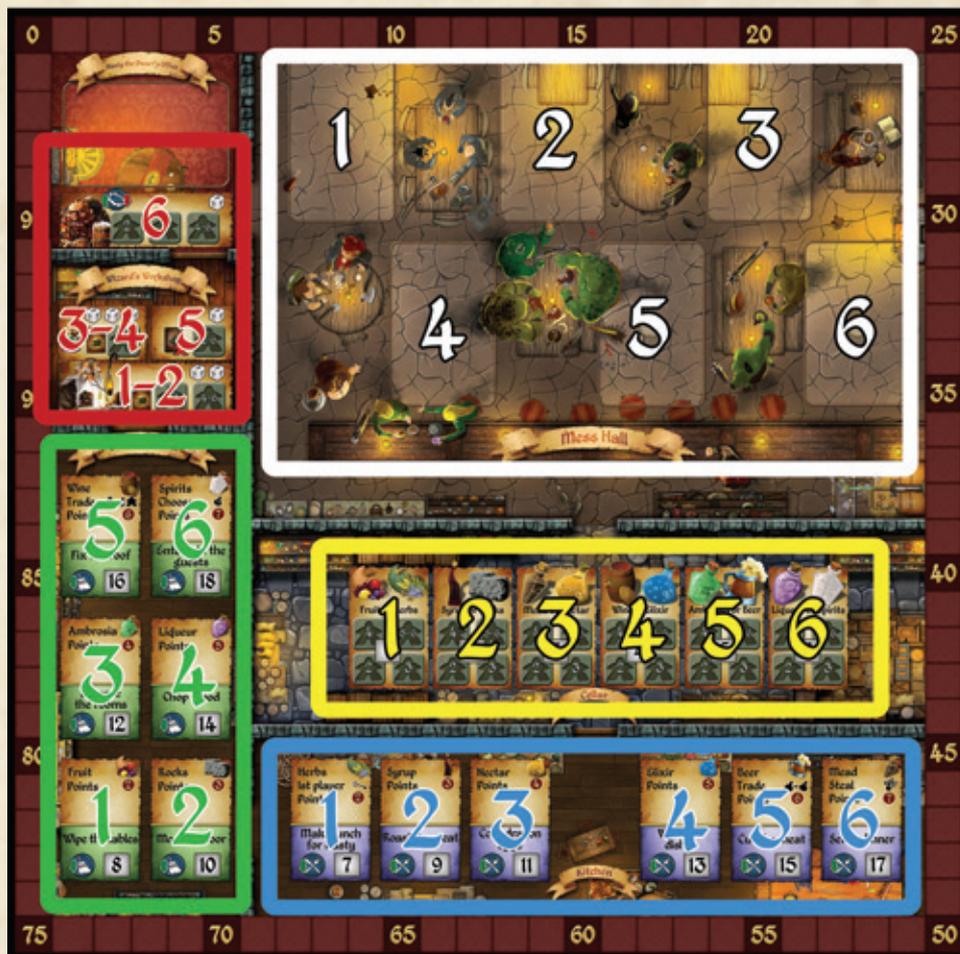
Au début du tour, lancez tous les dés de l'Automate et placez-les en suivant les règles énoncées dans le paragraphe "Placer les dés de l'Automate". Les dés ainsi placés bloquent les zones (vous ne pouvez plus y placer de dés pendant ce tour).

Après avoir placé les dés de l'Automate, lancez vos dés et effectuez vos actions normalement. A la fin du tour, défaussez la carte Commande sous le dé blanc de l'Automate et remplacez-la par une nouvelle piochée dans la pile Commande.

Placer les dés de l'Automate

Dé blanc : Bloquer une Commande du Mess. Le "1" correspond à l'emplacement en haut à gauche et le "6" à celui en bas à droite. Si le chiffre correspond à l'emplacement où se trouve le meeples du joueur, mettez le dé blanc sur l'emplacement directement à droite. Si votre meeples est sur l'emplacement le plus à droite, mettez le dé blanc sur l'emplacement directement à gauche.

Placement des dés de l'Automate



Dé Jaune : Bloquer une zone du Cellier. Le "1" correspond à la zone la plus à gauche et le "6" à celle le plus à droite.

Dé Bleu : Bloquer une zone de la Cuisine. Le "1" correspond à la zone la plus à gauche et le "6" à celle le plus à droite.

Dé Vert : Bloquer une zone du Tableau des Corvées. Le "1" correspond à la zone en bas à gauche et le "6" à celle en haut à droite.

Dé Rouge : Bloquer une zone de l'Atelier du Sorcier ou du Bureau de Nasty.

1-2 : Bloquer la zone "Objet" de l'Atelier du Sorcier.

3-4 : Bloquer la zone "Potion Magique" de l'Atelier du Sorcier.

5 : Bloquer la zone "Remplacer une Commande" de l'Atelier du Sorcier.

6 : Bloquer le Bureau de Nasty, descendez votre marqueur réputation d'une case sur votre piste Nasty.

Dé Violet : Bloquer une zone de la Chambre Secrète. Si vous ne jouez pas avec cette extension, n'utilisez pas le dé.

1-3 : Bloquer une carte Chambre Secrète, le "1" correspond à la carte la plus à gauche et le "3" à celle la plus à droite. A la fin du tour, défaissez la carte bloquée et son jeton ensuite piochez une nouvelle carte ainsi qu'un nouveau jeton.

4-6 : Bloquer la zone de Miss Nasty.





Conditions de Victoire

Vous pouvez jouer en solitaire à Cavern Tavern en suivant le mode Standard ou le mode Histoire.

Mode Standard

C'est une nuit paisible à la taverne, Nasty et vous êtes seuls au service des clients. Attention à ne pas vous relâcher sans quoi Nasty n'aura aucun scrupule à vous trouver un remplaçant.

Dans le mode Standard, vous gagnez si vous arrivez à atteindre ou dépasser 80 PVs.

Mode Histoire

Le Rêve du Sorcier

Un mince rayon d'espoir parvient enfin à traverser le ciel obscur recouvrant les Cinq Royaumes. Il se murmure que bientôt la guerre prendrait fin et ferait place à une ère de paix. Le sorcier l'avait vu dans sa boule de cristal et savait exactement ce qu'il fallait faire pour que tout ceci devienne réalité.

Mais ce changement n'était malheureusement pas au goût de tout le monde. Notamment de ceux, comme Nasty, qui profitent de la misère des autres et ont bâti leur fortune grâce à la guerre.

Par chance, les employés de la taverne sont du côté du sorcier et vont tout faire pour l'aider à réaliser sa mission au nez et à la barbe de Nasty. Enfin, en auront-ils le courage... ?

Le mode Histoire fonctionne de la même manière que le mode Standard à l'exception des conditions de victoire.

Au début de la partie, vous devrez mélanger les cartes 5 Royaumes et en piocher une. Cette carte vous contraindra à servir des clients de races spécifiques, préparer leur repas, répondre à leurs besoins et aider le Sorcier sans que Nasty s'en rende compte. **L'objectif mentionné sur la carte indique les conditions minimales requises pour compléter la mission**

Exemple de carte 5 Royaumes :

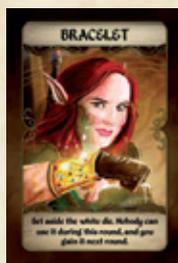


Cartes Objet



Book of potion :

Lorsque vous servez une commande, vous pouvez remplacer un ingrédient par celui de votre choix.



Bracelet :

Lorsque vous jouez cette carte, mettez le dé blanc de côté. Il ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du tour. Au prochain tour, c'est vous qui le jouerez (que vous soyez dernier ou pas).



Clover :

Choisissez un ingrédient. Gagnez 2 PVs par joueur possédant au moins un exemplaire de cet ingrédient.



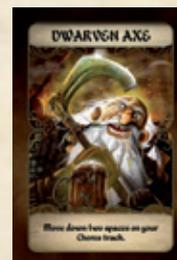
Dragon's Claw :

Descendez le marqueur réputation de tous les joueurs (y compris le vôtre) d'une case sur la piste Nasty.



Dwarven Ale :

Jusqu'à la fin du tour, posséder une ou plusieurs cartes « Nasty dit » ne vous empêche plus de placer de dés dans la Cuisine et sur le Tableau des Corvées.



Dwarven Axe :

Descendez votre marqueur réputation de 2 cases sur la piste Corvées. Si vous êtes déjà sur la case 8, vous ne pouvez descendre que d'une seule case.



Dwarven Helmet :

Descendez votre marqueur réputation de 2 cases sur la piste Cuisine. Si vous êtes déjà sur la case 8, vous ne pouvez descendre que d'une seule case.



Dwarven Mug :

Choisissez un ingrédient. Tous les joueurs possédant au moins un exemplaire de cet ingrédient doivent vous en donner un.



Elven Chess :

Lorsque vous servez une commande, marquez autant de PVs que si vous l'aviez servi un tour plus tôt.



Elven Cup :

Prenez un de vos dés déjà placé et placez-le sur un emplacement libre du Cellier (peu importe la valeur). Ceci ne compte pas comme une action "Placer des dé".



Glass of Strongcliff :

Volez un ingrédient de votre choix à un autre joueur. Vous ne pouvez pas voler de Potion Magique.



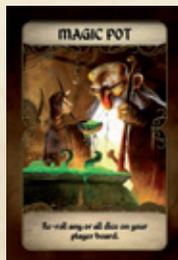
Hammer :

Prenez le jeton premier joueur.



Lantern :

Quand vous placez un dé sur un emplacement du Cellier, prenez les deux ingrédients.



Magic Pot :

Relancez un ou plusieurs de vos dés.

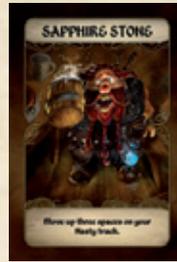


Pipe :

Echangez un de vos ingrédients avec un ingrédient disponible dans le Cellier (excepté une Potion Magique)



Sand Clock :
Vous pouvez effectuer l'action "Placer des dés" autant de fois que vous le souhaitez au cours du même tour.



Sapphire Stone :
Remontez votre marqueur réputation de 3 cases sur la piste Nasty. Si vous êtes déjà sur la case 1, vous ne pouvez remonter que d'une seule case.



Scroll :
Lorsque vous servez une Commande, conservez un des ingrédients utilisé.



Talisman :
Lorsque vous devez piocher une carte "Nasty dit", piochez-en 3, conservez celle de votre choix et remélangez les 2 autres dans la pioche.



The Mico's Pencil :
Vous pouvez modifier la valeur d'un de vos dés non placé (entre 1 et 6).



Tip :
Gagnez 5 PVs à la fin de la partie.

Cartes "Nasty dit"



Dirt Everywhere :
Remontez d'une case sur votre piste Corvées. Si vous êtes sur la case 0, défaussez juste cette carte.



Do Chores :
Lorsque vous placez vos dés sur un emplacement du Tableau des Corvées, ne gagnez pas les récompenses.



Even my dog won't eat this! :
Remontez de 2 cases sur votre piste Cuisine. Si vous êtes sur la case 0, défaussez juste cette carte. Si vous êtes sur la case 1, remontez seulement d'une case et défaussez cette carte.



Get me a drink :
Remettez un Nectar et une Liqueur dans leurs piles respectives. Si vous n'avez pas ces ingrédients vous devez vous les procurer car tant que cette carte est en jeu vous ne pouvez plus effectuer l'action "Servir une Commande".



Get out! :
Aucun effet. Défaussez cette carte.



Go in the kitchen :
Lorsque vous placez vos dés sur un emplacement de la Cuisine, ne gagnez pas les récompenses.



Help out! :

Donnez 2 de vos cartes ingrédients (ou une s'il ne vous reste qu'un ingrédient) au joueur ayant le moins de PVs (en cas d'égalité au joueur le plus éloigné du premier joueur). Si vous n'avez pas de cartes ingrédients, ou si vous avez le moins de PVs, défaussez juste la carte.



Hiding Something? :

Défaussez une carte Objet. Si vous n'en avez pas, défaussez juste cette carte.



Incompetent Fool :

Remontez de 2 cases sur votre piste Corvées. Si vous êtes sur la case 0, défaussez juste cette carte. Si vous êtes sur la case 1, remontez seulement d'une case et défaussez cette carte.



Pass Around :

Donnez une carte ingrédient au joueur à votre gauche. Si vous n'en avez pas, défaussez juste cette carte.



Shady Conduct :

Descendez de 2 cases sur votre piste Nasty.



Yeah Brilliant! :

Remontez d'une case sur votre piste Cuisine. Si vous êtes sur la case 0, défaussez juste cette carte.



You're Wasting it! :

Remettez 2 cartes ingrédients dans leurs piles respectives. Si vous n'en avez qu'une seule remettez-la dans sa pile et défaussez cette carte. Si vous n'en avez pas, défaussez juste cette carte.

Cartes Personnages



Wido Wanderfoot :

Lorsqu'un autre joueur utilise un emplacement du Cellier, prenez vous aussi un ingrédient comme si vous aviez utilisé cet emplacement.



Tanelia Orisys :

Lorsque vous servez une commande, si le client est un Elfe, gagnez les PVs max que vous l'avez ou pas servi en retard.



Noogie Stonehammer :

Lorsque vous utilisez l'Atelier du Sorcier pour prendre une carte Objet, vous pouvez utiliser votre capacité pour en prendre 2.



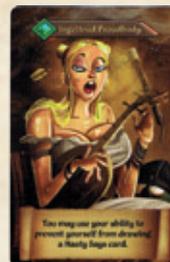
Keishara :

Lorsque vous placez un ou plusieurs dés, vous pouvez utiliser votre capacité pour placer vos dés sur un emplacement occupé.



Grimald Headstrong :

Lorsque vous servez une commande, vous pouvez utiliser votre capacité pour éviter d'utiliser un ingrédient de votre choix.



Ingeltrud Proudbodya :

Vous pouvez utiliser votre capacité pour éviter de piocher une carte "Nasty dit".

FAQ

Est-ce que les Elfes et les Elfes Verts sont considérés comme étant de la même race ?

Non

Dans quel ordre reçoit-on les récompenses des emplacements Cuisine et Tableau de Corvées ?

Par exemple, mon marqueur réputation est sur la case 2 de ma piste Cuisine, je place mes dés sur un emplacement de la Cuisine et avance donc mon marqueur d'une case. Reçois-je immédiatement le bonus de +2 Pvs ?

Non, vous devez déjà avoir débloqué cette capacité pour pouvoir en bénéficier.

Puis-je utiliser deux fois la capacité d'un personnage au cours du même tour ?

Non, les capacités d'un personnage ne peuvent être activées qu'une seule fois par tour y compris celle de Wido Wanderfoot.

Il ne me reste qu'un dé que je ne peux placer nulle part, est-il perdu ?

Oui, un dé que vous ne pouvez pas placer est perdu.

Un joueur peut-il posséder plusieurs cartes "Nasty dit" ?

Oui.

Une carte Objet peut-elle être jouée au cours du tour durant lequel elle a été piochée ?

Oui.

Un joueur peut-il choisir de ne pas recevoir les récompenses des emplacements Cuisine et Tableau de Corvées ?

Oui, les récompenses sont facultatives vous pouvez choisir celles dont vous souhaitez bénéficier.

Puis-je échanger une Potion Magique en ma possession lorsque j'utilise l'emplacement « Fix the Roof » ?

Oui, même si cela semble être un mauvais choix.



Un joueur peut-il être en négatif sur la piste de Points de Victoire ?

Oui.

Peut-on placer plusieurs dés sur un emplacement du Cellier ?

Oui, par exemple vous pouvez placer un « 1 » et un « 5 » pour récupérer une carte Liqueur (6).

Page 7 du livret de règle il est écrit « Le tour continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs dés ou ne puissent plus les placer. A ce moment-là, le tour prend fin immédiatement. ». Cela signifie-t-il qu'un joueur ne peut pas finir son tour en servant une commande par exemple ?

Non, un joueur peut finir son tour et servir une commande ou jouer une carte Objet par exemple. Cette phrase signifie que lorsque plus aucun joueur ne peut placer de dés, le joueur suivant ne pourra pas jouer et faire d'action comme jouer une carte Objet.

J'ai pioché une carte « Nasty dit » qui indique que lorsque je place mes dés sur un emplacement de la Cuisine, je ne dois pas gagner pas les récompenses. Or les règles précisent que lorsqu'un joueur possède une carte «Nasty dit », il ne peut plus placer de dés sur un emplacement de la Cuisine. Que dois-je faire ?

Si une carte contredit les règles du jeu alors le texte de la carte prévaut sur celui des règles.

Remerciements



Paul Kellett
Timothy Duffield
Rusty Suhr
Tobias Ander
Uffe Vind
James Holzhauer
Raf (Gravata) Elen
Lone Lekgolo
Larry Harala
Nick & Mindy Johnson
Joe Anders
Martin Margosiak
tale
Darko Gacov
Andrew LaCortiglia
ShadowCon
Michael Schneider
Jeffrey M. LaCortiglia
Andrew Schroettner
Sean “Winterstoirm” Quilty
Alan Przybyla
Sonny Scott
Christopher Sudweeks
Joshua Lee Schauer
Jason Pollard
Savadge Dragon Games
Matthew “Firestorm” Reiss
Meredith Schwall
Arsan Buffin
Chris Britton

Paw Halse
Jacob Unwin
Michael G.Cooper
@garygnw
Jason Kapalka
Colin Alsbury
Travis Braid
Geff a true VikingZ
“Ellende” Ellen Groeneveld- v.d. Dool
Tantrum House
and all of our Kickstarter backers

Special thanks to:

Aleksandar Gucinovski,
Milorad Krstevski,
Juliane Petrovska,
Ilija Stankovski,
Zeljko Radisic,
Mario Orlik,
Darko Livrinski,
Marija Livrinski,
Goran Dimitrievski
Goblin Games
and all of our playtesters.

Traduction française :

Takumi
Gougou69
Kaptain_

Traduction française des règles
réalisées par la communauté de Cwowd
www.cwowd.com



Crédits

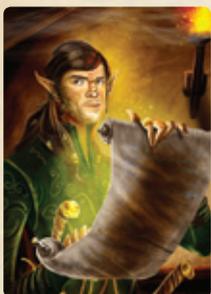
Game design and development:



Ivana Krstevska



Vojkan Krstevski



Toni Toshevski



Maja Matovska



Illustration:

Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Graphic design:

Vojkan Krstevski

Rulebook editing:

Joshua Yearsley

Rulebook design:

Bojan Ivanovic (brigada.mk)



Vous souhaitez en savoir plus sur le monde dans lequel se déroule Cavern Tavern.
Rendez-vous sur finalfrontiergames.com et découvrez l'histoire des 5 royaumes

