L'Aubergiste

Vous êtes M. Infâme, le tristement célèbre aubergiste, et voilà ce que vous promettez à vos clients : un bon remontant, un lit douillet et un coup de pied au derrière pour les fauteurs de trouble. Vous ne vendez pas d'importantes marchandises sur les quais comme les autres marchands de la ville. À la place, vous offrez gîte et couvert aux aventuriers fatigués après la fermeture des marchés. Mais l'espace est limité, les clients sont exigeants et vous ne souhaitez pas que se propagent les plaintes de clients mécontents.

Conçu par : Carl Van Ostrand, Jonathan "Jonny Pac" Cantin, & Drake Villareal
Développé par : Jonny Pac & Drake Villareal · **Illustrations par :** Mihajlo Dimitrievski—The Mico
Illustrations supplémentaires par : Bojan Drango · **Graphisme par :** Bojan Drango · **Sculpture des figurines par :** Silviu Avram
Matériel 3D conçu par : John Shulters · **Règles par :** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University
Règles supplémentaires et édition par : Drake Villareal & Jonny Pac · **Édition du livre de règles par :** Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House
Produit par : Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov · **Publié par :** Final Frontier Games
Adaptation française : Super Meeple · **Traduction française :** Arnaud Zannier

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine d'Aubergiste
- 1 plateau de Boutique d'Aubergiste
- 1 plateau d'Équipe d'Aubergiste
- 1 Étal en 3D
- 4 Lits en 3D (double-face, de chacune des 4 couleurs)
- 12 petites Marchandises d'Aubergiste (3 de chaque couleur)
- 12 supports en plastique
- 4 pions Client imprimés (1 de chaque couleur)

MISE EN PLACE

1. Placez devant vous le plateau d'Aubergiste, le plateau d'Équipe et l'Étal.
2. Ajoutez les 4 Clients supplémentaires (1 de chaque couleur) au sac Aventurier. Il y a donc désormais 13 Guerriers, 13 Bardes, 9 Nobles, et 9 Sorciers dans le sac.
3. Conservez les Boissons (petites Marchandises) et les lits près de vous.
4. Posez la figurine d'Aubergiste sur la case d'action **Utiliser son Équipe.**

LES ACTIONS DE L'AUBERGISTE

Faire un Lit (1 Heure/2 Heures)

Il y a 2 cases d'action pour **Faire un Lit** : un pour rouge et vert, et un pour jaune et bleu.

Prenez un **Lit** de votre réserve, tournez-le sur le côté coloré approprié, et posez-le sur une **Chambre** libre. Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous disposez d'au moins une Chambre libre.
Note : vous disposez de deux Lits de chaque couleur.

Servir à Boire (coût variable)

Il y a 3 cases d'action pour **Servir à Boire**, et chacune est reliée à une Chambre. Le coût de cette action dépend de la case choisie.

Déplacez 1 **Boisson** (petite Marchandise) de votre réserve sur votre Étal, de la couleur correspondante à la Chambre située au-dessus de la case d'action choisie. Vous ne pouvez pas effectuer cette action s'il n'y a pas de Lit dans la Chambre au-dessus de la case d'action.

PHASE DE MARCHÉ – CHAMBRES

Pendant la phase de Marché, vous pouvez vendre des Boissons au Quai de la Grand Place ou au Quai du Marché Noir. À la différence des autres Marchands, vous ne produisez pas de grandes Marchandises. Votre Boutique ne contient pas non plus d'icône de Mécénat de phase de Marché.

Note : si vous deviez obtenir une grande Marchandise grâce à la capacité d'un Habitant, mettez à la place un Lit de la couleur correspondante dans une Chambre, si possible.

Après la phase de Marché habituelle, suivez ces étapes de la **phase d'Hébergement** spécifique à l'Aubergiste :

1. Pour chaque Quai, prenez 1 Client ou Voyou de la *couleur majoritaire* parmi les Aventuriers du Quai.

- En cas d'égalité, vous choisissez une des couleurs concernées.
- Si possible, posez chaque Client sur un Lit de votre Boutique qui correspond à la fois à sa couleur et sa position.
  - ► Ce qui signifie que le Client du Quai du Bazar (à gauche) doit être posé dans la Chambre de gauche, mais seulement si elle contient un Lit de la bonne couleur.
  - ► Les Voyous ne peuvent pas occuper un Lit.
- Mettez les Clients sans Lit et les Voyous dans la **Bagarre**.

2. Pour chaque Chambre avec un Client dans un Lit qui correspond :

- Obtenez autant d'Or que le prix indiqué sur le Lit.
- Obtenez autant d'Or supplémentaire que le prix du Lit pour chaque **Client Fidèle** de la couleur correspondante assis à une **Table**.
- Remettez le Lit dans votre réserve.

3. Après avoir résolu ce processus pour chaque Chambre occupée, déplacez le Client à une Table, sur une place de la couleur correspondante, où il devient un Client Fidèle. Il y reste jusqu'à la fin de la partie.

- S'il n'y a pas de place libre à la Table, mettez le Client dans la Bagarre.

4. Finalement, piochez 1 carte Corruption pour chaque Aventurier dans la Bagarre.

Exemple : *les Quais du Bazar et de la Grand Place ont des majorités nettes, donc un Sorcier bleu vient à l'Auberge depuis le Quai du Bazar et un Guerrier rouge fait de même depuis la Grand Place. Au Quai du Marché Noir il y a 2 Voyous et 2 Bardes verts. Vous pourriez choisir l'un ou l'autre mais le Barde est un meilleur choix puisque vous avez préparé un Lit vert. Vous posez le Sorcier bleu dans le Lit bleu de la Chambre de gauche et le Barde vert dans le Lit vert de la Chambre de droite. Le Guerrier n'a pas de Lit à sa couleur, il part donc dans la Bagarre.*

Exemple : *pour le Sorcier bleu, vous obtenez simplement les 8 Or du prix du Lit. Pour le Barde vert, vous obtenez les 6 Or du prix du Lit, plus 6 Or supplémentaires pour chacun des 3 Clients Fidèles verts, soit un total de 24 Or ! Vous avancez votre marqueur Or de 32 (8+24), puis vous déplacez le Sorcier sur une Table avec une place bleue, et le Barde dans la Bagarre (puisqu'il n'y a plus de place verte disponible). Enfin, à cause des 3 Aventuriers dans la Bagarre, vous piochez 3 cartes Corruption.*

Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or lors du Décompte Final.

Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.

Barman : obtenez le Mécénat Immédiat d'une Salle de Clan.

Femme de Ménage : vous pouvez librement : échanger les Lits, les retourner, et/ou les déplacer entre Chambres et réserve. Mais vous devez maintenir le même nombre de Lits dans chaque Chambre qu'avant les mouvements.

Videur : retirez 1 Aventurier de la Bagarre pour le poser sur une place de sa couleur correspondante à la Table, ou pour le remettre dans le sac Aventurier.

Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.

Les trois Chambres correspondent directement aux trois Quais (de gauche à droite). Après la phase de Marché, prenez 1 Aventurier de la couleur majoritaire de chaque Quai, et placez-les dans les Chambres et les Lits correspondants. Les aventuriers qui ne peuvent pas être placés vont dans la Bagarre.

Posez 1 Lit rouge ou vert de votre réserve dans une Chambre libre (1 Heure). Préparer correctement les Chambres vous fera bénéficier d'Or et de Clients Fidèles.

Posez 1 Lit bleu ou jaune de votre réserve dans une Chambre libre (2 Heures). Préparer correctement les Chambres vous fera bénéficier d'Or et de Clients Fidèles.

Posez 1 Boisson de votre réserve sur l'Étal. La couleur doit correspondre au lit dans la Chambre au-dessus de la case d'action. S'il n'y a pas de Lit, l'action ne peut pas être effectuée.

Les Clients satisfaits deviennent des Clients Fidèles, qui vous font gagner de l'Or supplémentaire à chaque fois qu'un Client passe la nuit à l'Auberge.

Après s'être occupé de toutes les Chambres, piochez 1 carte Corruption pour chaque Aventurier dans la Bagarre.