



RÔLA & COSTA



DOM PIERRE



À la fin du XVII^e siècle, un moine bénédictin français, responsable de la cave de l'abbaye d'Hautvillers, apporta une contribution importante à la différenciation des vins de cette région.

Il était devenu possible de produire des vins de qualité supérieure, notamment des vins blancs issus de cépages noirs. Bien que Dom Pierre Pérignon eut initialement estimé que le pétilllement du vin était une caractéristique négative, l'augmentation conséquente de la qualité et de la quantité créa le chemin qui conduisit à l'appréciation et à la reconnaissance du champagne.

Tout au long du XVIII^e siècle, plusieurs Maisons de Champagne furent fondées, et une nouvelle dynamique commerciale se développa dans la région. Ces maisons remplacèrent la production des petites exploitations et des monastères dans le processus d'évolution du champagne et, soit en plantant davantage de vignes, soit en achetant des raisins à d'autres producteurs, elles maîtrisèrent la spécialisation. Pour promouvoir leur produit, les maisons engagèrent des agents commerciaux chargés d'apporter des échantillons de leurs vins de champagne aux cours royales d'Europe, un facteur crucial pour générer la mode prestigieuse de la consommation du champagne.

Malgré l'augmentation de la production, l'amélioration de la qualité et la popularité croissante, le commerce du champagne ne connut pas de développement spectaculaire au cours du XIX^e siècle. Voilà pourquoi dans ce jeu, il est plutôt question de gagner du prestige que de l'argent... Dans ce jeu, vous êtes responsable d'une des plus anciennes Maisons de Champagne. Vous produirez et vendrez du vin dans toute l'Europe et même de l'autre côté de l'Atlantique. L'économie locale sera stimulée, de nombreux emplois créés et votre marque deviendra universellement reconnue...

Le jeu se déroule en une chaîne d'actions qui commence dans votre exploitation viticole. Vous devrez rechercher l'amélioration continue, réagir constamment à vos adversaires et optimiser vos choix pour construire les Maisons de Champagne les plus prestigieuses.



CONTENU



1 plateau de jeu



1 plateau prestige

4 plateaux individuels



51 grappes de raisin
en 3 couleurs



1 sac en tissu



24 disques action (6 de chaque couleur : bleu, orange, jaune, blanc)

8 marqueurs de score (2 de chaque couleur : bleu, orange, jaune, blanc)

36 ouvriers (9 de chaque couleur : bleu, orange, jaune, blanc)



45 tuiles récolte (15 de chaque : Chardonnay, Pinot Meunier et Pinot Noir)



40 tuiles champagne



16 jetons accessoire gris (4 de quatre types différents chacun)



16 jetons accessoire bleus (4 de quatre types différents chacun)



16 jetons prestige



5 tuiles ratio



12 jetons millésime



28 pièces : 22 x 1, 6 x 5 - Francs (Fr)



4 jetons PV 100/200



18 jetons modificateur « +1 »



6 jetons modificateur « +2 »



12 jetons drapeau



4 cartes de départ



45 cartes objectif



60 cartes marché (15 pour chaque route)



1 livret de règles, 2 feuilles d'aide (En, GE)



MISE EN PLACE GÉNÉRALE





- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu.
- 2 Placez le plateau prestige près du plateau de jeu.
- 3 Mélangez les jetons prestige face cachée et placez-en 4 par joueur sur la flûte du plateau de prestige. Remettez dans la boîte de jeu tout jeton prestige restant. Retournez les 3 jetons sur la flûte, face visible.
- 4 Triez les tuiles champagne par valeur et placez-les dans leurs cases respectives sur le plateau de jeu.
- 5 Mélangez ensemble ces 5 éléments :
 - 4 types différents (1 chacun) de jetons accessoire gris
 - une pièce de 1 FrPlacez-les au hasard, face visible, sur les cases numérotées de l'exploitation viticole du plateau correspondant au nombre de joueurs. Placez les jetons accessoire gris restants à côté du plateau, près du marqueur de 50 points sur la piste.
- 6 Prenez une tuile récolte de valeur 3 et une de valeur 2 de chaque cépage : Chardonnay, Pinot Meunier, Pinot Noir. Mélangez les six tuiles et placez-les en deux piles uniformément réparties sur les deux cases indiquées de la zone village du plateau de jeu.



7 Séparez les tuiles récolte restantes par cépage et placez-les près du plateau de jeu en 3 piles.



8 Mélangez les 16 jetons accessoires bleus et face visible, en deux piles uniformément réparties sur les deux cases indiquées de la zone village du plateau de jeu.

9 Mélangez séparément chacun des quatre paquets de 15 cartes marché. Placez chaque paquet face visible sur les cases indiquées du plateau de jeu.

 Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez les cinq cartes de chaque paquet marquées de ce symbole. Elles peuvent être remises dans la boîte de jeu. 

10 Placez aléatoirement une tuile ratio sur la case indiquée à gauche de chaque paquet de cartes marché. Les tuiles ratio étant à double face, elles doivent être mélangées et retournées au hasard, puis placées une par une sans regarder leurs valeurs. Remettez la tuile ratio restante dans la boîte de jeu.

11 Mélangez le paquet de cartes objectif et placez-le face cachée près du plateau de jeu. Prenez les 5 premières cartes du paquet et alignez-les face visible à côté. Laissez de la place pour une pile de défausse.

 Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez les 10 cartes marquées de ce symbole. Elles peuvent être remises dans la boîte de jeu. 

12 Placez une grappe de raisin de chaque variété sur les trois cases de vignoble initiales correspondantes, puis placez les raisins restants dans le sac en tissu. Au hasard, prenez une autre grappe de raisin du sac et placez-la sur la case de vignoble marquée d'un « ? ».

13 Placez les jetons modificateur, les jetons 100/200 PV, les jetons drapeau et les pièces à côté du plateau de jeu.

Les autres composants non encore mentionnés seront présentés à la page suivante dans la partie Mise en place individuelle.

Les jetons accessoire, les tuiles récolte et les drapeaux sont limités et peuvent donc, dans de rares cas, être épuisés.

Les tuiles champagne, les pièces et les jetons modificateur ne sont pas limités et, s'ils venaient à manquer, les joueurs doivent utiliser n'importe quel moyen pour garder la trace de ce qui manque.

Sur le plan thématique, l'utilisation de tonneaux symbolise le vin de grande qualité (autre que le champagne) qui était également produit dans cette région. Cependant, pour les besoins du jeu, le terme champagne est utilisé à la fois pour les bouteilles et les tonneaux.





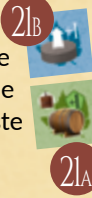
MISE EN PLACE INDIVIDUELLE



14 Chaque joueur choisit une couleur et prend les disques action, les marqueurs de score et les ouvriers de cette couleur. Chaque joueur choisit un plateau individuel.

Remarque : les plateaux individuels sont double-face. Le côté B est utilisé si les joueurs veulent essayer la variante rapide (voir page 14).

15 Placez un marqueur de score sur la case 0 de la piste de score qui borde le plateau de jeu, et un marqueur de score sur la case inférieure de la piste prestige du plateau prestige.



16 Chaque joueur place ses disques action sur la ligne inférieure de la section du chai de son plateau individuel sur les cases indiquées par un disque et une flèche grise.

17 Chaque joueur place un ouvrier en bas de la zone des pressoirs et les 8 autres de ses ouvriers dans l'une des quatre zones du plateau de jeu indiquées par un ouvrier gris.

Lors d'une partie à 2 joueurs, placez des ouvriers d'une couleur non utilisée par les joueurs sur les cases indiquées des routes du marché.

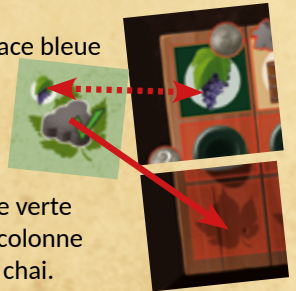
18 Chaque joueur place une tuile champagne de valeur 3 sur le pressoir le plus à gauche de son plateau de jeu, côté tonneau visible.

19 Mélangez deux tuiles récolte de valeur 1 de chaque cépage et donnez-en une au hasard à chaque joueur. La tuile est placée dans le pressoir central de leur plateau individuel. Remettez les tuiles récolte restantes dans la réserve.

20 Prenez une carte de départ par joueur en vous assurant que la carte du 1er joueur est incluse. Mélangez et distribuez-en une à chaque joueur. Le joueur avec la carte 1er joueur reste 1er joueur pendant toute la partie.



21 Mélangez les 12 tuiles millésime, face bleue visible. Chaque joueur en prend trois au hasard et en choisit une qu'il garde, passe les deux autres au joueur à sa gauche. Les joueurs placent celle qu'ils ont gardée (face verte visible) sur la case millésime de la colonne d'action correspondante dans leur chai.



Pour les deux jetons qui lui ont été passés, chaque joueur en choisit un qu'il place côté vert visible sur le côté gauche de son plateau individuel (à côté du symbole correspondant).

Le jeton restant est placé côté bleu visible au-dessus du jeton vert, à côté du symbole correspondant.

Lors d'une partie à 2 joueurs, les joueurs commencent déjà la partie avec la tuile objectif millésime sur la case millésime la plus à droite, en bas de la colonne d'actions OBJECTIFS. L'étape 21 doit être suivie avec les 10 tuiles millésime restantes.

22 Chaque joueur prend 4 Fr (pièces d'argent) de la réserve d'argent.

Nous sommes maintenant prêts à commencer à élaborer le champagne !



APERÇU DU JEU



La partie se joue en plusieurs manches, chaque manche consistant en un tour d'action pour chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire. À votre tour, vous devez déplacer un disque action sur le chai et effectuer une action associée.

Au fur et à mesure que la partie avance, les actions deviennent plus puissantes et vous pourrez accomplir davantage en un seul tour.

Vous allez planter le VIGNOBLE et vendanger vos cultures. Vous allez produire du champagne dans votre CAVE. Dans le VILLAGE, vous allez acheter les récoltes de vos voisins, acquérir des accessoires pour améliorer la production, gagner des bonus ou des points de victoire. Il est judicieux de vous concentrer sur la LOGISTIQUE de votre entreprise, en répartissant les vendeurs sur les routes du marché et les ouvriers sur votre vignoble et votre cave. Avec les ventes rentables de votre champagne, vous gagnerez des points de victoire et de l'argent, et en plus vous pourrez acquérir des OBJECTIFS qui pourront être transformés en points de victoire une fois les objectifs atteints. Parallèlement à ces actions, vous pouvez transformer votre PRESTIGE, obtenu grâce à votre meilleur champagne, aux performances de votre cave et à votre richesse, en encore plus de points de victoire. Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie sera le vainqueur.





TABLEAU DES ACTIONS



Le chai est au cœur de ce jeu. À chaque manche, les joueurs réalisent une action choisie parmi les six options proposées dans le chai : VIGNOBLE, CAVE, VILLAGE, LOGISTIQUE, VENTES, OBJECTIFS. Ces actions seront décrites dans les pages suivantes.

À votre tour, vous suivez ces étapes obligatoires :

- 1 - Choisir une action
- 2 - Réaliser l'action OU renvoyer des ouvriers
- 3 - Terminer votre tour

Vous pouvez également choisir d'utiliser une action gratuite.

Une action gratuite peut être utilisée une fois, à tout moment pendant votre tour. (voir ACTIONS GRATUITES à la page 12)

CHOISIR UNE ACTION

Chaque colonne représente une action différente, indiquée par l'icône en haut. Choisissez une des actions disponibles (une colonne avec un disque action encore dedans) et déplacez le disque de cette colonne vers le haut d'une ligne.

Lorsque tous les disques atteignent la ligne 1 ou plus dans le chai, vous pouvez prendre le jeton millésime à côté de la ligne et le placer dans la case de millésime de la colonne appropriée (voir le JETON MILLÉSIME à la page suivante). Si vous le placez dans une colonne contenant déjà un jeton, défaussez ce jeton.

Lorsque tous les disques atteignent la ligne 2 ou plus dans le chai, vous pouvez prendre le jeton force à côté de la ligne et le placer dans la case millésime de la colonne appropriée (voir JETON FORCE à la page suivante). Si vous le placez dans une colonne contenant déjà un jeton, défaussez ce jeton.

RÉALISER L'ACTION

Les 3 premières actions VIGNOBLE, CAVE et VILLAGE, ont un coût qui doit être payé pour réaliser l'action.

Lorsque le coût est constitué de pièces, le montant payé est la valeur située sur le côté gauche de la ligne du chai la plus basse contenant un de vos disques action. (Il ne s'agit PAS nécessairement du disque action que vous venez de déplacer).

L'action peut être effectuée autant de fois que la force de l'action. La valeur sur le côté droit de la ligne du chai, où le disque action actuel vient d'être déplacé, correspond à la force de votre action. Au fur et à mesure que les disques action se déplacent dans le chai, les actions augmentent en force, ce qui vous permet d'accomplir davantage par tour.

RENOYER DES OUVRIERS

Remettez dans la réserve du plateau de jeu un nombre d'ouvriers égal à la force de votre action. Recevez 1 Fr pour chaque ouvrier renvoyé.

TERMINER VOTRE TOUR

Une fois que le disque action actuel atteint la ligne supérieure (la case contenant l'icône de l'action), déplacez-le sur la piste de fin de partie sur le plateau de jeu (voir FIN DE LA PARTIE à la page 14). Cette action n'est plus disponible.

C'est au joueur à votre gauche de jouer.

ZONE DU CHAI ces 3 actions ont un coût



réaliser une action = déplacer un disque action vers le haut

Exemple 1



Lucy décide de réaliser l'action VILLAGE, elle déplace donc son disque action d'une case vers le haut de la colonne correspondante. Cette action permet à Lucy d'acheter 3 bénéfices au village ; elle doit payer 1 Fr au total, car son disque le plus bas (dans la colonne OBJECTIFS) se trouve dans la ligne de coût 1 Fr ; elle doit payer avant de réaliser son action.

Exemple 2



Greg décide de réaliser l'action LOGISTIQUE, il déplace donc son disque action d'une case vers le haut de la colonne correspondante. Comme tous les disques action de Greg sont maintenant sur la deuxième ligne ou plus haut, il peut placer le jeton force à gauche du chai. Greg choisit de le placer sur la case du millésime LOGISTIQUE afin qu'il puisse immédiatement affecter trois ouvriers (au lieu de deux) de sa réserve aux tâches disponibles (vignoble, pressoirs ou routes).

JETONS MILLÉSIME

Les jetons millésime sont placés sur la case millésime de la colonne d'action correspondante et vous confèrent des compétences supplémentaires lorsque vous réalisez cette action. Voir les effets des millésimes sous chacune des actions dans les pages suivantes.

Exemple 3



Au début de la partie, Greg choisit de placer un de ses jetons millésime dans la colonne d'action VIGNOBLE. Ainsi, tant que le jeton restera là, il bénéficiera de la capacité spéciale de ce jeton lorsqu'il effectuera une action VIGNOBLE.

JETON FORCE

Le jeton force est placé dans n'importe quelle case millésime et permet au joueur d'augmenter la force de cette action de 1 lorsqu'il la réalise. Rappelez-vous que vous obtenez le jeton force lorsque tous vos disques action ont atteint la ligne 2.

Exemple 4



Lucy décide de placer son jeton force dans la colonne d'action VENTES. Ainsi, la prochaine fois qu'elle vendra, elle pourra vendre jusqu'à 4 tuiles champagne au lieu des 3 habituelles.

Remarque : une fois placé, un jeton force ne peut pas être déplacé sur une autre case millésime. Cependant, les jetons millésime et force peuvent être retirés du chai (et par conséquent du jeu), et cette case peut être occupée par un autre jeton.



ACTIONS DU JEU



Les actions du jeu, représentées sur la ligne supérieure du chai, seront expliquées dans les pages suivantes.



VIGNOBLE

En effectuant cette action, vous plantez du raisin provenant du sac et gagnez des tuiles récolte. Vous effectuez cette action en respectant les étapes suivantes :

- 1- Payez le coût en pièces déterminé par la ligne contenant votre ou vos disques action les plus bas.
- 2- Prenez au hasard un nombre de grappe de raisin dans le sac égal à la force de l'action.
- 3- Placez une des grappes de raisin piochées sur une case vide de la zone des vignobles du plateau de jeu orthogonalement adjacente (pas en diagonale) à une grappe de raisin existante.

REMARQUE : si vous placez une grappe de raisin sur une case occupée par un accessoire ou une pièce, prenez cet accessoire ou cette pièce et placez-le dans votre réserve personnelle.

- 4- Choisissez une variété de raisin et comptez le nombre de grappes de cette variété dans les huit cases entourant le raisin que vous venez de placer. **N'incluez pas celui que vous venez de placer.** Prenez dans la réserve une tuile récolte de la variété choisie avec la valeur correspondante.

Exemple 5



Lucy réalise l'action VIGNOBLE avec une force de 1. Elle pioche une grappe de raisin vert dans le sac et joue comme suit :

- 1- Elle place la grappe de raisin sur la case adjacente aux raisins violets et noirs.
- 2- Elle déplace son ouvrier d'une grappe de Pinot Noir vers sa maison.
- 3- Elle prend une tuile récolte Pinot Noir de valeur 2 (un pour le raisin violet et un pour l'ouvrier) dans la réserve générale et la place dans un de ses pressoirs.

- 5- Si vous avez un ouvrier placé sur une grappe de raisin correspondante dans le vignoble, vous pouvez retirer cet ouvrier et le placer dans la zone de la maison de votre plateau individuel pour augmenter la valeur de la tuile récolte de +1. Il n'est pas possible d'utiliser plus d'un ouvrier pour chaque tuile récolte.
- 6- La valeur maximale d'une tuile récolte est de 3. S'il y a plus de 3 grappes de raisin correspondantes autour, vous ne prenez qu'une seule tuile récolte de valeur 3.
- 7- Répétez les étapes 2 à 5 pour chaque grappe de raisin prise dans le sac.
- 8- Placez toutes les tuiles récolte gagnées sur les cases vides de vos pressoirs. Chaque pressoir peut contenir jusqu'à trois tuiles récolte, mais pas plus d'une de chaque variété (Chardonnay, Pinot Meunier ou Pinot Noir).
- 9- Vous pouvez remettre une tuile récolte dans la réserve générale au lieu de la placer. Cependant, une fois placée, une tuile récolte ne peut être déplacée avant d'être pressée. La position d'une tuile récolte dans un pressoir n'a pas d'importance.
- 10- Les tuiles récolte ne peuvent pas être ajoutées à un pressoir qui contient encore une ou deux tuiles champagne.

Remarque : dans le rare cas où il n'y a plus de grappes de raisin dans le sac en tissu, vous pouvez toujours réaliser l'action vignoble. Il suffit de désigner une grappe de raisin existante dans le vignoble et de la déclarer comme étant votre grappe placée. Prenez la tuile récolte en fonction des grappes autour de cette sélection.

Effet de millésime



Une fois par tour, vous pouvez inclure la grappe de raisin que vous venez de placer dans le calcul de la valeur de la tuile récolte.

Remarque : si la réserve générale est épuisée pour la tuile récolte dont vous avez besoin, prenez une tuile de valeur inférieure et utilisez les jetons modificateurs pour indiquer la valeur réelle.



Remarque : la valeur du champagne est un concept clé du jeu.

L'icône du pentagone indique une valeur à prendre en compte lorsque vous :

- prenez une tuile récolte pendant l'action VIGNOBLE
- produisez du champagne lors d'une action CAVE
- profitez d'un bonus
- profitez d'un effet MILLÉSIME
- dépensez un accessoire

Exemple 6

Miriam réalise l'action VIGNOBLE avec une force de 3. Elle pioche 3 grappes de raisin dans le sac et les place comme suit :

Chardonnay



- 1- Une grappe verte sur la case avec l'accessoire sucre, ce qui lui permet de gagner ce jeton, puis de gagner une tuile récolte de Pinot Meunier, de valeur 1.



- 2- Un raisin violet, qui rapporte une tuile récolte de Chardonnay, valeur 3 (en profitant du placement précédent du raisin vert).



- 3- Un raisin noir, qui rapporte une tuile récolte de Pinot Noir, valeur 2.



Pinot Meunier



Miriam termine son action en plaçant les 3 tuiles récolte dans ses pressoirs :

- 4- Le Chardonnay 3 et le Pinot Noir 2 dans le pressoir le plus à droite (où il y avait déjà un Pinot Meunier 2) ;
- 5- Le Pinot Meunier 1 dans le pressoir le plus à gauche.



CAVE



En effectuant cette action, vous activez des pressoirs (qui contiennent au moins une tuile récolte) pour produire du champagne. La force de l'action détermine le nombre de pressoirs que vous pouvez activer. Pour chaque pressoir activé, vous produisez deux tuiles champagne. Chaque tuile peut être soit une bouteille, soit un tonneau.

Sur chaque pressoir activé ce tour (maximum 3) :

- 1- Choisissez si vous voulez produire une bouteille de champagne ou un tonneau de champagne.
- 2- Payez le coût unique si c'est la première bouteille ou le premier tonneau produit ce tour (chaque coût n'est payé qu'une fois par tour, mais les deux seront payés si vous produisez à la fois des bouteilles et des tonneaux).

Pour la première bouteille produite ce tour, payez le coût en pièces déterminé par la ligne la plus basse contenant un de vos disques action.

Pour le premier tonneau produit ce tour, payez le coût en déplaçant un ouvrier des pressoirs vers votre maison.

- 3- Calculez la valeur du champagne (maximum 12).

La valeur de base est la somme de toutes les tuiles récolte et des éventuels jetons modificateur (+1/+2) de ce pressoir. Cependant, il existe un bonus (noté au-dessus des pressoirs) pour le premier tonneau créé dans le pressoir le plus à gauche et un bonus pour les premières mises en bouteilles dans les pressoirs 2 et 3 :



Pour les premières bouteilles produites :
+2 de bonus si c'est le pressoir central.
+3 de bonus si c'est le pressoir le plus à droite.



Pour le premier tonneau produit :
+1 de bonus si c'est le pressoir le plus à gauche.

- 4- Prenez une tuile champagne du plateau de jeu avec la valeur de champagne correspondante et placez-la dans ce pressoir avec le côté production choisi visible (bouteilles ou tonneau).
- 5- Si la valeur du champagne est de 12, vous obtenez immédiatement du prestige (voir PRESTIGE page 13).
- 6- Répétez les étapes 1 à 5 pour la 2e tuile champagne produite dans ce pressoir. Produisez avec les mêmes tuiles récolte utilisées précédemment. (Mais pas de bonus de pressoir)
- 7- Retirez toutes les tuiles récolte et les jetons modificateur de ce pressoir et remettez-les dans la réserve.
- 8- Si vous réalisez cette action avec une force de 2 ou 3, répétez les étapes 1 à 7 pour un 2e ou 3e pressoir.
- 9- Si vous activez trois pressoirs ce tour, vous obtenez immédiatement du prestige (voir PRESTIGE page 13).

REMARQUE : si vous gagnez un jeton « +1 » ou « +2 » ; à partir d'un bonus de carte objectif ou lorsque vous activez le jeton prestige correspondant (voir page 13), vous devez immédiatement placer ce jeton dans un pressoir vide qui ne contient aucune tuile récolte, ni bouteille de champagne ni tonneau. Si un pressoir n'est pas complètement vide, le bonus est défaussé sans être utilisé. Ce bonus est ajouté aux tuiles récolte d'un pressoir lors de la production de bouteilles/tonneaux de champagne. Après la production, défaussez-le.

Exemple 7



Au début de son action, Miriam paie 1 Fr et retire un ouvrier des pressoirs pour le ramener dans sa maison.

Avec les tuiles récolte de l'exemple 6 dans les pressoirs, Miriam effectue une action CAVE de force 2 et ainsi, elle produit dans deux pressoirs :

1. Dans le pressoir le plus à droite,

- A- une bouteille de champagne de valeur 10 (2+3+2 des tuiles récolte +3 pour le bonus du 1er pressé) et
- B- un tonneau de champagne de valeur 7 (2+3+2 à partir des seules tuiles récolte).

2. Dans le pressoir le plus à gauche,

- A- un tonneau de champagne de valeur 2 (1 de la tuile récolte + 1 pour le 1er bonus de tonneau du 1er pressé) et
- B- un tonneau de champagne de valeur 1 (1 à partir de la tuiles récolte)

Remarque ! - pour un tonneau de valeur 2, utilisez un tonneau de valeur 1 avec un modificateur de +1.

Effet de millésime



Lorsque vous produisez du champagne dans un tonneau, la valeur du champagne est augmentée de 1 pour l'un des pressurages. Vous pouvez produire 2 tonneaux à partir du même pressoir et obtenir ce bonus les deux fois.



REMARQUE : si vous ne trouvez pas la tuile champagne dont vous avez besoin dans les piles de réserve du plateau de jeu, prenez simplement une tuile de valeur inférieure et utilisez les jetons modificateur pour indiquer la valeur réelle.

PRESTIGE

Vous montez immédiatement d'un cran sur la piste PRESTIGE (voir page 13) chaque fois que vous effectuez une de ces actions :

- si vous produisez un champagne de valeur 12
- si vous produisez du champagne sur les 3 pressoirs en ayant une action de force 3.



VILLAGE

Lorsque vous réalisez cette action, vous bénéficiez des avantages du village. Vous gagnez un bénéfice pour chaque niveau de force.

- 1- Payez le coût en pièces déterminé par la ligne contenant votre ou vos disques action les plus bas.
- 2- Vous pouvez décider de l'ordre dans lequel vous prenez les bénéfices **mais vous ne pouvez pas prendre 2 fois le même**.
- 3- Choisissez parmi les possibilités suivantes :
 - prenez une des premières tuiles récolte et ajoutez-la à un de vos pressoirs en suivant les règles habituelles des tuiles récolte (voir page 7).
et / ou
 - prenez une des premières tuiles accessoire.
et / ou
 - retirez une ou deux de vos tuiles champagne des pressoirs pour avancer votre marqueur de score de 2 ou 5 points de victoire respectivement.
et / ou
 - prenez deux bonus différents parmi ceux indiqués en bas des cartes objectif dans l'offre. (Les cartes objectif ne sont ni prises ni retirées).

Exemple 8



Lucy déplace le disque action dans sa colonne d'action VILLAGE jusqu'à la première ligne force 3, puis elle paie 2 Fr parce que son disque action le plus bas dans le chai est sur la ligne 2. Ensuite, elle prend le jeton accessoire bleu bouchon dans sa réserve, prend la tuile récolte Pinot Meunier et l'ajoute à un de ses pressoirs et enlève deux tuiles champagne de ses pressoirs pour marquer 5 PV.

Remarque 1 : lorsqu'il ne reste plus qu'une seule tuile récolte dans le village, défaussez-la et recommencez la procédure de mise en place (voir le point 6 de la page 2).

Remarque 2 : lorsqu'il ne reste plus qu'un seul jeton accessoire dans le village, mélangez-le avec tous les jetons défaussés et placez-les face visible en deux piles réparties de manière égale dans la zone du village.

Effet de millésime



Une fois par tour, vous pouvez déplacer un de vos ouvriers n'importe où sur le plateau de jeu ou votre plateau individuel vers une autre zone de l'un ou l'autre plateau, en suivant les règles de placement normales pour cette zone.



LOGISTIQUE

Lorsque vous réalisez cette action, vous déplacez vos ouvriers vers des positions où ils peuvent améliorer les actions futures.

- 1- Prenez un nombre de vos ouvriers égal à la force de cette action dans votre réserve et/ou n'importe où ailleurs dans le jeu (les routes du marché, le vignoble ou les pressoirs).
- 2- Ajoutez à ce groupe d'ouvriers autant d'ouvriers de votre maison que vous le souhaitez.
- 3- Placez le nombre de ces ouvriers que vous souhaitez, dans l'une des trois zones suivantes :
 - **le long des routes du marché** ; ces routes commencent au carrefour du village et se dirigent vers les carnets de voyage à la fin de chaque route. Les ouvriers doivent être placés le long de n'importe quelle(s) route(s) sur les cases vides les plus proches du carrefour du village et il ne peut y en avoir que 1 seul par case. (La façon dont les ouvriers améliorent ensuite le processus de vente est détaillée dans l'action VENTE aux pages 10 et 11).
 - **dans les pressoirs de votre plateau individuel** ; pour produire un tonneau de champagne, un ouvrier est nécessaire, voir l'action CAVE en page 8 ;
 - **sur toute grappe de raisin dans le vignoble** qui est libre de tout ouvrier, voir l'action VIGNOBLE, point 5 à la page 7.

ROUTES



Exemple 9



Miriam effectue une action LOGISTIQUE de force 3. Elle prend trois ouvriers de sa réserve sur le plateau de jeu, puis ajoute deux autres ouvriers de sa maison. Elle décide de tous les placer le long de la route de l'ouest : elle doit d'abord occuper la case vide entre les ouvriers orange et bleus et seulement ensuite elle peut placer ses ouvriers plus loin jusqu'à ce qu'elle atteigne le carnet de voyage ; ensuite elle choisit de placer son dernier ouvrier dans les pressoirs, plutôt que le long d'une autre route ou sur n'importe quelle grappe de raisin disponible dans le vignoble.

Effet de millésime



Une fois par tour, vous pouvez sauter **UNE** case vide sur n'importe quel itinéraire et placer un ouvrier sur la prochaine case vide de cet itinéraire.



VENTES

Avec cette action, vous vendez vos bouteilles et/ou tonneaux de champagne à un marché. La force de cette action correspond au nombre total de ventes que vous pouvez effectuer.

- 1- Choisissez une des quatre routes de marché (nord, est, sud ou ouest) en faisant attention à la carte marché face visible en bout de route. Ce sera votre marché pour une seule vente.
- 2- Sélectionnez une tuile champagne à livrer parmi vos pressoirs remplissant les conditions du marché :
 - si la carte comporte des bouteilles, vous pouvez vendre du champagne en bouteille ;
 - si la carte comporte un tonneau, vous pouvez vendre un tonneau de champagne ;
 - si la carte comporte un bon de commande, vous pouvez vendre soit du champagne en bouteille, soit un tonneau ;
 - si la carte comporte un des pressoirs marqués d'une « X », alors le marché n'acceptera pas le champagne produit par ce pressoir spécifique.
- 3- Calculez la valeur finale du champagne que vous voulez vendre en additionnant :
 - la valeur de la tuile champagne, y compris les éventuels jetons modificateur ;
 - le bonus de la carte marché pour le champagne provenant d'un pressoir spécifique ;
 - le bonus de route pour la position de votre ouvrier le plus éloigné le long de la route du marché choisie ;
 - la valeur de tout accessoire figurant sur la carte marché que vous décidez d'utiliser. Vous pouvez ajouter deux accessoires du même type, mais ils doivent avoir des valeurs différentes. Défaussez les jetons accessoire à côté du plateau de jeu ;
 - les bonus éventuels des jetons prestige.

CARTES

nom de la ville

le marché n'accepte pas le champagne produit dans le pressoir de gauche

le marché accepte le champagne du pressoir de droite et augmente la valeur du champagne de 1

le marché accepte le champagne du pressoir central et augmente la valeur finale de 1

le marché n'accepte que les tonneaux

drapeau des USA (pour les objectifs)

icône de la couronne : peut être convertie en points de victoire à la fin de la partie

le marché n'accepte que le champagne en bouteille

le marché ajoute de la valeur pour les accessoires de sucre

carte non utilisée lors d'une partie à 2 joueurs

- 4- La tuile ratio à côté du marché où vous avez réalisé la vente, indique les points de victoire (PV) possibles que vous pouvez marquer. Le tableau situé dans le coin supérieur droit du plateau de jeu fournit la conversion de la valeur des ventes en PV :
- une valeur de vente de 1 à 5 rapporte les PV dans le bouclier supérieur de la tuile ratio ;
 - une valeur de vente de 6 à 10 rapporte les PV dans le bouclier central de la tuile ratio ;
 - une valeur de vente de plus de 11 rapporte les PV dans le bouclier inférieur de la tuile ratio ;
 - une valeur de vente de plus de 16 rapporte **en plus** du PRESTIGE. Montez immédiatement d'un cran sur la piste prestige.

Avancez votre marqueur de score le long de la piste du nombre de PV obtenus selon la tuile ratio.

- 5- Prenez la carte marché et placez-la à côté de votre plateau individuel. Une nouvelle carte marché est maintenant visible et immédiatement disponible. La tuile champagne vendue est remise dans la pile correspondante sur le plateau de jeu.
- 6- Retirez la moitié de vos ouvriers (arrondis à l'entier supérieur) de la route, en les plaçant dans votre maison. Retirez les ouvriers un par un, en commençant par celui qui est le plus éloigné du carrefour du village. Laissez les ouvriers restants sur les cases qu'ils occupent le long de la route.
- 7- Prenez une pièce de 1 Fr pour **chaque section de route distincte** d'où vous avez dû retirer un ouvrier.
- 8- Répétez les étapes 1 à 7 pour toutes les tuiles champagne supplémentaires que vous pouvez vendre en fonction de la force de votre d'action. Il est possible de vendre plus d'une tuile champagne sur le même marché. Mais pour chaque vente, vous devez retirer la moitié de vos ouvriers le long du parcours (arrondi à l'entier supérieur, le cas échéant).

Notes sur le marché :

- Le plateau de jeu possède un marché permanent sur la route nord (Reims), donc s'il n'y a plus de cartes disponibles, il y a au moins une ville où le champagne peut être livré (mais aucune carte n'est gagnée, bien sûr).
- Il n'est pas obligatoire d'avoir des ouvriers sur les routes pour pouvoir vendre.

Effet de millésime



Une fois par tour, pendant l'action VENTES, vous pouvez retirer la première carte de n'importe quel marché et la replacer sous son paquet.

RÉPARTITION DES CARTES MARCHÉ

Nord	-	-	15	6	-	-
Est	9	4	2	4	-	6
Sud	8	4	3	6	-	-
Ouest	4	9	2	4	6	-

MARCHÉS



toutes les cartes marché du paquet Nord et quelques-unes des autres paquets acceptent les deux types de champagne

le paquet Est comprend six cartes de l'Empire russe

plages de valeurs du champagne

tuile ratio niveau atteint



le paquet Est comporte deux fois plus de cartes bouteille que de cartes tonneau

1-5

6-10

11+

16+

couleur du paquet de cartes du marché Est

tuile ratio montrant les valeurs de PV par niveau atteint

Exemple 10



Greg réalise sa première action de VENTE de force 1. Il prend le tonneau de champagne de valeur 3 de son pressoir le plus à gauche et le livre au marché nord. Il calcule la valeur du champagne et obtient 6 à partir de : 3 (la tuile tonneau) + 1 (de la carte marché) + 1 (bonus de route) + 1 (accessoire gris, boîte en bois). Une valeur de 6 correspond au deuxième niveau de la tuile ratio, il obtient donc 4 PV. Il déplace son ouvrier le plus éloigné vers sa maison et prend 1 Fr, puis défausse le jeton accessoire gris. Greg place la carte Bruxelles à côté de son plateau individuel. Notez qu'il a décidé de ne pas dépenser son jeton accessoire bleu, le sucre, parce qu'il ne ferait pas passer la valeur finale du champagne au palier suivant de 11+.



OBJECTIFS

En effectuant cette action, vous pouvez récupérer des cartes objectif qui vous rapporteront des points de victoire.

- 1- Choisissez dans l'offre des cartes objectif face visible un nombre de cartes égal à la force de votre action.
- 2- Choisissez une carte objectif à conserver et placez-la à côté de votre plateau individuel visible par tous les joueurs.
- 3- Prenez le bonus indiqué au bas de chaque autre carte objectif avant de les placer sur la pile de défausse.
- 4- Piochez des cartes pour compléter l'offre à 5 cartes objectif face visible.

Exemple 11



Greg effectue une action **OBJECTIFS** de force 3. Parmi les 3 cartes objectif récupérées, il décide de garder la carte A en la plaçant à côté de son plateau individuel. Il défausse ensuite les 2 autres cartes, prend un jeton accessoire gris (boîte), comme illustré sur la carte B, et une tuile récolte de Pinot Noir de valeur 1, comme indiqué sur la carte C. Enfin, il prend les trois premières cartes du paquet et les place face visible dans l'offre.

Remarque 1 : les explications concernant les points et les bonus des cartes objectif sont détaillées sur la fiche d'aide.

Remarque 2 : si le paquet est épuisé, il suffit de mélanger la défausse et de former un nouveau paquet.

Effet de millésime



Au début d'une action **OBJECTIFS**, piochez un nombre de cartes objectif égal à votre force et ajoutez-les dans l'offre. Vous pouvez maintenant choisir parmi le nombre accru de cartes proposées.

Vous n'aurez pas besoin de réapprovisionner l'offre en cartes à la fin du tour.

Exemple 12



Miriam décide de renvoyer des ouvriers, elle déplace son disque action sur la colonne cave et obtient une force de 3. Elle renvoie 2 ouvriers de sa maison et 1 du vignoble dans sa réserve et gagne 3 pièces. Son tour est terminé.



RENOYER DES OUVRIERS

Lorsque vous **RENOYER DES OUVRIERS**, vous renoncez à toute action de colonne pour cette manche et vous récupérez de l'argent à la place.

- 1- Déplacez un de vos disques action d'une case vers le haut dans le chai.
- 2- Retournez un nombre d'ouvriers, jusqu'à la force de l'action, de n'importe où vers votre réserve d'ouvriers sur le plateau de jeu.
- 3- Récupérez un nombre des pièces de Fr égales au nombre d'ouvriers retournés.



ACTIONS GRATUITES



À votre tour, avant ou après avoir effectué l'une des 7 actions décrites ci-dessus, vous pouvez effectuer **UNE** de ces quatre actions gratuites :



VENTE LOCALE

- 1- Déplacez une ou plusieurs tuiles champagne de vos pressoirs vers les piles du plateau de jeu.
- 2- Gagnez 1 Fr pour chaque tuile champagne déplacée.



ACHERTER DU PRESTIGE

- 1- Payez 5 Fr (remettez les pièces dans la pile de réserve).
- 2- Montez immédiatement d'un cran sur la piste prestige.



MARQUER LES POINTS D'UNE CARTE OBJECTIF

- 1- Choisissez une de vos cartes objectif face visible pour laquelle vous avez réalisé une condition de score.
- 2- Avancez votre marqueur de score le long de la piste du nombre de PV correspondant à **UNE** condition de score réalisée.
- 3- Retournez la carte objectif marquée face cachée. Elle ne peut plus être marquée à nouveau.



FAIRE SAUTER LE BOUCHON

- 1- Retournez face cachée votre carte de départ ; elle ne vaudra plus de couronne à la fin de la partie.
- 2- Déplacez un de vos disques action d'un cran sur le chai sans effectuer l'action correspondante ni gagner d'argent.



PRESTIGE



Chaque fois que vous obtenez du prestige, déplacez immédiatement votre marqueur de prestige d'un cran vers le haut sur la piste prestige et prenez un jeton prestige. Ensuite, continuez votre action.

Il y a quatre manières d'obtenir du prestige :

- I** En effectuant l'action CAVE, obtenez un champagne de valeur 12 ou plus.
- II** En effectuant l'action VENTE, obtenez un champagne de valeur finale 16 ou plus.
- III** En effectuant une action CAVE de force 3 et en produisant du champagne dans 3 pressoirs en un seul tour ;
- IV** En achetant du prestige pour 5 Fr.

Pour chaque prestige obtenu, déplacez votre marqueur de score d'un cran sur la piste PRESTIGE et ensuite :

- retournez face visible un des jetons prestige dans la flûte de champagne
- prenez un jeton prestige parmi ceux qui sont face visible ou ceux qui sont encore face cachée.
- Vous pouvez utiliser le jeton prestige gagné immédiatement ou le conserver pour l'utiliser plus tard.

Remarque : il est possible qu'il n'y ait plus de jetons prestige dans la flûte de champagne, dans ce cas, vous ne faites qu'avancer votre marqueur de score.



nombre de jetons prestige utilisés par joueur pendant la mise en place

case de départ pour les marqueurs prestige des joueurs

À la fin de la partie, vous marquez des PV en fonction de la position finale de votre marqueur de score sur la piste prestige. Cette position déterminera également le multiplicateur pour les couronnes (voir FIN DE LA PARTIE).

Exemple 13

Lucy a obtenu du prestige en vendant un champagne avec une valeur finale de 17. Son marqueur de score passe au 4e niveau de la piste prestige. Elle retourne un jeton prestige face visible et parmi les 4 visibles, elle décide de prendre le jeton « +2 » et le garde à côté de son plateau individuel. Plus tard, elle pourra l'ajouter à une tuile récolte sur un pressoir.

Jetons prestige



Gardez ce jeton jusqu'à la fin de la partie, ajoutez-le à votre somme de couronnes.



Gagnez 2/3 PV



Gagnez 1 Fr



Lorsque vous défassez/activez le jeton, vous pouvez ajouter 1/2 à la valeur du champagne sur une action de VENTE.



Lorsque vous défassez/activez le jeton, vous pouvez déplacer n'importe lequel de vos ouvriers (y compris de la réserve) vers n'importe où en suivant les règles.



Lorsque vous défassez/activez le jeton, vous pouvez ajouter un jeton « +1 »/ « +2 » à un de vos pressoirs - voir page 8.



Lorsque vous défassez/activez le jeton, vous pouvez ajouter la tuile récolte illustrée à un de vos pressoirs en suivant les règles.



FIN DE LA PARTIE



Chaque fois que le disque action d'un joueur est déplacé sur la ligne supérieure du chai, retirez ce disque et placez-le sur la case libre la plus à gauche de la piste de fin de partie sur le plateau de jeu. Le joueur gagne immédiatement 2 PV. Une fois que la case au-dessus de l'icône du nombre actuel de joueurs est remplie, la fin de la partie est déclenchée. La manche en cours est terminée, puis une dernière manche est jouée.



Les icônes de nombre de joueurs indiquent les différentes cases pour le déclenchement de fin de partie.

Toute action atteignant le haut du chai ne rapporte plus les 2 PV.

DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs font maintenant les comptes pour déterminer leurs points :

- 1- Les PV sont attribués pour la position finale de votre marqueur de score sur la piste PRESTIGE.
- 2- Les PV sont attribués pour les **icônes de couronne** que vous avez gagnées. Chaque joueur multiplie le nombre d'**icônes de couronne** sur ses cartes marché, sa carte de départ et son jeton prestige par le **multiplicateur de couronne** (obtenu par son marqueur sur la piste prestige), et marque le nombre obtenu de PV.

Le vainqueur de la partie est le joueur qui a le plus de points de victoire. Les égalités sont remportées par le joueur qui a le plus d'argent. Si l'égalité persiste, l'ordre des joueurs est déterminant : le premier joueur parmi ceux qui sont encore à égalité gagne !

Exemple 14



Miriam a atteint le haut de la piste prestige et marque 30 PV. Elle a 3 couronnes provenant de cartes marché (elle a retourné sa carte de départ) ; elle marque donc $3 \times 3 = 9$ PV supplémentaires.



VARIANTE RAPIDE



Cette variante permet aux joueurs de jouer une partie plus rapide, avec de nouveaux défis puisque la partie se jouera en moins de manches et que les joueurs auront plus de force dès le début.

Les règles du jeu ne changent pas, à l'exception des points suivants :

- Les joueurs utilisent la face B du plateau de jeu individuel.
- Les joueurs commencent avec leurs disques action sur la 2e ligne en partant du bas du chai. Ainsi, les joueurs commencent la partie avec les deux jetons millésime qu'ils ont choisis dans les cases millésime (et dans une partie à 2 joueurs, le jeton millésime d'objectifs).

CRÉDITS

Auteurs : Rôla & Costa

Illustration de couverture : James Churchill

Illustration et graphisme : Olivier Fagnère

Édition : Frank DiLorenzo

Développement : Pedro Dominguez, David M Santos-Mendes, Bill Chapman, Paul M. Incao

Révision des règles : Neil Horabin and Bill Chapman

Remerciements particuliers à Paul Grogan pour sa contribution et ses commentaires sur le livret de règles.

Remerciements : Les auteurs et l'éditeur tiennent à remercier tous les testeurs impliqués. Leur temps et leur dévouement ont été inestimables pour le développement du jeu.

En particulier, il convient de souligner l'investissement de : Pedro Andrade, Carina Martins, Fábio Ferreira, João Carlos, Paulo Renato, Richard Wzorek, Jay Vowles, Joshua Quinn et le Lansdale PA Board Game Group.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant



THE GAMES YOU WANT TO PLAY!



www.RnRGames.com

Copyright © PILE UP GAMES 2021. Tous droits réservés.