

DISTILLED

STRATÉGIE SANS MODÉRATION

DISTILLED
LIVRET DE RÈGLES

Un jeu de stratégie immersif sur la fabrication de spiritueux
en distillerie pour 1 à 5 joueurs

UN JEU de Dave Beck ILLUSTRÉ par Erik Evensen



PAVERSON
GAMES



DISTILLED

STRATÉGIE SANS MODÉRATION

Vous venez d'hériter de la distillerie abandonnée d'un parent éloigné et vous allez devoir redorer le blason familial.

Au cours des 7 manches de jeu, vous achetez des ingrédients, des équipements et de nouvelles recettes pour distiller les meilleurs spiritueux du monde !

Le joueur qui obtient le plus de Points de Renommée (PR) à la fin de la partie devient le nouveau grand Maître Distillateur !

GUIDE DE DÉMARRAGE : pour votre première partie de Distilled, nous vous recommandons de consulter l'exemple de début de partie présenté dans le livret Première Dégustation. Il vous présente les mécaniques de base du jeu et vous détaille les phases de la première manche d'une partie de 2 à 5 joueurs. Il vous renvoie vers ce livret de règles pour la mise en place et certaines précisions, gardez-le donc à portée de main.



**5 Plateaux
Distillerie**



**18 Cartes
Distillateur**



**18 Jetons
Étiquette Recette
Signature**



**18 Cartes
Ingrédient Signature**



**20 Cartes
Objectif**



**88 Cartes
Ingrédient/Équipement
Générique**



**36 Cartes
Ingrédient Premium**



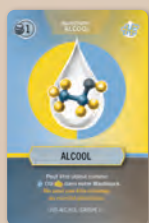
**33 Cartes
Équipement Premium**



**30 Cartes
Amélioration de Distillerie**



**10 Cartes
Équipement de Départ**



**60 Cartes
Alcool**



**40 Cartes
Arôme**



**23 Jetons
Médaille d'Or**



**5 Cartes
Aide de Jeu**



**47 Cartes Objectif Solo
& 1 Carte Échange
d'Objectifs Solo**



**5 Plateaux
Recettes double-couche
& 20 Cartes Liste des
Recettes recto-verso**



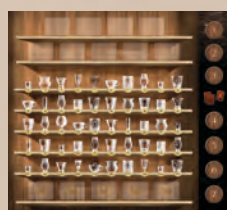
**59 Jetons Dollars
(de valeur 1\$, 5\$ et 10\$)**



**1 Plateau Camion &
1 Plateau Marché Générique**



**1 Jeton Premier Joueur &
1 Tonneau Marqueur de
Manche**



1 Plateau Étagère



**5 Jetons Modificateur
de Score recto-verso**



**85 Jetons
Étiquette Spiritueux**



**37 Cubes Recette en Bois
Bronze, Argent et Or**



**5 Marqueurs
de Score**

Déplacez votre marqueur de score pour suivre votre avancée sur la piste de Renommée.

Utilisez le pion Tonneau pour indiquer la manche en cours.



MISE EN PLACE

- 1. Plateau Étagère :** placez le plateau Étagère au milieu de la table. Il sert à stocker les étiquettes Spiritueux et à suivre les scores et la manche en cours. Placez les marqueurs de score des joueurs à côté du plateau, et le pion Tonneau sur la case « 1 » de la piste de manche.
- 2. Plateau Marché Générique :** placez le plateau Marché Générique sur la table et installez les 7 piles de cartes Ingrédient et Équipement Générique faces visibles sur ce plateau. Il s'agit du Marché Générique.
- 3. Plateau Marché Premium :** mélangez séparément les piles de cartes Amélioration, Ingrédient et Équipement Premium, puis installez-les en colonne. Révélez les 4 premières cartes de chaque pile et disposez-les en rangées à côté de leur pile. Il s'agit du Marché Premium.
- 4. Camion :** placez le plateau Camion à côté du marché premium. C'est ici que sont défaussées les cartes premium (Ingrédient / Équipement).
- 5. Cartes Arôme et Alcool :** mélangez les cartes Arôme et laissez la pioche face cachée à côté du plateau Étagère. Placez les cartes Alcool en pile face visible juste à côté.
- 6. Cubes Recette :** placez les cubes Recette Bronze, Argent et Or en une réserve générale à côté du plateau Étagère.



4

Les listes des recettes sont identifiées par une lettre dans le coin supérieur droit.



7



2

7. **Liste des Recettes** : choisissez la liste des recettes utilisées pour cette partie et donnez une carte Liste des Recettes correspondante à chaque joueur. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la liste des recettes A. Pour vos parties suivantes, référez-vous aux appendices pages 18-19.
8. **Étiquettes Spiritueux** : prenez les jetons Étiquette Spiritueux apparaissant sur la liste des recettes choisie, et placez-les en piles séparées faces visibles en haut du plateau Étagère. Ne mettez que 2 étiquettes Moonshine et Vodka par joueur, 1 étiquette des autres spiritueux par joueur. Remettez les jetons Étiquette inutilisés dans la boîte.
Exemple : lors d'une partie à 3 joueurs, il y a 6 étiquettes Vodka et 3 étiquettes Whisky en jeu.

9. **Médailles d'Or** : sélectionnez au hasard autant de Jetons Médaille d'Or qu'il y a de joueurs +1 et placez-les face visible sur la table.
10. **Dollars** : placez les jetons Dollars en une réserve générale à côté du plateau Étagère.



PRÉPARATION DES JOUEURS

- Plateau Distillerie :** chaque joueur place un plateau Distillerie devant lui, ainsi que le jeton Modificateur de Score de sa couleur.
- Plateau Recettes :** chaque joueur place un plateau Recettes à côté de son plateau Distillerie et le recouvre de la carte Liste des Recettes choisi pour cette partie.
- Équipements de Départ :** chaque joueur prend 1 carte Fût en Métal et 1 carte Bouteille en Verre, et les place sur l'emplacement Réserve de son plateau Distillerie.
- Objectifs :** mélangez les cartes Objectif et distribuez-en 3 à chaque joueur. Ces objectifs sont personnels. Chaque joueur devra en défausser un à la fin de la 3e manche. Remettez les cartes Objectif inutilisées dans la boîte.
- Premier Joueur :** donnez le jeton Premier Joueur au joueur qui a le plus récemment visité une distillerie ou attribuez-le par la méthode de votre choix.
- Distillateurs :** distribuez à chaque joueur 2 cartes Distillateur correspondant à la liste des recettes choisie. Par exemple, pour la liste des recettes A, vous jouez avec : États-Unis, Brésil, Jamaïque, Canada, Chine, Corée, Inde, Australie, Angleterre, France, Écosse et Irlande (Consultez les pages 18-19).



Chaque joueur doit ensuite :

- Choisir l'un de ses 2 distillateurs et remettre l'autre dans la boîte.
 - Prendre les ingrédients et les dollars de départ indiqués au dos de sa carte Distillateur, puis placer ces ingrédients sur l'emplacement Cellier de son plateau Distillerie.
 - Prendre la carte Ingrédient Signature et le jeton Étiquette Recette Signature indiqué sur sa carte Distillateur, puis placer l'étiquette face visible sur son plateau Recettes et l'ingrédient à côté de son plateau Distillerie.
 - Placer sa carte Distillateur face visible sur l'emplacement Bureau de son plateau Distillerie.





APERÇU DU JEU

Dans Distilled, votre but est de devenir le grand Maitre Distillateur. Pour cela, vous devez obtenir le plus de Points de Renommée (PR) 🏆 en fin de partie. Vous gagnez des PR principalement en vendant vos spiritueux pendant la partie, mais aussi

en obtenant des médailles d'or, en améliorant votre distillerie, en remplissant des objectifs et en collectant des flacons luxueux. Les pages suivantes vous présentent un rapide aperçu du jeu avant d'entrer plus dans le détail.

Le Maitre Distillateur est la personne responsable de la distillation des spiritueux. Dans les grandes distilleries, il ne surveille pas les installations en permanence mais il prend les décisions cruciales concernant les ingrédients, les temps de distillation et l'ensemble des paramètres importants. Toutes les responsabilités reposent sur ses épaules !

APERÇU D'UNE MANCHE

Une partie de Distilled se joue en 7 manches.

Au début d'une manche, appliquez les effets « début de la manche » 🔄 présents sur vos cartes Distillateur ou Amélioration.

Chaque manche consiste en 4 phases :

1. Phase Marché

Achetez des recettes, des ingrédients, des équipements et des améliorations pour votre distillerie.

2. Phase Distillation

Distillez vos ingrédients pour obtenir un spiritueux, mettez-le en fût et obtenez une étiquette.

3. Phase Vente

Embouteillez et vendez vos spiritueux pour gagner des PR, de l'argent et un bonus Étiquette.

4. Phase Vieillessement

Faites vieillir vos spiritueux dans votre cave pour qu'ils gagnent en arôme et en prestige.

À la fin de chaque manche, vérifiez si vous obtenez une médaille d'or, organisez des dégustations, avancez le marqueur de manche et passez le jeton Premier Joueur dans le sens horaire.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la septième manche. Ajoutez aux PR que vous avez gagnés pendant la partie, des PR pour les éléments suivants :

- les spiritueux qui vieillissent dans votre cave,
- votre collection de bouteilles,
- les améliorations de votre distillerie,
- vos objectifs,
- votre argent restant (1 PR pour 5 dollars).

Le joueur qui obtient le plus de Points de Renommée (PR) remporte le titre convoité de grand Maitre Distillateur.

Le washback (F) est une cuve dans laquelle les levures, l'eau et les sucres fermentent avant la distillation. Ces tonneaux géants peuvent mesurer plus de 6 mètres !

PLATEAUX DISTILLERIE

Votre plateau Distillerie représente votre distillerie familiale. Il vous sert à stocker vos cartes et à faire vieillir vos spiritueux.

- Le bureau accueille votre carte Distillateur.
- Le hangar héberge vos cartes Amélioration.
- Le cellier vous permet de stocker vos ingrédients.
- La réserve contient vos équipements (fûts et bouteilles).
- La cave vous permet de faire vieillir jusqu'à 2 fûts de spiritueux.
- Le washback est la cuve où vous mélangez vos ingrédients en vue de la distillation. Placez vos cartes Ingrédient (levures, sucres, eau, alcool) ici lors des phases Marché et Distillation.
- Lorsque vous vendez un spiritueux, placez l'étiquette que vous obtenez sur l'un de ces 7 emplacements Bonus.



Vos 3 CARTES OBJECTIF sont des objectifs personnels que seul vous pouvez remplir pour obtenir des PR supplémentaires. À la fin de la troisième manche, vous devez en défausser un pour n'en garder que deux. Chaque objectif compare votre situation à celle des autres joueurs, vous devez donc garder en permanence un œil sur la concurrence. Vous ne pouvez jamais valider un objectif avec un score de zéro.



CARTES DISTILLATEUR

Votre carte Distillateur vous présente votre héritage familial et votre recette signature personnelle utilisant un ingrédient spécifique.

Chaque distillateur possède un pouvoir unique lui offrant des avantages tout au long de la partie. Chaque distillateur est originaire de l'une des 3 grandes régions géographiques du jeu : par exemple, Joana vient d'Amérique.



ASIE & Océanie



EUROPE



AMÉRIQUE



ORIGINE DU DISTILLATEUR

Certaines cartes et recettes présentent une icône « Origine du Distillateur » : elles comptent comme provenant de la même origine que votre distillateur.

Par exemple, si Joana distille de la Vodka, cette Vodka sera considérée comme un spiritueux américain. Si Joana utilise une « bouteille crâne », cette bouteille sera considérée comme provenant d'Amérique pour le décompte de fin de partie.

Pour des raisons de jouabilité, les spiritueux considérés comme les plus génériques sont les plus faciles à distiller (Vodka et Moonshine). Les recettes signature sont plus authentiques, nous avons choisi des spiritueux qui nécessitent des ingrédients plus spécifiques, mais nous avons dû faire quelques ajustements.

Chaque distillateur possède sa propre **RECETTE SIGNATURE**. Cette recette est extrêmement prestigieuse mais vous ne pourrez la préparer qu'une seule fois dans la partie. En plus des sucres habituels, une recette signature nécessite au moins 1 ingrédient spécifique. Il peut s'agir de votre ingrédient signature ou d'un ingrédient premium.



La **Caninha Cachaça** de Joana nécessite au moins 2 sucres de plantes, dont au moins 1 sucre de canne. Elle ne doit pas contenir de sucre de céréales ou de fruits, et ne doit pas être vieillie. Il s'agit d'une recette américaine qui rapporte 11 PR et 1\$ à la vente.

Vous ne pouvez récupérer votre **INGRÉDIENT SIGNATURE** que par l'intermédiaire d'un bonus Étiquette de votre plateau Distillerie. Il peut vous permettre de préparer votre recette signature ou être utilisé pour préparer une autre recette qui accepte ce type de sucres. Contrairement aux ingrédients premium, votre ingrédient signature présente un pouvoir spécial qui lui permet d'être remis dans votre spiritueux s'il est retiré lors de la phase Distillation.




Bien que nous ayons essayé de conserver un maximum d'éléments réels dans le jeu, il se devait également d'être équilibré et amusant. Par exemple, la plupart des spiritueux consommés de nos jours viennent des céréales et du raisin. Nous avons volontairement élargi les catégories de boissons venant des fruits et des plantes (canne, agave, et même épices).

Les **RECETTES** représentent les connaissances nécessaires à la distillation des spiritueux. Au début de la partie, vous ne savez distiller que du Moonshine, de la Vodka et votre recette signature.

Pendant la partie, vous pouvez acquérir de nouvelles connaissances pour distiller des spiritueux plus prestigieux comme le Gin ou le Whiskey. Chaque recette fait partie de l'un des 3 paliers (bronze, argent, or) et doit être achetée. Une fois que vous avez acheté une recette, vous pouvez vous en servir autant de fois que vous le voulez.



Chaque recette présente les types et les **quantités minimum** de sucre nécessaires à sa préparation.

Les sucres barrés par un  ne doivent jamais entrer dans la composition du spiritueux correspondant.

Elle indique également le type de fût requis et si le spiritueux doit être vieilli dans votre cave avant d'être vendu. Pour finir, elle présente la valeur en PR du spiritueux, sa valeur en \$ à la vente (seulement pour Moonshine et Vodka) et son origine géographique.



Par exemple, la recette du Soju fait partie du palier bronze et vient d'Asie et Océanie. Elle nécessite au moins 2 sucres de céréales et un fût en métal. Elle ne doit pas contenir de sucre de plantes ou de fruits, et ne doit pas être vieillie. Le Soju vous rapporte 5 PR lorsque vous le vendez.



La recette du Rhum fait partie du palier argent et vient d'Amérique. Elle nécessite au moins 2 sucres de plantes et un fût en bois. Elle ne doit pas contenir de sucre de céréales ou de fruits. Vous devez la faire vieillir au moins 1 manche et il vous rapporte 11 PR lorsque vous le vendez.



EAU



LEVURE

SUCRE DE
CÉRÉALESSUCRE DE
PLANTESSUCRE DE
FRUITS

ALCOOL

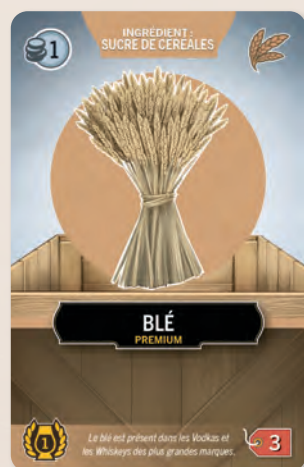
Les **CARTES INGRÉDIENT** représentent les différents ingrédients utilisés dans la distillation des spiritueux. Tous les spiritueux nécessitent au moins 3 ingrédients de base : de la levure, des sucres et de l'eau. Ils fermentent et produisent de l'alcool que vous distillez.

Les sucres peuvent provenir de différentes sources (plantes, céréales, fruits) qui déterminent la nature du spiritueux produit. Par exemple, le whisky est produit à partir de céréales comme le seigle ou le maïs, alors que le brandy vient de fruits comme le raisin.

L'alcool est un quatrième type d'ingrédient, produit lors de la phase de Distillation.

TYPE DE CARTE

VALEUR
DE VENTE



TYPE DE
SUCRE

POINTS DE
RENOMMÉE

PRIX
D'ACHAT

Les **CARTES ÉQUIPEMENT** représentent les contenants dont vous aurez besoin pour stocker et vendre vos spiritueux.



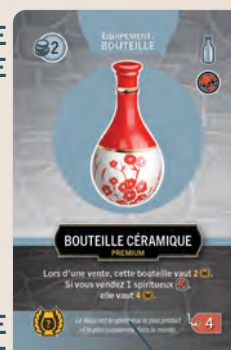
BOUTEILLE

FÛT EN
BOISFÛT EN
MÉTALFÛT EN
ARGILE

Chaque spiritueux doit être stocké dans un fût. Vous aurez toujours un fût en métal disponible dès le début de la partie mais certains spiritueux nécessitent un fût en bois ou en argile. Des fûts plus chers vous permettent d'améliorer la qualité et la valeur de vos spiritueux.

Vous avez besoin de bouteilles pour vendre vos produits. Vous aurez toujours une bouteille en verre disponible dès le début de la partie mais une bouteille plus sophistiquée augmentera le prestige et la valeur de vos spiritueux. Les bouteilles premium agrandissent votre collection de bouteilles et vous rapportent des PR supplémentaires en fin de partie.

VALEUR DE
VENTE



POINTS DE
RENOMMÉE

TYPE D'ÉQUIPEMENT
ET ORIGINE



TYPE
D'ÉQUIPEMENT
ET ICÔNE
VIEILLESSE

PRIX
D'ACHAT

EFFET DE
LA CARTE

Au cœur de toute distillerie se trouve l'incroyable synthèse d'un savoir-faire technique et d'une expertise créative. Les cartes Améliorations vous permettent de vous différencier des autres grâce à vos installations ou en recrutant du personnel.



Les **CARTES AMÉLIORATION** sont de 2 types :

Les **Spécialistes** sont des membres de votre personnel qui apportent leur savoir-faire à votre distillerie.

Les **Installations** optimisent le fonctionnement de votre distillerie et vous fournissent des réductions sur certaines cartes.

Lorsque vous achetez des cartes Amélioration pendant la phase Marché, placez-les sur les emplacements Hangar de votre plateau Distillerie. Ces améliorations vous fournissent des capacités spéciales.

La plupart d'entre elles vous rapportent également des PR en fin de partie.

Votre hangar peut accueillir jusqu'à 3 améliorations en même temps. Vous pouvez défausser une amélioration sur le plateau Camion à tout moment pour faire de la place.


Lorsque vous achetez une amélioration, ces effets s'appliquent immédiatement. Ainsi, si vous achetez le Souffleur de Verre, vous profitez de sa réduction sur l'achat d'une bouteille dès votre tour suivant lors d'une même phase Marché. Par contre, les pouvoirs de début de manche (comme le Fermier) ne s'appliquent qu'au début de la manche suivante. Si plusieurs joueurs veulent utiliser des pouvoirs qui s'appliquent au même moment, appliquez-les dans l'ordre du tour.



POUVOIR DE
DÉBUT DE
MANCHE



DÉROULEMENT DU JEU

Appliquez tous les effets de début de manche  des cartes Distillateur et Amélioration, dans l'ordre du tour si besoin. Puis passez à la phase Marché.

1. PHASE MARCHÉ

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire. À votre tour, vous pouvez passer ou effectuer 1 achat parmi :

- Cubes Recette
- Cartes Ingrédient ou Équipement Générique
- Cartes Ingrédient ou Équipement Premium
- Cartes Amélioration

Vous ne pouvez effectuer qu'un seul achat (1 cube ou 1 carte) par tour mais vous pouvez effectuer plusieurs achats au cours d'une même phase Marché. La phase Marché continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Lorsqu'un joueur a passé, il ne peut plus rien acheter lors de cette phase. Pour acheter 1 cube ou 1 carte, payez son coût en remettant dans la réserve générale le montant en dollars correspondant.

- Placez vos cubes Recette sur votre plateau Recettes.
- Placez vos cartes Ingrédient soit dans votre cellier, soit directement dans votre washback.
- Placez vos cartes Équipement dans votre réserve.
- Placez vos cartes Amélioration sur vos 3 emplacements Hangar.

IMPORTANT : lors d'une même manche, vous n'avez le droit d'acheter que 2 cartes du marché générique au maximum. Pour vous assurer de respecter cette limite, gardez-les en évidence jusqu'à la fin de la phase.

Après avoir acheté une carte disponible du marché premium, complétez immédiatement le marché : faites glisser les cartes de la rangée vers la droite pour boucher le trou que vous avez éventuellement créé, puis révélez une nouvelle carte de la pioche correspondante. Si vous épuisez n'importe quelle pioche du marché, mélangez la défausse correspondante pour créer une nouvelle pioche.

NETTOYAGE DU MARCHÉ

Lorsque tous les joueurs ont passé, défaussez la carte la plus à droite (2 cartes à 2 joueurs) de chaque rangée du marché premium, face visible sur le camion. Déplacez les cartes restantes vers la droite et révélez de nouvelles cartes des pioches correspondantes pour qu'il y ait toujours 4 cartes visibles dans chaque rangée.

Le marché générique représente une sorte de coopérative, d'association de distillateurs qui mutualiseraient leurs achats afin de bénéficier de matériel et de matières premières à prix préférentiel.

RECETTES : pour acheter une recette, vérifiez à quel palier (bronze, argent, or) elle appartient sur votre liste des recettes, puis payez le prix indiqué pour prendre un cube correspondant.



Placez ce cube sur votre plateau Recettes à côté de la recette que vous voulez acheter. Vous savez désormais distiller ce spiritueux. Vous pouvez le faire plusieurs fois, jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : pour acheter la recette du Whisky, vous devez payer 4\$ et prendre un cube Recette Argent. Placez ce cube à gauche de la recette du Whisky sur votre plateau Recettes.



En début de partie, vous savez distiller du Moonshine, de la Vodka et votre recette signature, vous n'avez pas besoin d'acheter ces recettes.

WHISKEY ou WHISKY ? Tout dépend où vous habitez ! La plupart des pays l'écrivent sans le « e » (whisky), mais les États-Unis et l'Irlande ont tendance à le mettre. Nous avons essayé de respecter les deux écritures, comme vous le constaterez au recto et au verso des étiquettes Whisk(e)y !

LEVURE ET EAU GÉNÉRIQUES : elles vous offrent un bonus optionnel lorsque vous les achetez au marché générique lors de la phase Marché. Ce bonus ne s'applique pas lorsque vous récupérez ces cartes grâce à un effet ou un échange.

LEVURE : gagnez immédiatement 1\$.

EAU : révélez la première carte de n'importe quelle pioche du marché. Vous pouvez soit acheter cette carte immédiatement soit la remettre sous sa pioche.



2. PHASE DISTILLATION

Placez vos ingrédients dans votre washback pour essayer de distiller 1 seul spiritueux. Tous les joueurs peuvent préparer leurs ingrédients simultanément.

Au début de la phase Distillation, vous pouvez échanger une seule carte Ingrédient ou Équipement contre une seule carte Ingrédient générique (pas d'équipement) d'une valeur égale ou inférieure du marché générique. Défaussez votre carte face visible sur la pile du marché générique ou sur l'emplacement du camion correspondant. Les levures, l'alcool et les équipements de départ ne peuvent pas être échangés.

Placez ensuite les ingrédients que vous n'utilisez pas dans votre cellier. Ils pourront vous servir lors d'une manche suivante. Placez les ingrédients utilisés sur l'emplacement correspondant de votre washback.

Pour distiller un spiritueux, vous avez besoin au minimum d'une carte Levure, une carte Sucre et une carte Eau dans votre washback. Vous pouvez placer autant de cartes que vous le voulez sur chaque emplacement, mais chaque emplacement ne peut accueillir que le type de carte correspondant.

Les cartes Alcool peuvent être ajoutées en plus ou à la place de l'eau ou des levures. Lorsque vos ingrédients sont prêts, appliquez les étapes suivantes :

1. Pour chaque carte de l'emplacement central (sucres) de votre washback, ajoutez 1 carte Alcool.
2. Mélangez toutes les cartes de votre washback pour former votre pile Distillation, face cachée.
3. Retirez et révéléz les cartes du dessus et du dessous de votre pile Distillation (tête et queue), puis mettez-les dans votre cellier. (voir exemple page 12)

Révéléz les cartes restantes de votre pile Distillation : il s'agit du résultat de votre distillation. Si la combinaison de ces cartes et de l'un de vos fûts correspond à l'une de vos recettes, vous avez réussi à distiller ce spiritueux ! Si votre résultat correspond à plusieurs de vos recettes, vous devez choisir lequel de ces spiritueux vous avez distillé.

Associez les cartes de votre pile Distillation à une carte Fût et prenez une étiquette correspondant au spiritueux obtenu. Si plusieurs joueurs distillent le même spiritueux et qu'il n'y a pas assez d'étiquettes, prenez les étiquettes dans l'ordre du tour. Toutes les cartes de votre pile sont utilisées lors du processus, vous ne pouvez donc distiller qu'un seul spiritueux par manche.

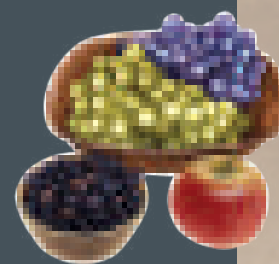
IMPORTANT : S'il n'y a plus d'étiquette disponible pour un spiritueux, vous pouvez toujours le distiller mais vous n'obtiendrez pas d'étiquette et donc pas de bonus Étiquette lors de sa vente.

La plupart des spiritueux sont conçus à partir de 3 ingrédients de base : levure, eau et sucre. Les sucres simples fermentent avec les levures pour produire de l'éthanol et du dioxyde de carbone.

Les distillateurs écartent toujours le premier jet qui sort de l'alambic, appelé « alcool de tête ». Cet alcool est toxique et doit être « coupé ». La plus grande part intermédiaire, le « cœur », est le spiritueux que nous cherchons à obtenir. Sur la fin de la distillation, on récolte la « queue » faite d'alcools au goût et à l'odeur désagréables. La tête et la queue sont conservées afin d'être réutilisées lors de prochaines distillations.



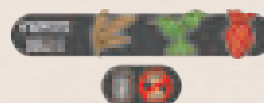
EXEMPLE D'ÉCHANGE : lors de la phase Marché, vous avez acheté une carte Patates pour 3\$ mais vous réalisez que vous auriez plutôt besoin de sucres de fruits pour distiller du Gin. Le mélange de fruits coûte 2\$ au marché générique, vous pouvez donc défausser vos patates sur le camion pour prendre une carte générique Mélange de Fruits.



RECETTES ET DISTILLATION :

Chaque recette indique le ou les types de sucres (céréales, fruits ou plantes) nécessaires. À moins que le contraire ne soit spécifiquement précisé, votre pile Distillation ne doit contenir que les sucres indiqués sur la recette. La vérification n'a lieu qu'après avoir retiré les cartes du dessus et dessous de votre pile.

Quoiqu'il arrive, vous pourrez toujours distiller soit de la Vodka (n'importe quels sucres) soit du Moonshine (aucun sucre). Vous distillez du Moonshine lorsque tous les sucres de votre pile sont retirés lors de la distillation.



La **VODKA** peut contenir n'importe quelle combinaison de sucres (céréales, fruits et/ou plantes) et nécessite un fût en métal.



Le **GIN** nécessite au moins 2 sucres de fruits et un fût en métal. S'il manque le moindre de ces éléments, ou s'il y a du sucre de céréales ou de plantes dans votre pile, vous ne pouvez pas obtenir du Gin.



Le **WHISKEY** nécessite au moins 2 sucres de céréales et un fût en bois (puisque'il devra vieillir au moins une manche). Il ne doit contenir aucun sucre de plantes ou de fruits et ne peut pas être stocké dans un fût en métal ou en argile.

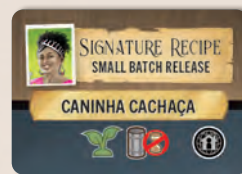


Pour privilégier la jouabilité, nous avons simplifié la fabrication du gin. Pour faire un vrai gin, vous devez partir d'un spiritueux neutre (vodka) et le parfumer avec des baies de genévrier et d'autres plantes aromatiques.

Les cartes Levure, Eau et Alcool peuvent être retirées lors de la distillation. Un spiritueux sans alcool peut paraître surprenant. Considérez plutôt qu'il s'agit d'une boisson de faible qualité (et moins chère).



LES ÉTIQUETTES SPIRITUEUX résument les caractéristiques principales d'un spiritueux. Par exemple, cette étiquette de Brandy indique qu'il fait partie du palier or, qu'il est préparé à partir de sucres de fruits, qu'il doit être stocké dans un fût en bois, vieilli et qu'il vient d'Europe. Ces caractéristiques sont importantes pour certaines médailles d'or et certains objectifs.



LES RECETTES SIGNATURE ont leurs propres étiquettes. Sauf exception, elles sont prises en compte pour les médailles d'or et les objectifs. Les étiquettes Signature se trouvent au dos de leur jeton Recette.

EXEMPLE DE PHASE DISTILLATION : VODKA

Votre washback contient 1 levure, 2 sucres (mélange de céréales et mélange de fruits) et 1 eau, vous y ajoutez donc 2 alcools (pour les 2 sucres).

Vous mélangez les 6 cartes de votre washback et retirez les cartes du dessus et du dessous : 1 alcool et 1 eau que vous stockez dans votre cellier.



MÉLANGE



Les cartes restantes constituent votre pile Distillation. Vous les révéléz :



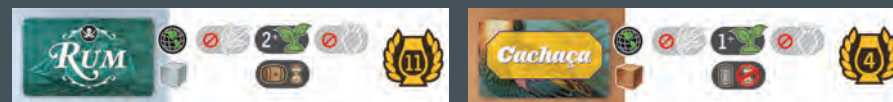
En comparant votre résultat à vos recettes, vous constatez que vous avez distillé de la Vodka (puisque votre résultat contient au moins 1 sucre). Ajoutez votre fût en métal de départ à votre pile Distillation et prenez une étiquette Vodka du plateau Étagère.

Étant donné que la Vodka ne doit pas être vieillie, vous la vendez lors de la phase suivante.

EXEMPLE DE PHASE DISTILLATION : RHUM


Vous prévoyez de distiller du Rhum. Vous avez acheté la recette et un fût en bois. Votre washback contient 1 alcool, 2 mélanges de plantes et 1 eau, vous y ajoutez donc 2 alcools (pour les 2 sucres).

Vous mélangez les 6 cartes de votre washback et retirez les cartes du dessus et du dessous : 1 alcool et 1 mélange de plantes que vous stockez dans votre cellier. Les cartes restantes constituent votre pile Distillation. Vous les révéléz :




En comparant votre résultat à vos recettes, vous constatez qu'il vous manque 1 sucre de plantes, retiré à la distillation, pour faire du Rhum (qui en nécessite 2 minimum). Heureusement, vous savez faire de la Cachaça qui ne nécessite qu'un seul sucre de plantes (sans cela, vous auriez toujours pu faire de la Vodka). Ajoutez votre fût en métal de départ à votre pile Distillation et prenez une étiquette Cachaça du plateau Étagère.


Gardez votre fût en bois dans votre réserve, il pourra vous servir à stocker du Rhum lors d'un prochain essai. Vous pourrez réessayer de faire du Rhum en mettant plus que 2 sucres de plantes dans votre washback pour augmenter vos chances de réussite.

 Cette icône indique une valeur en dollars. Lorsqu'elle indique une valeur d'achat, une réduction ou le montant que vous possédez, un texte l'accompagne pour préciser l'effet. Lorsqu'elle est seule, elle indique une valeur de vente.

3. PHASE VENTE

Lors de cette phase, vous pouvez vendre le spiritueux que vous venez de distiller et/ou ceux qui vieillissent dans votre cave pour gagner des PR et des dollars.


 Si une recette présente une **icône sans vieillissement**, vous DEVEZ vendre votre spiritueux lors de cette manche.

 Si une recette présente une **icône vieillissement**, vous DEVEZ faire vieillir votre spiritueux au moins une manche après l'avoir distillé. Vous n'avez pas le droit de le vendre tout de suite.

La plupart des nouvelles distilleries préfèrent produire des spiritueux non vieillis afin d'engranger rapidement un revenu, mais d'autres préfèrent les faire vieillir.

Les ventes ont lieu à tour de rôle dans le sens horaire. Vous pouvez vendre 1 spiritueux à chaque tour. Si vous souhaitez vendre plusieurs spiritueux lors d'une même manche, vous devez attendre que le tour vous revienne.

Une vente s'effectue selon les étapes suivantes : (voir exemple page 14)

1. Étalez votre pile Distillation, votre fût et vos éventuelles cartes Arôme, et ajoutez l'une des bouteilles de votre réserve.
2. Calculez la valeur totale de vente de ces cartes (et de votre recette pour Vodka, Moonshine et recette Signature) et prenez l'argent de la réserve générale.
3. Calculez la valeur totale en PR de ces cartes et de votre recette (et l'éventuel bonus de vieillissement), puis avancez votre marqueur de score d'autant de cases sur la piste PR.  Jetons Modificateur de Score : placez votre jeton sous la piste Renommée lorsque vous dépassez 50 PR. Retournez-le lorsque vous dépassez 100 PR.
4. Prenez une étiquette correspondante, placez-la sur une case Bonus Étiquette libre au choix de votre plateau Distillerie et bénéficiez immédiatement de ce bonus.
5. Remettez votre fût en métal et votre bouteille en verre de départ dans votre réserve, si vous les avez utilisés.
6. Placez fièrement toute bouteille premium utilisée dans votre collection, à côté de votre plateau Distillerie. Votre collection de bouteilles premium peut vous rapporter des PR supplémentaires en fin de partie.
7. Défaussez vos cartes : les ingrédients génériques et l'alcool retournent dans leurs piles respectives, les cartes premium sont défaussées sur l'emplacement correspondant du camion, les cartes Arôme dans la défausse Arôme, et remettez les ingrédients Signature dans la boîte (ils ne peuvent servir qu'une seule fois par partie).

Vous pouvez également vendre tout spiritueux stocké dans votre cave en suivant la même procédure. Si vous devez faire vieillir le spiritueux que vous venez de distiller mais que votre cave est déjà pleine, vous devez vendre l'un des spiritueux de votre cave pour faire de la place au nouvel arrivant.

BOUTEILLES : pour vendre un spiritueux, vous devez utiliser 1 bouteille de votre réserve. N'importe quelle bouteille peut servir à vendre n'importe quel spiritueux.

Quoiqu'il arrive, vous aurez toujours votre bouteille en verre de départ à disposition. Remettez-la dans votre réserve après chaque utilisation.

Les bouteilles achetées au marché premium rapportent des PR et/ou des dollars supplémentaires mais ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.



Le vieillissement apporte une douceur, une complexité et des arômes particuliers. Un vieillissement plus long dans de bonnes conditions intensifie le processus et augmente le prix de vente.

BONUS DE VIEILLISSEMENT - ARÔMES : les spiritueux qui vieillissent dans votre cave gagnent en arôme et reçoivent une carte Arôme à chaque phase Vieillissement. Lorsque vous vendez ces spiritueux, vous gagnez des PR supplémentaires en fonction du nombre de cartes Arôme présentes. Vous ne bénéficiez jamais de ce bonus lorsque vous vendez un spiritueux non vieilli, même s'il contient des cartes Arôme.

Plus vos spiritueux vieillissent dans votre cave, plus ils vous rapportent de PR. Toutefois, vous ne gagnez de l'argent ou un bonus Étiquette que lorsque vous les vendez.

Les PR bonus de vieillissement sont rappelés sur l'emplacement Cave de votre plateau Distillerie.



BONUS ÉTIQUETTE : 7 bonus Étiquette différents sont présentés en haut de votre plateau Distillerie. Lorsque vous en recouvrez un à l'aide d'une étiquette, vous bénéficiez immédiatement de son effet.



Prenez 5\$ de la réserve générale	Seul et unique moyen d'obtenir votre ingrédient Signature	Prenez n'importe quelle carte du camion.	De n'importe quel marché. Complétez si marché premium.	De n'importe quel palier. Placez-le sur votre plateau Recettes.	De n'importe quel marché. Complétez si marché premium.	Du marché premium. Complétez le marché.
-----------------------------------	---	--	--	---	--	---

Ces bonus sont à usage unique et peuvent être déclenchés dans n'importe quel ordre. Vous ne pouvez pas placer une étiquette sur une case déjà occupée.

Lorsque vous prenez une carte du marché premium, vous pouvez choisir n'importe quelle carte face visible. Complétez immédiatement le marché : faites glisser les cartes vers la droite pour boucher le trou que vous avez éventuellement créé, puis révéléz une nouvelle carte de la pioche correspondante. Lorsque vous prenez une carte du camion, vous n'êtes pas obligé de la prendre sur le dessus d'une pile.

Vous pouvez prendre plusieurs étiquettes du même spiritueux.



Le Báijiǔ est l'alcool le plus vendu et le plus consommé dans le monde, plus que tous les whisky, vodka, gin, rhum, et tequila réunis !



EXEMPLE DE PHASE VENTE : Báijiǔ

Vous décidez de vendre un fût de Báijiǔ qui vieillit depuis 2 manches dans votre cave. Vous commencez par révéler votre pile Distillation, y compris votre fût en argile.

Vous choisissez de l'embouteiller dans une Bouteille en Céramique de votre réserve. Le vieillissement vous a permis de lui ajouter 2 cartes Arôme : Tabac et Fumée.

Vous recevez 10\$ pour ce Báijiǔ : 5 pour les ingrédients (1 pour chaque seigle, eau et alcool), 3 pour les arômes et 2 pour la bouteille en céramique.



Vous comptez ensuite combien de PR il vous rapporte : 12 pour le recette en elle-même, 2 pour le sorgho et le seigle, et 4 pour la bouteille en céramique (en comptant les 2 PR bonus parce qu'elle contient un spiritueux d'Asie et Océanie).

Consultez votre cave pour connaître votre bonus de vieillissement : 3 PR supplémentaires car votre spiritueux contient 2 cartes Arôme.



Vous obtenez au total 21 PR. Avancez votre marqueur de score d'autant de cases sur la piste PR.

Prenez ensuite une étiquette Báijiǔ et placez-la sur un bonus Étiquette libre. Vous choisissez le

bonus qui vous permet de prendre gratuitement 1 carte Équipement du marché, et la placez dans votre réserve.

Pour finir, défaussez les cartes de votre pile Distillation : remettez les cartes Alcool sur leur pile, le fût et les ingrédients génériques dans le marché générique, les ingrédients premium sur le camion, et les cartes Arôme sur leur défausse. La bouteille en céramique rejoint votre collection de bouteille, à côté de votre plateau Distillerie.



4. PHASE VIEILLISSEMENT

Vous devez faire vieillir certains de vos spiritueux pour qu'ils gagnent en arômes. Le vieillissement se fait dans l'ordre du tour, mais vous pouvez faire vieillir plusieurs spiritueux lors de votre tour.

Si vous faites vieillir un spiritueux nouvellement distillé :

1. Placez sa pile Distillation face cachée sur un emplacement de votre cave.
2. Placez votre fût face visible sur la pile et placez votre étiquette par-dessus.
3. Piochez 1 carte Arôme sans la consulter et placez-la face cachée sous sa pile Distillation.

IMPORTANT : si vous distillez un spiritueux qui doit être vieilli lors de la dernière manche, vous n'aurez pas l'occasion de le vendre. Toutefois, vos fûts en cave vous rapportent quand même des PR en fin de partie.

Pour faire vieillir un spiritueux distillé lors d'une manche précédente, piochez 1 carte Arôme sans la consulter et placez-la face cachée sous sa pile Distillation.

Vous pouvez consulter les cartes d'origine de la pile Distillation d'un spiritueux de votre cave, mais pas ses cartes Arôme.



Les experts tiennent un journal de dégustation dans lequel ils répertorient les arômes et leurs histoires. Pour que le jeu soit plus amusant, nous avons fait en sorte que ces notes et ces arômes apparaissent face cachée.

CARTES ARÔME : les cartes Arôme représentent le profil aromatique que vos spiritueux acquièrent lors du processus de vieillissement. Elles peuvent vous rapporter de l'argent (de 0 à 3\$) ainsi que des PR lorsque vous vendez un spiritueux vieilli.

Les cartes Arôme sont ajoutées à l'aveugle : vous ne connaissez pas l'arôme de votre spiritueux avant de le vendre !



Après avoir vendu un spiritueux vieilli, ses cartes Arôme sont défaussées sur la défausse Arôme. Si la pioche de cartes Arôme est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.



En vieillissant, un spiritueux évolue et interagit avec l'air et avec son contenant. Ainsi, il peut devenir plus complexe, prendre l'arôme de son fût, s'oxyder, et sa force peut évoluer en fonction du taux d'humidité ambiante.

FIN DE MANCHE

Une fois que tout le monde a vendu ou fait vieillir chacun de ses spiritueux, la manche prend fin. Avant de commencer la nouvelle manche, vous pouvez :

- **Remporter une médaille d'or** : si vous remplissez les critères, vous pouvez remporter une médaille d'or et les PR associés. Avancez votre marqueur de score d'autant de cases sur la piste de renommée. Si plusieurs joueurs remplissent les critères à la fin de la même manche, les PR associés sont répartis équitablement entre eux (arrondis au supérieur). Lorsqu'une médaille d'or est attribuée, retournez-la : les autres joueurs ne peuvent plus en bénéficier.
- **Organiser une dégustation** : si vous n'avez pas vendu de spiritueux cette manche-ci, vous pouvez organiser une dégustation. Vous pouvez dépenser jusqu'à 4 PR pour gagner autant de dollars de la réserve générale. Vous ne pouvez pas dépenser de PR si vous n'en avez pas.

À la fin de la troisième manche, défaussez l'une de vos cartes Objectif (remettez-la dans la boîte) pour n'en garder que 2.



À la fin de la septième manche, la partie prend fin, procédez au décompte final. Sinon, avancez le marqueur de manche d'une case et passez le jeton Premier Joueur dans le sens horaire.

Les **MÉDAILLES D'OR** rapportent des récompenses aux joueurs qui remplissent certains critères. Elles sont accessibles à tous les joueurs. Le ou les premiers joueurs à les obtenir gagnent les PR associés. Les étiquettes de vos fûts en cave sont prises en compte pour les médailles d'or.



Les distilleries peuvent tirer une part importante de leur revenus de l'organisation de visites, de dégustations et de ventes directes. C'est même l'essentiel des revenus de certaines distilleries artisanales.

EXEMPLE DE PHASE VIEILLISSEMENT

Vous venez juste de distiller du Whiskey. Puisque le Whiskey doit vieillir, vous ne pouvez pas le vendre cette manche-ci et devez le stocker dans votre cave.



1. Prenez sa pile Distillation et placez-la, face cachée, sur un emplacement Cave libre de votre plateau Distillerie.



2. Placez le fût en bois que vous avez choisi d'utiliser face visible sur la pile, et placez une étiquette Whiskey par-dessus.



3. Chaque spiritueux en cave gagne 1 carte Arôme à chaque manche, y compris celle où il entre en cave. Piochez 1 carte Arôme sans la consulter et placez-la face cachée sous la pile Distillation de votre Whiskey.



Vous pouvez utiliser la capacité spéciale de votre fût américain standard, qui vous rapporte 1\$.

Lors de la manche suivante, vous pouvez soit vendre votre Whiskey, soit continuer le vieillissement (et ajouter une nouvelle carte Arôme).

FIN DE PARTIE

En fin de partie, vous gagnez des PR additionnels pour :

- Tous les spiritueux de votre cave : gagnez les PR indiqués sur les cartes Ingrédient, Fût, Bouteille et la recette.

IMPORTANT : puisque ces spiritueux ne sont pas vendus, ils ne vous rapportent pas de bonus de vieillissement, de bonus Étiquette ou d'argent, et vous ne pouvez pas les embouteiller. Toutefois, chaque carte Arôme présente vous rapporte 1 PR.

- Votre collection de bouteilles, à côté de votre plateau Distillerie. Note : les bouteilles ne présentant pas d'icône d'origine ne rapportent pas de bonus de collection.
- Toutes vos améliorations de distillerie avec une valeur de PR.
- Vos objectifs, si vous les avez atteints. Note : un objectif ne peut pas être atteint avec un score de zéro. Les étiquettes de vos fûts en cave sont prises en compte pour les objectifs. Les objectifs « le plus de » sont validés si vous êtes égalité avec un ou plusieurs autres joueurs. Vous n'avez pas besoin d'être seul en tête.
- Votre argent : gagnez 1 PR par tranche complète de 5\$ en votre possession (si vous avez 13\$, défaussez-en 10 pour gagner 2 PR et gagnez les 3\$ restants).



Avancez votre marqueur de score d'autant de cases sur la piste PR. Le joueur qui obtient le plus de Points de Renommée (PR) remporte le titre convoité de grand Maître Distillateur ! En cas d'égalité, départagez les ex-aequo en faveur de celui qui a le plus d'argent. Si l'égalité persiste, les ex-aequo se partagent la victoire.

Slàinte Mhath !



EXEMPLE DE CAVE EN FIN DE PARTIE

Vous avez distillé et mis un Whiskey à vieillir lors de la dernière manche, vous n'avez donc pas pu le vendre. Lors du décompte final, comptez tous les PR présents sur les cartes de ce Whiskey, ainsi que sur la recette associée. Vous obtenez 3 PR pour les ingrédients et le fût, 1 PR pour l'arôme et 10 PR pour la recette du Whiskey, soit 14 PR au total. Mais le spiritueux reste dans votre cave, vous ne pouvez donc pas bénéficier d'un bonus Étiquette (l'étiquette compte quand même pour vos objectifs).



Bouteilles d'une même origine.

PR Bonus

2



3



4



5



6+



Si vous avez au moins 1 bouteille de trois origines différentes, vous gagnez 5 PR.



La phrase « Slàinte mhath » (slan'-juh-va) sur le jeton Premier Joueur est l'équivalent en Gaélique de notre « Santé » prononcée traditionnellement lorsque l'on trinque, en particulier au whisky. Nous avons choisi de l'écrire en Gaélique car l'idée de Distilled nous est venue après un voyage en Écosse. Tchin !

EXEMPLE DE COLLECTION DE BOUTEILLES

Le distillateur européen finit la partie avec 5 bouteilles dans sa collection : 3 d'une même origine (Europe - 4 PR) et au moins 1 de chaque origine (5 PR), pour un total de 9 PR.

NOTE: les bouteilles présentant l'icône Origine du Distillateur comptent comme venant d'Europe car le distillateur est européen.



CRÉDITS

AUTEUR :	Dave Beck
DÉVELOPPEMENT :	Richard Woods
ILLUSTRATIONS & CONCEPTION GRAPHIQUE :	Erik Evensen
LIVRET DE RÈGLES :	Cody Reimer
MODE SOLO :	David Digby
CONSULTANT SPIRITUEUX :	Blake Tucker <i>dit</i> Dr Inkwell
ENCODAGE TABLETOP SIMULATOR :	Seth Berrier
CONCEPTION TABLETOPIA :	Dave Hutchings
COMMUNITY MANAGER :	Teng Whay
CONSULTANT CULTUREL :	James Mendez Hodes
VERSION FRANÇAISE :	Matagot
TRADUCTION FRANÇAISE :	Bruno Larochette

Dave adresse de sincères remerciements à Emily, Eleanor et Bennett pour leur amour et leur soutien, la communauté des auteurs pour leurs conseils et leurs encouragements, Jamey Stegmaier qui m'a poussé à poursuivre mon rêve par son travail et ses mots, UW-Stout pour l'année sabbatique qui a rendu ce projet possible, Dalkeith Palace en Écosse où tout a commencé, et Laphroaig, la meilleure boisson tourbée.

Erik souhaite remercier Erika Svanoe pour sa patience infinie, Dave pour lui avoir fait découvrir le monde du whiskey et des spiritueux, et UW-Stout pour l'année sabbatique qui lui a permis de s'impliquer autant dans ce projet - il n'aurait clairement pas pu voir le jour sans eux.

Richard souhaite remercier Amanda, Matthew et Lillian pour leur amour et leur soutien, et tous les play testers qui nous ont permis de sublimer ce jeu.

Cody souhaite remercier Amanda, Oriana, Anders et Oberon pour leur amour et leur patience, ses étudiants en rédaction technique pour la conception du livret de règles, et toute l'équipe de Distilled pour leur passion et talent.

Remerciements particuliers à nos Maîtres Distillateurs de Kickstarter : Jarred Coleman, Pip Gengenbach, Martin Heintzelman, Randal Lloyd, Marika Mataitis, Christina McDowell, Aaron Pope, Heather Sachs, Cedric Sicourmat et Thomas Wilson.

...et enfin, à l'ensemble de nos 8,060 backers Kickstarter qui nous ont permis de réaliser ce breuv... ce rêve !



© 2022 Paverson Games LLC.
Distilled est une marque déposée de Paverson Games LLC.
Tous droits réservés.



Localisé en France par les Éditions Matagot.





ÉPUISEMENT DES PILES : les cartes Ingrédient et Équipement Générique, ainsi que les cartes Alcool ne sont pas censées être limitées. Si un type d'ingrédient ou d'équipement générique est épuisé, vous pouvez quand même en acheter : prenez une autre carte en remplacement, en prenant bien note du remplacement.



S'il n'y a plus de carte Alcool disponible, retirez celles des spiritueux dans les caves de tous les joueurs et placez 1\$ sur la pile Distillation correspondante pour chaque alcool retiré. Lorsqu'ils vendent l'un de ces spiritueux vieillis, les joueurs gagnent l'argent associé.

POINTS DE RÈGLES À NE PAS OUBLIER :

Faire tourner une distillerie représente un énorme travail ! Il est donc facile d'oublier une ou deux règles au passage. Voici quelques rappels importants pour vos confrères distillateurs :

- **Vous n'avez le droit d'acheter que 2 cartes** du marché générique lors d'une même phase Marché.
- Au début de la phase Distillation, **vous pouvez échanger** une seule carte Ingrédient ou Équipement contre une carte Ingrédient d'une valeur égale ou inférieure du marché générique.
- Pour chaque carte de l'emplacement central (sucres) de votre washback, ajoutez **1 carte Alcool**.
- Cela peut sembler étrange, mais **vous n'avez pas besoin d'Alcool** dans votre pile Distillation pour distiller un spiritueux. Les recettes ne nécessitent que certains sucres et des fûts particuliers.
- Lorsqu'une recette présente des sucres avec , ces sucres **ne doivent pas du tout** être présents dans le résultat de votre distillation.
- Si une recette présente une icône Vieillessement, le **spiritueux doit vieillir** au moins une manche avant d'être vendu. 
- Si une recette présente une icône Sans Vieillessement, le spiritueux doit être embouteillé et vendu **la manche** où il a été distillé. 
- **Vous ne pouvez vendre qu'un seul spiritueux à la fois**, mais vous pouvez effectuer une autre vente lorsque le tour vous revient.
- Pensez à bien **prendre votre argent et vos Points de Renommée** lorsque vous vendez. 
- Si vous distillez un spiritueux qui doit être vieilli lors de la dernière manche, vous n'aurez pas l'occasion de le vendre. Toutefois, vos fûts en cave vous rapportent quand même des PR en fin de partie (+1 PR pour chaque carte Arôme).

LISTES DES RECETTES

Les différentes listes des recettes vous permettent de personnaliser et de diversifier vos parties. Chaque liste présente 7 spiritueux plus ou moins prestigieux.

Les listes sont associées à certains distillateurs : elles servent de rappel des recettes signatures de ces distillateurs. Lors de la mise en place, choisissez une liste de recettes et distribuez à chaque joueur 2 cartes Distillateur associées.

Les 3 premières listes (A, B et C) sont les plus équilibrées, recommandées pour vos premières parties. Les joueurs plus expérimentés peuvent s'attaquer aux 5 autres listes, qui se concentrent plus spécifiquement sur un continent ou un type de spiritueux, ou en utilisant des distillateurs non associés à la liste de recettes choisie.

LISTE DES RECETTES A : Liste Équilibrée



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Écosse, Irlande, Inde, Australie, Brésil, Jamaïque, Angleterre, France, Corée, Chine

LISTE DES RECETTES C : Liste Équilibrée



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Écosse, Irlande, Inde, Japon, Pérou, Jamaïque, Suède, France, Corée

LISTE DES RECETTES E : Spiritueux Américains



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Pérou, Écosse, Irlande, Inde, Brésil, Jamaïque, Mexique, Angleterre, Australie, Chine

LISTE DES RECETTES G : Spiritueux Non Vieillis



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Écosse, Irlande, Inde, Australie, Brésil, Pérou, Suède, Angleterre, Corée, Philippines

Grâce à la générosité de nos backers Kickstarter, vous avons commandé 6 pistes audio spécifiquement conçues pour Distilled. Elles sont inspirées des différentes origines et méthodes de distillation du monde des spiritueux. Rendez-vous sur tabletopaudio.com et cherchez « distilled » pour découvrir ces morceaux qui accompagneront vos parties !

LISTE DES RECETTES B :
Liste Équilibrée



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Écosse, Irlande, Inde, Japon, Pérou, Mexique, Suède, Italie, Philippines

LISTE DES RECETTES D :
Spiritueux Européens



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Écosse, Irlande, Inde, Australie, Mexique, Suède, France, Angleterre, Italie, Philippines

LISTE DES RECETTES F :
Spiritueux d'Asie et Océanie



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Écosse, Inde, Japon, Chine, Brésil, Italie, Irlande, Corée, Philippines

LISTE DES RECETTES H :
Spiritueux Vieillis



ASSOCIÉE À : Canada, États-Unis, Écosse, Irlande, Inde, Japon, Jamaïque, Mexique, France, Italie, Chine

LES SPIRITUEUX DE DISTILLED



Le label **Appellation d'Origine Protégée (AOP)** est utilisé dans de nombreux pays pour protéger leurs coutumes et leurs produits locaux (dont font partie les spiritueux) en s'assurant qu'ils sont bien d'origine et fabriqués selon la méthode et les normes de qualité exigées par les consommateurs. Un produit AOP est unique et ne peut donc pas être fabriqué ailleurs ou en utilisant d'autres méthodes et d'autres matériaux.



Nous savions dès le début que vous voulions un distillateur jamaïcain pour distiller du RHUM et il nous semblait évident qu'il devait être un pirate ! Le rhum est souvent associé à « l'Âge d'Or de la Piraterie » (environ 1650-1730) et à l'histoire des Caraïbes, des colonies nord-américaines et de la British Navy. C'est ainsi que **Ajani l'Impitoyable** est né.



TOUTES ORIGINES



MOONSHINE (MOON-shine)

Origine : monde entier

Techniquement, un moonshine est un spiritueux distillé illégalement. N'importe quel ingrédient peut servir de base puisqu'il n'y a aucune règle. Ce terme anglais du 18^e siècle a été popularisé durant la Prohibition aux États-Unis, mais de nombreux pays ont leurs propres appellations pour ces spiritueux illégaux.



VODKA (VAAD-kuh)

Origine : monde entier

La Vodka (littéralement « petite eau ») a des racines russes et polonaises et peut être produite à partir de n'importe quel ingrédient. Les distillations multiples lui font progressivement perdre tout arôme pour s'approcher de l'éthanol pur. Ce spiritueux translucide et non vieilli est « corrigé » (dilué avec de l'eau) avant d'être embouteillé.



WHISK(E)Y (WIS-kee)

Origine : monde entier

Le mot whisky est un dérivé de uisce (ou uisge, « eau » en Gaélique). On l'écrit avec un « e » en Amérique et en Irlande. Ce spiritueux est produit à partir de céréales et est élevé en fût de chêne. Les whiskys AOP peuvent être du scotch, du bourbon ou du rye.



AMÉRIQUE



CACHAÇA (kuh-SHAA-suh)

Origine : Brésil

La Cachaça est une sorte de rhum AOP produite au Brésil à partir de jus de canne à sucre. Notez qu'elle ne peut pas être produite à partir d'autres dérivés de sucres comme le mout. Elle *peut* être vieillie, mais ce n'est pas le cas dans le jeu.



PISCO (PEE-skoh)

Origine : Pérou

Le Pisco est une sorte d'eau de vie ou de brandy AOP produit au Pérou à partir de raisins. Le pisco chilien est moins exporté car les lois chiliennes obligent les distillateurs à cultiver leurs propres raisins. Contrairement à la grappa, le pisco est préparé à partir de jus de raisin frais.



RHUM (RUM)

Origine : monde entier

Le Rhum est produit à partir de canne à sucre et de ses dérivés comme le jus et le mout. Il n'y a aucune réglementation internationale concernant sa production. Il existe plusieurs types de rhum AOP comme la cachaça (Brésil) et le rhum agricole (France). Le rhum jamaïcain est connu pour ses arômes directs et funky.



TEQUILA (tuh-KEE-luh)

Origine : Mexique

La Téquila est un spiritueux AOP qui doit être produite au Mexique à partir d'agave Weber bleu (ou Agave Tequilana). Un spiritueux produit à partir de n'importe quel type d'agave est appelé un mezcal. Mais le plus répandu dans la ville de Téquila a fini par s'imposer plus largement et prendre le nom de la ville.



Pour la distillatrice philippine, nous avons décidé de mettre en avant les Reines du Carnaval de Manille, précurseuses des concours actuels. De nombreuses lauréates sont devenues activistes, sénatrices, avocates, écrivaines ou ont atteint d'autres rangs élevés dans la société philippine. Certaines ont également fait la promotion de produits nationaux comme le **LAMBANÓG**.



LE GIN est souvent associé à l'Angleterre. À l'origine, il s'agit d'un médicament. Mais ce produit addictif et bon marché s'est vite répandu à travers l'Angleterre, provoquant ce que l'on a appelé le « mother's ruin », la décadence des mères. Il serait dérivé de la genièvre inventée par **Mère Mary Genever**.



ASIE & OCÉANIE



Bǎijiǔ (BEYE-jyoh)

Origine : Chine

Le Bǎijiǔ est produit en Chine à partir de céréales et de qū, un mélange de moisissures, de levures, et de bactéries. Ses arômes sont très différents selon les régions.

Il existe 4 grands profils dominants : léger, fort, riz, et sauce (en référence à la sauce soja).



LAMBANÓG (LAM-ba-nog)

Origine : Philippines

Le Lambanóg est un spiritueux AOP des Philippines, à base de noix de coco et de jus de palmier d'eau. Il est souvent appelé « vodka de coco » car il est fort en alcool.



SHŌCHŪ (SHOW-choo)

Origine : Japon

Shōchū est produit au Japon à partir de différentes bases dont le riz, l'orge et la patate douce. Il n'est pas très fort en alcool (moins de 35°) et fermente grâce au kōji et non avec des levures. Peu exporté, il bénéficie de plusieurs AOP.



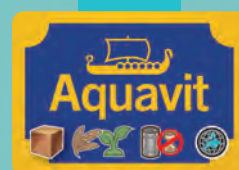
SOJU (SOH-joo)

Origine : Corée

Soju est un spiritueux coréen traditionnel produit à partir de graines amidonnées, principalement de riz, de blé ou d'orge. Il n'est pas très fort en alcool (moins de 35°). C'est l'un des alcools les plus vendus au monde et les cocktails au soju sont très populaires. Il existe plusieurs AOP.



EUROPE



AQUAVIT (AA-kwuh-veet)

Origine : monde entier

L'Aquavit est une boisson d'origine scandinave que l'on retrouve partout dans le monde. Il est produit à partir d'un alcool neutre dans lequel on fait infuser du carvi et/ou de l'aneth et d'autres arômes. Il *peut* être vieilli, mais ce n'est pas le cas dans le jeu.



BRANDY (BRAN-dee)

Origine : monde entier

Le Brandy est produit à partir de fruits et est appelé eau de vie dans certains pays. Il vient souvent du raisin et est souvent vieilli. Il existe plusieurs AOP françaises comme le marc, le cognac ou l'armagnac, comprenant des critères géographiques stricts, mais le Brandy peut être produit partout dans le monde.



GIN (JIN)

Origine : monde entier

Le Gin est un spiritueux neutre dans lequel infuse du genévrier ou d'autres arômes. Il n'y a pas de critères stricts sur la base utilisée et les méthodes d'infusion. Bien qu'il soit d'origine anglaise, et indirectement néerlandaise (genièvre), le Gin peut être produit partout dans le monde.



GRAPPA (GRAA-puh)

Origine : Europe

La Grappa est une eau de vie AOP produite en Europe (principalement en Italie, mais aussi en Suisse et à San Marin) à partir du marc résiduel de vinification du raisin. L'équivalent français est appelé Marc.

MODE SOLO

Comme tous les gros héritages, la distillerie de votre parent excentrique ne vous est léguée que sous des conditions très strictes. Vous allez devoir relever de nombreux défis pour en revendiquer la pleine propriété. Vous devez, entre autres, valider un « chemin » d'objectifs depuis le bas du tonneau jusqu'à son sommet, en validant au moins 1 objectif de chaque rangée. Chaque objectif validé change le score que vous devez atteindre ou vous rapporte des bonus de PR ou d'argent.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE SOLO

Suivez les instructions de mise en place standard avec les ajustements suivants :

1. Triez les objectifs Solo par types : A, B et C. Mélangez chaque type séparément puis disposez-les comme sur le schéma A, sans les consulter.



2. Laissez la carte Échange d'Objectifs Solo à proximité du tonneau-tableau d'objectifs du schéma A.
3. Mélangez les cartes Objectif B restantes et placez-les face cachée à côté du marché premium. Remettez les cartes Objectif A et C inutilisées dans la boîte.
4. Retournez face visible toutes les cartes Objectif des rangées 1, 3 et 5. Placez l'un des marqueurs de score inutilisés à côté du tonneau (voir schéma B).
5. Choisissez votre distillateur parmi ceux associés à la liste des recettes choisie.
6. Terminez la mise en place en incluant toutes les étiquettes Moonshine, Vodka et celles des 7 recettes de la liste. Les cartes Objectif du jeu de base et les jetons Médaille d'Or ne sont pas utilisés en solo.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE SOLO

Une partie solo se déroule en 7 manches comme d'habitude, mais la phase Marché est modifiée. À la fin de chaque phase Marché, au lieu du nettoyage habituel, défaussez la première carte de la pile Objectif B et révélez le dos de la suivante. La grille ainsi révélée vous indique quelles cartes du marché vous devez défausser sur le camion pour simuler les achats d'un autre joueur. (remplace le nettoyage du marché habituel).

EXEMPLE DE DÉFAUSSE DU MARCHÉ PREMIUM

Au dos de chaque carte Objectif B se trouve une grille 4x3 représentant les cartes disponibles du marché premium.

Cette carte Objectif B vous demande de défausser sur le camion les 1^{er} et 4^{es} cartes Amélioration, les 3^{es} et 4^{es} cartes Ingrédients, et les 2^{es} et 4^{es} cartes Équipement. Complétez le marché comme d'habitude.



Pour remporter une partie solo, vous devez non seulement valider au moins 1 objectif de chacune des 5 rangées, mais aussi atteindre le score minimum combiné de vos cartes Objectif A et B validées.

Par exemple, si vous validez un objectif A avec un score cible de 70 et un objectif B avec un score cible de 12 (schéma C), vous devez marquer au moins 82 PR pour gagner la partie.

En début de partie, le marqueur de score supplémentaire commence en face de la rangée 1 (celle du bas). Il indique votre rangée active. Vous pouvez valider n'importe quel objectif de votre rangée active ou de la rangée juste au-dessus à condition qu'il soit relié à un objectif que vous avez déjà rempli. En début de partie, vous ne pouvez valider que les 2 objectifs de la rangée 1.

Vous pouvez valider un objectif de la rangée juste au-dessus de votre rangée active s'il est connecté à un objectif que vous avez déjà validé. Lorsque vous le faites, déplacez le marqueur de rangée active vers la rangée suivante. Vous n'avez pas le droit de valider un objectif se trouvant en dessous de votre rangée active.



Pour valider un objectif, vous devez remplir la condition indiquée sur sa carte. Lorsque vous validez un objectif, placez 1\$ de la réserve générale sur sa carte, prenez l'argent et les PR qu'il rapporte, puis retournez face visible les 2 cartes Objectifs connectées de la rangée du dessus si ce n'est pas déjà fait.

Valider un objectif n'est pas obligatoire, vous n'êtes pas donc pas obligé de le faire si vous ne le souhaitez pas (même si vous remplissez la condition).

Une fois par partie, vous pouvez échanger les positions de 2 cartes Objectif Solo de la même rangée ! Si vous le faites, retournez la carte Échange d'Objectifs Solo : votre score cible est augmenté de 5 PR.

Vous pouvez échanger les positions d'objectifs face cachée. Révélez-les immédiatement si vous les placez au-dessus d'un objectif validé. Si vous déplacez un objectif validé, révélez immédiatement les éventuels objectifs connectés de la rangée du dessus.



Les objectifs solo sont répartis en 4 catégories :

- Les objectifs **DISTILLATION** nécessitent que vous distilliez un certain type de spiritueux. Les objectifs Distillation doivent être validés immédiatement après avoir distillé le spiritueux correspondant. Chaque spiritueux ne peut servir à remplir qu'un seul objectif Distillation.
- Les objectifs **VENTE** nécessitent que vous vendiez un certain type de spiritueux. Les objectifs Vente doivent être validés immédiatement après avoir vendu le spiritueux correspondant. Chaque spiritueux ne peut servir à remplir qu'un seul objectif Vente.
- Les objectifs **COLLECTE** nécessitent que vous récupériez différents éléments. Il peut s'agir d'améliorations particulières de votre distillerie, de bouteilles ou d'étiquettes (qu'elles soient dans votre cave ou vos emplacements Bonus Étiquette). Ces objectifs peuvent être validés à n'importe quel moment, tant que vous en remplissez les conditions.
- Les objectifs **GAINS** nécessitent que vous remplissiez certaines conditions en une seule et même manche (par exemple, gagner un certain montant d'argent). Vous pouvez valider ces objectifs à la fin de n'importe quelle manche lors de laquelle vous remplissez les conditions. Tous vos gains d'argent et de renommée, même ceux provenant d'autres objectifs Solo, comptent pour les objectifs Gain.

EXEMPLE D'OBJECTIF DE VENTE

Vous venez juste de vendre un Soju qui contient 3 sucres de céréales pour marquer 9 PR. Votre rangée active est la rangée 2 et vous pouvez valider l'un des 2 objectifs ci-contre, mais pas les 2 (vous ne pouvez valider qu'un seul objectif de vente par vente).

Objectif Solo

C

Vendre 1 spiritueux contenant au moins 2 sucres du même type.

&

C18

Objectif Solo

C

Vendre 1 spiritueux rapportant 8 ou plus.

C8

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu, remplacez les cartes Objectif C par des B dans la rangée 4. Pour un défi encore plus relevé, vous pouvez remplacer les cartes Objectif C par des B dans les rangées 2 et 4. En plus de jouer avec des objectifs plus difficiles à valider, votre score cible augmente car tous vos objectifs validés B y contribuent.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE


Début de la Manche Appliquez vos effets .

1. Phase Marché (dans l'ordre du tour)



- À tour de rôle et dans le sens horaire, achetez 1 carte ou 1 cube par tour, jusqu'à ce que tous les joueurs passent.
- Limite de 2 achats au marché générique par joueur et par manche.

NETTOYAGE DU MARCHÉ : défaussez la dernière carte de chaque rangée du marché premium sur le camion, puis complétez (les 2 dernières cartes à 2 joueurs).



2. Phase Distillation (simultanée)

- Placez vos cartes dans votre washback
- Ajoutez 1  par carte dans votre emplacement Sucres.
- Mélangez les cartes de votre washback et retirez celle du dessus et celle du dessous.
- Ajoutez un fût et prenez une étiquette Spiritueux.



3. Phase Vente (dans l'ordre du tour)

- À tour de rôle et dans le sens horaire, vendez 1 spiritueux par tour, jusqu'à ce que tous les joueurs passent.
- Gagnez les  et les  puis bénéficiez d'un bonus Étiquette.

4. Phase Vieillessement (dans l'ordre du tour)

- Placez votre spiritueux  distillé cette manche dans votre cave.
- Ajoutez 1 carte  à chaque spiritueux de votre cave.





Fin de la Manche

- Vérifiez si vous obtenez une Médaille d'Or.
- Si vous n'avez pas vendu, vous pouvez organiser une dégustation : jusqu'à -4  = 4 
- Avancez le marqueur de manche.
- Passez le jeton Premier Joueur dans le sens horaire.
- À la fin de la 3^e manche, défaussez 1 carte Objectif pour n'en garder que 2.

DÉCOMPTE FINAL



Après la 7^e manche, décompte final :

1. Spiritueux en cave

- Comptez les  sur vos cartes Ingrédient, Fût et la recette, + 1  par carte . Note : il ne s'agit pas d'une vente, vous n'obtenez donc pas de  ou de bonus de vieillissement.



2. Collection de Bouteilles • Même Origine :

2  = 2  3  = 4  4  = 7  5  = 10  6+  = 15 

- Au moins 1  de 3 Origines différentes : 5 

3. Améliorations de Distillerie

4. Objectifs de Distillerie

5. Argent restant au ratio de 5  : 1 
arrondi à l'inférieur, gardez l'excédent pour départager les égalités.

GLOSSAIRE DES ICÔNES

INGRÉDIENTS	 EAU	 LEVURE	 ALCOOL	 SUCRE DE CÉRÉALES	 SUCRE DE PLANTES	 SUCRE DE FRUITS
ÉQUIPEMENTS	 BOUTEILLE	 FÛT EN MÉTAL	 FÛT EN ARGILE	 FÛT EN BOIS	 VIEILLI	 NON VIEILLI
ORIGINES	 ASIE ET OCÉANIE	 EUROPE	 AMÉRIQUE	 ORIGINE DU DISTILLATEUR	 NON AUTORISÉ !	
GÉNÉRALES	 POINTS DE RENOMMÉE	 ARÔME	 PRIX D'ACHAT	 ARGENT	 AMÉLIORATION DE DISTILLERIE	 DÉBUT DE MANCHE

INDEX

Phase Vieillessement	14	Cartes Arôme	14	Recettes Signature	8
Bonus de Vieillessement	13	Fin de Partie	16	Mode Solo	22
Collection de Bouteilles	16	Aperçu du Jeu	7	Médailles d'Or	15
Bouteilles	13	Mise en Place	4	Bonus Étiquette	13
Points de Règles à ne pas Oublier	17	Équipements & Ingrédients	9	Étiquettes Spiritueux.....	12
Matériel	3	Nettoyage du Marché	10	Pile Distillation	11
Phase Distillation	11	Phase Marché	10	Début de la Manche	10
Distillateurs	8	Préparation des Joueurs	6	Liste des Recettes	18
Plateaux Distillerie	7	Cubes Recette	10	Dégustations	15
Améliorations de Distillerie	9	Recettes	8, 11	Échanges	11
Fin de la Manche	15	Phase Vente	13	Pouvoirs Levure & Eau	10