



*Mythwind*  
JOURNAL DE L'AUBERGISTE



## Jour 12

Mes anciens amis m'ont dit que j'étais folle.  
M'installer dans un nouveau village qui n'est  
traversé par aucune route commerciale pour y ouvrir  
une auberge... Qui voudra venir ?

Heureusement, les gens du coin ont besoin d'un  
endroit où dormir le temps de construire leur maison.  
Ils viennent manger et boire un coup, mais lorsqu'ils  
auront dit à leurs amis à quel point cette vallée est  
belle, je suis sûre qu'on aura d'autres visiteurs.



# Introduction

Le but de l'Aubergiste est d'accueillir des visiteurs et de s'assurer que tout le monde passe un bon moment dans son établissement. L'Aubergiste organise sa journée et propose divers services afin que la soirée soit à la fois agréable pour ses clients et profitable pour son établissement. Après chaque nuit, si les clients de l'Aubergiste sont satisfaits, sa renommée grandit, ce qui amène de nouveaux clients les jours suivants.

COMPLEXITÉ ★★☆☆☆

## RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

### 🍃 Clients et Satisfaction

Au début de chaque Jour, de nouveaux clients sont piochés au hasard du sac. Il est de la responsabilité de l'Aubergiste de faire en sorte que les désirs de tous ces clients soient satisfaits. Plus les clients sont satisfaits, plus elle gagne d'argent !

### 🍃 Renommée

L'Aubergiste peut atteindre trois niveaux de Renommée. Plus son niveau de Renommée est élevé, plus les clients se bousculeront devant son auberge !

### 🍃 Mascotte

Tout le village connaît l'Aubergiste. Ses qualités sociales lui permettent de mesurer le pouls de la population et de bénéficier d'avantages qui profitent à toute la communauté.

# Matériel

Plateaux Aubergiste (2)



Insert Aubergiste



Bandeau Aubergiste



Marqueur  
Renommée

Sac en  
tissu



Piste Renommée  
de l'Aubergiste

Compétences  
(10)



Jetons Aménagement (29)



Figurine  
Aubergiste



Cartes  
Potins (6)

Jeton Fête



Jetons Client  
(30)



# Mise en Place

Lors de la mise en place de la première partie de l'Aubergiste, appliquez les étapes suivantes. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Reprendre la Partie » en page 31.

1. **Insert Aubergiste :** Placez les deux plateaux et le bandeau de l'Aubergiste dans son insert, comme indiqué ci-contre.



2. **Figurine, pièces et compétences :** Prenez la figurine de l'Aubergiste, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Aubergiste. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



3. **Piste Renommée :** Placez le marqueur Renommée sur la case la plus à gauche de la piste Renommée.



4. **Jetons Client** : Séparez les jetons Client en trois tas, en fonction de leur niveau, puis mettez les 12 clients de niveau I dans le sac en tissu.



5. **Réserve** : Mélangez les cartes Potins et placez-les, face cachée, de côté avec les jetons Aménagement et Client de niveaux II et III pour former la réserve.
6. **Aménagements de Départ** : Placez une table, une fenêtre et une porte dans l'auberge (partie droite de l'insert). La table peut être placée n'importe où, mais la porte et la fenêtre doivent être placées sur des emplacements en limite extérieure.
7. **Main de Départ** : Piochez deux cartes Potins pour créer votre main de départ.



# Concepts De Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant l'Aubergiste.

## L'AUBERGE

L'auberge fait la fierté et le bonheur de l'Aubergiste. Chaque jour, l'Aubergiste réorganise les aménagements de son auberge et en achète de nouveaux, afin de satisfaire au mieux ses clients et gagner en Renommée.



*L'auberge*

L'auberge est représentée par les 25 emplacements en bas à droite de l'insert Personnage de l'Aubergiste. Au cours de la partie, ces emplacements seront recouverts d'aménagements et de clients.

Les 16 emplacements sur le contour de l'auberge sont appelés emplacements extérieurs. Certains aménagements ne peuvent être placés que sur un emplacement extérieur.



## AMÉNAGEMENTS

Les jetons Aménagement représentent les meubles, les équipements et les services que l'Aubergiste peut acheter pour améliorer son auberge et satisfaire ses clients. Il existe cinq types d'équipement et six types de service :



*Fenêtre*



*Porte*



*Table*



*Bar*



*Cheminée*



*Cuisine Boissons Repas Scène Musique Spectacle*

Si deux aménagements sont placés côte à côte verticalement ou horizontalement, ces aménagements sont adjacents. Les aménagements placés en diagonale l'un par rapport à l'autre ne sont pas adjacents.

## CLIENTS

Les jetons Client représentent les voyageurs ou les habitants de la vallée de Mythwind qui cherchent à passer une soirée amusante et une nuit tranquille à l'auberge. Chaque client présente un recto et un verso. Vous trouverez le niveau d'un client sur son recto.

Lorsque l'Aubergiste place un client dans l'auberge, elle insère son jeton verticalement dans la fente en haut d'un emplacement libre de l'auberge. Tout client placé dans l'auberge est considéré comme étant assis. Un client assis avec son recto face à vous vous fait face.

*Niveau du client*



*Recto*



*Verso*



*Le client est assis dans l'auberge et vous fait face.*

Un client assis avec son verso face à vous vous tourne le dos. Les règles concernant l'orientation des clients sont détaillées plus loin.

## SATISFACTION DES CLIENTS

Le but de l'Aubergiste est de satisfaire ses clients en proposant les services et les équipements que ceux-ci recherchent. Le recto de chaque client montre ses demandes alors que son verso montre ses doléances.

Au Crépuscule, l'Aubergiste essaie de satisfaire autant de clients que possible. Les doléances des clients non satisfaits peuvent avoir des effets négatifs, détaillés plus loin.



*Ce client souhaite être assis près d'une fenêtre. S'il n'est pas satisfait, les doléances de ce client pourraient coûter à l'Aubergiste 1 de Renommée.*

Pour satisfaire un client, l'Aubergiste doit répondre à toutes ses demandes. Les clients peuvent avoir trois types de demande :

### 1. Équipements

Si un client présente une demande d'équipement spécifique, il doit être assis dans un emplacement de l'auberge contenant ce type d'équipement.



Chaque aménagement d'équipement ne peut satisfaire la demande que d'un seul client à la fois.

## 2. Services

Si un client présente une demande de service spécifique, l'auberge doit contenir ce type de service, quel que soit son emplacement. Le client ne doit pas nécessairement être assis dans le même emplacement pour que sa demande soit satisfaite.



*La demande de ce client est satisfaite, car l'auberge dispose d'une scène.*

Chaque aménagement de service peut satisfaire la demande correspondante de n'importe quel nombre de clients. Par exemple, si trois clients assis dans l'auberge demandent une cuisine, il vous suffit d'une seule cuisine pour satisfaire la demande de ces trois clients.

## 3. Style

Certains aménagements et certaines demandes présentent l'une des trois différentes icônes de style :



*Culturel*



*Impérial*



*Défensif*

À tout moment, si au moins deux aménagements d'un même style sont présents dans l'auberge, on considère qu'elle adopte ce style. Lorsque l'auberge adopte un style, les demandes des clients concernant ce style sont automatiquement satisfaites, quels que soient les aménagements qui attribuent ce style à l'auberge. L'auberge peut adopter plusieurs styles à la fois.

## Résumé des Phases d'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.

En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques à l'Aubergiste sont détaillées dans les pages suivantes.

### JEU EN SIMULTANÉ

*Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.*

*Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.*



Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour de l'Aubergiste. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques à l'Aubergiste et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.

### PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Accueillir les clients

### PHASE 2 : JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
  - Gérer
  - Utiliser une compétence
3. Perform Worker Actions

### PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Héberger les clients

## Phase 1 : Aube



Cette section détaille l'étape de l'Aube spécifique à l'Aubergiste.

### ACCUEILLIR LES CLIENTS

Pendant l'Aube, l'Aubergiste accueille les clients de son auberge. Le nombre de clients qui se présentent dépend du niveau de Renommée de l'Aubergiste et de la météo.

Le niveau de Renommée de l'Aubergiste est indiqué par la piste Renommée de son insert Personnage. Son marqueur Renommée est placé sur la case la plus à gauche de la piste en début de partie (niveau I de Renommée).



*Au niveau I de Renommée, l'Aubergiste pioche 6 clients.*

Pour accueillir ses clients, l'Aubergiste pioche du sac un nombre de jetons Client dépendant de son niveau de Renommée et de la météo du Jour :



*Ensoleillée : -1 client*



*Nuageuse : pas de changement*



*Pluvieuse : +1 client*

L'Aubergiste place les clients qu'elle pioche face visible devant elle, sans consulter leur verso. Elle va essayer d'asseoir un maximum de ces clients dans son auberge avant la nuit.

## Phase 2 : Journée



Pendant la Journée, après avoir effectué son Action Village, l'Aubergiste effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet de gérer son auberge et d'utiliser une compétence. Puis, elle peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'elle le souhaite.

### GÉRER L'AUBERGE

Cette Action Personnage permet à l'Aubergiste de faire tourner son auberge en achetant des équipements ou en servant ses clients.

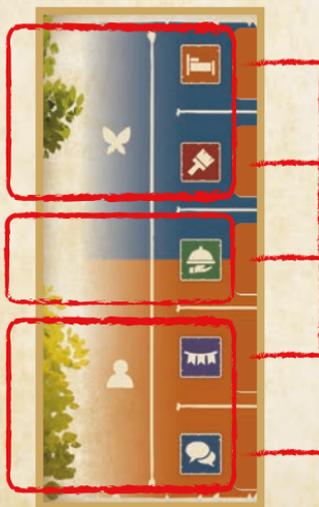
L'Aubergiste doit d'abord sélectionner une seule option parmi les cinq à sa disposition sur son plateau Personnage.

L'Alignement de chaque option est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur son insert Personnage.

*Alignement  
Lutin*

*Alignement  
Villageois ou  
Lutin*

*Alignement  
Villageois*



*Actions*

Par exemple, les deux options du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin).

L'Aubergiste doit choisir une option avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20). Ainsi, si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, elle doit choisir l'une des trois options du haut. Si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Villageois, elle doit choisir l'une des trois options du bas.

Chaque option lui permet d'effectuer une action spécifique :



*Choyer*



*Améliorer*



*Servir*



*Papoter*



*Fête*

## **CHOYER**



Cette action permet à l'Aubergiste d'asseoir un client exigeant dont les demandes sont difficiles à satisfaire. L'Aubergiste peut effectuer cette action pour asseoir ce client en ignorant toutes ses demandes. Le client ne sera pas satisfait, mais il ne présentera aucune doléance.

Pour choyer un client, l'Aubergiste choisit l'un des clients qu'elle vient de piocher, puis elle l'assoit de dos dans n'importe quel emplacement de l'auberge contenant un équipement. Toutes les demandes de ce client sont ignorées. L'Aubergiste gagne 1 pièce pour avoir assis ce client, quel que soit son niveau.

*Verso visible*



*Le client choyé peut être assis dans n'importe quel emplacement contenant un équipement, quelles que soient ses demandes.*

## AMÉLIORER



Cette action permet à l'Aubergiste d'acheter un aménagement, d'en vendre un et de déplacer les aménagements de son auberge. L'Aubergiste peut effectuer chacune de ces tâches une fois, dans l'ordre de son choix.

### Acheter

L'Aubergiste prend n'importe quel jeton Aménagement de la réserve dont elle remplit le prérequis de Renommée, paie le prix de cet aménagement et le place dans son auberge.

Le prix de chaque aménagement est indiqué au verso de son jeton.

*Niveau de Renommée requis*



*Si son niveau de Renommée est de II ou plus, l'Aubergiste peut acheter une fenêtre de style impérial pour 12 pièces.*

Après avoir acheté un aménagement, l'Aubergiste doit le placer dans un emplacement vide de son auberge. Certains aménagements présentent des restrictions de placement :

- 🌿 **les Portes et les Fenêtres** doivent être placées sur un emplacement extérieur  ;
- 🌿 **les Boissons et les Repas** doivent être adjacents à une cuisine  ;
- 🌿 **la Musique et les Spectacles** doivent être adjacents à une scène  .

Les autres aménagements peuvent être placés dans n'importe quel emplacement libre de l'auberge.

### Déplacer

L'Aubergiste peut déplacer jusqu'à deux aménagements. Pour déplacer un aménagement, l'Aubergiste prend son jeton et le replace dans n'importe quel emplacement vide de son auberge, en respectant les restrictions indiquées plus haut.

L'Aubergiste ne peut pas déplacer l'aménagement d'un emplacement dans lequel un client est assis.

*L'Aubergiste déplace le spectacle afin de le rendre adjacent à la scène. Elle libère ainsi un emplacement extérieur pour installer une fenêtre, par exemple.*



## Vendre

L'Aubergiste peut vendre autant d'aménagements de son auberge qu'elle le souhaite. Pour vendre un aménagement, l'Aubergiste retire le jeton correspondant de l'auberge et le remet dans sa réserve. Puis, elle gagne un nombre de pièces équivalent à la moitié du prix de cet aménagement, arrondi à l'inférieur. Un aménagement qui répond à une restriction de placement d'un aménagement adjacent (voir « Acheter » en page 17) ne peut pas être vendu.



*L'Aubergiste vend sa fenêtre pour 6 pièces.*

## SERVIR



Cette action permet à l'Aubergiste de fournir certains aménagements à ses clients sans avoir à les ajouter dans son auberge.

Pour cela, l'Aubergiste joue une carte Potins de sa main face visible devant elle, à côté de son auberge. Le bas de chaque carte Potins présente des aménagements. Ignorez le texte de la carte lorsque vous l'utilisez pour une action Servir.



*Ces aménagements peuvent être utilisés pour satisfaire les demandes des clients.*

Les aménagements présents sur une carte Potins jouée ainsi sont considérés comme faisant partie de l'auberge. Ils peuvent donc être utilisés pour satisfaire les demandes des clients.

Toute icône de style présente sur une carte Potins est prise en compte pour permettre à l'auberge d'adopter le style correspondant.

Toute carte Potins jouée lors d'une action Servir est défaussée à la fin du Jour et retourne sous la pioche de cartes Potins.

## PAPOTER



Cette action permet à l'Aubergiste de discuter et de créer du lien avec ses clients, afin de générer un bouche-à-oreille qui lui sera favorable à l'avenir. Pour papoter, l'Aubergiste choisit l'une des cartes Potins de sa main, la mélange dans la pioche Aventure (voir la Charte du Village, page 21) et remet le Couvre Cartes Aventure sur la pioche Aventure. Puis, l'Aubergiste pioche de nouvelles cartes Potins pour compléter sa main à 2. Vous ne pouvez pas piocher de cartes Potins autrement.



Lors d'une prochaine action Aventure (voir la Charte du Village, page 21), si un joueur pioche une carte Potins, il applique les effets de son texte et/ou de ses icônes, mais ignore les aménagements présents au bas de la carte. Puis, la carte est défaussée et remise sous la pioche de cartes Potins.



*Lorsqu'un joueur pioche cette carte Potins de la pioche Aventure, il avance la File de Construction (voir la Charte du Village), puis pioche une nouvelle carte Aventure.*

## FÊTE

Cette action permet à l'Aubergiste d'améliorer les bénéfices d'un type d'aménagement en diminuant sa Renommée.

Pour organiser une fête, l'Aubergiste diminue sa Renommée d'une case et place le jeton Fête sur un aménagement d'équipement de son auberge pour signaler que ce type d'équipement a été amélioré. Lors du Crépuscule, chaque client assis sur un équipement du type amélioré (même s'il n'est pas satisfait) rapporte une pièce supplémentaire.

L'Aubergiste ne peut pas effectuer l'action « Fête » si son marqueur Renommée se trouve sur la case la plus à gauche de sa piste Renommée.

*Le jeton Fête a été placé sur le type d'équipement « bar ». Lors du Crépuscule, tous les équipements « bars » sont améliorés et chaque client assis à l'emplacement d'un bar rapporte une pièce supplémentaire, même sans être satisfait.*



## UTILISER UNE COMPÉTENCE

L'Aubergiste peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que l'action qu'elle vient d'effectuer.



*L'Aubergiste a choisi d'améliorer son auberge. Elle peut utiliser la compétence « Tables Cirées » qu'elle a gagnée précédemment.*

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 28.

## EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

L'Aubergiste dispose de cinq Actions Ouvrier.

Deux actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, deux actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.



*Actions  
Lutin*

*Action  
Villageois  
ou Lutin*

*Actions  
Villageois*

Lors de cette étape, l'Aubergiste peut utiliser autant de ses Ouvriers recrutés qu'elle le souhaite pour effectuer des Actions Ouvrier.

Pour utiliser un Ouvrier recruté, l'Aubergiste prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case de l'action qu'elle souhaite effectuer. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier.

Après avoir placé un dé sur une case Action Ouvrier, l'Aubergiste effectue l'action correspondante. Les règles régissant les Actions Ouvrier de l'Aubergiste sont exactement les mêmes que celles des actions Gérer de l'Aubergiste.

*Dé pris de l'emplacement à dés*

*Diminution*

*Attribution à une Action Ouvrier*



*Action*



*Cette Action Ouvrier permet à l'Aubergiste d'améliorer son auberge.*

## Phase 3 : Crépuscule



Cette section détaille l'étape du Crépuscule spécifique à l'Aubergiste.

### HÉBERGER LES CLIENTS

Lorsque le soleil se couche, l'auberge ouvre ses portes. L'Aubergiste invite ses clients à s'asseoir pour profiter d'une belle soirée de divertissement et d'un bon repas, bien arrosé. Espérons que les efforts déployés par l'Aubergiste pendant la Journée l'aient préparée à affronter une nuit animée.

Lors de cette étape, l'Aubergiste assoit tous ses clients dont les demandes peuvent être satisfaites, puis gagne ou perd de l'argent et de la Renommée en fonction du succès de sa soirée. À la fin de cette étape, l'Aubergiste remet tous les jetons Client dans le sac.

Pour héberger les clients, l'Aubergiste doit effectuer les tâches suivantes, dans l'ordre.

### **ASSEOIR LES CLIENTS**

L'Aubergiste assoit les clients piochés du sac en respectant les règles suivantes :

- 🍃 l'Aubergiste ne peut assoir un client que s'il est satisfait de son placement (son placement satisfait toutes ses demandes) ;
- 🍃 chaque client doit être assis dans un emplacement libre contenant l'équipement correspondant à sa demande ;
- 🍃 les clients sont toujours placés face à vous lors de cette étape ;
- 🍃 après avoir assis les clients qu'elle souhaitait installer, l'Aubergiste gagne autant de pièces que le niveau de chaque client lui faisant face dans l'auberge ;
- 🍃 les clients assis sur un équipement du type amélioré par le jeton Fête lui rapportent une pièce de plus chacun.



1. *L'Aubergiste a pioché 7 clients, car son niveau de Renommée est de 1 et que la météo est pluvieuse.*
2. *Elle peut satisfaire les demandes de quatre clients : elle les place sur la fenêtre, le bar, la porte et la table. Comme son auberge ne dispose ni d'une cuisine, ni d'un autre bar, ni d'une autre porte, elle ne peut pas asseoir les trois clients restants.*
3. *L'Aubergiste gagne 4 pièces pour ses 4 clients de niveau 1 assis dans son auberge.*

## DOLÉANCES

Pour résoudre les doléances de ses clients non assis et non satisfaits, l'Aubergiste les retourne tous verso visible. Puis, elle résout les doléances de chacun de ces clients, l'un après l'autre.

Les icônes sur chaque client indiquent si l'Aubergiste perd des pièces, un certain type d'aménagement (quel que soit son style) ou si elle doit piocher un client supplémentaire.

Si l'Aubergiste doit piocher un client supplémentaire, elle pourra l'asseoir dans son auberge et gagner de l'argent si elle y parvient. Si elle n'y parvient pas, elle devra également résoudre les doléances de ce client supplémentaire.



*Les doléances de ces clients feraient perdre une table et une pièce à l'Aubergiste et la forceraient à piocher un client supplémentaire.*

Les pièces et les aménagements perdus par l'Aubergiste sont remis dans sa réserve. Si un client est assis sur un aménagement retiré suite à la résolution des doléances, ce client est retiré et placé avec les clients non satisfaits, mais ses doléances ne sont pas appliquées.

#### **SATISFACTION DES CLIENTS**

Pour déterminer la satisfaction des clients, l'Aubergiste compte le nombre de clients assis dans son auberge (qu'ils soient de face ou de dos) et le compare au nombre de clients non assis. Elle applique ensuite l'un des effets suivants :

- ✦ si le nombre de clients assis est supérieur au nombre de clients non assis, l'Aubergiste gagne 1 de Renommée ;
- ✦ si le nombre de clients non assis est supérieur ou égal au nombre de clients assis, l'Aubergiste perd 1 de Renommée.

Pour augmenter sa Renommée, l'Aubergiste déplace son jeton Renommée d'une case vers la droite. Pour la diminuer, elle déplace ce jeton d'une case vers la gauche. Si son jeton Renommée se trouve sur la case la plus à gauche de sa piste, l'Aubergiste ne peut plus perdre de Renommée.

L'Aubergiste peut monter au niveau III de Renommée uniquement si son auberge a adopté au moins un style.

## Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient chacun d'une étape de maintenance qui peut être effectuée simultanément.

Lors de cette phase, l'Aubergiste effectue les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison 
2. Vérifiez vos cartes Objectif 
3. Recréez la pioche Météo 
4. Changez la tuile Saison 
5. Effectuez l'étape de maintenance
6. Changez de personnages 

L'Aubergiste effectue son étape de maintenance avant de choisir si elle change de personnage, comme expliqué dans la Charte du Village.



## ÉTAPE DE MAINTENANCE

Lors de son étape de maintenance, L'Aubergiste doit mettre à jour les clients contenus dans son sac en fonction de son niveau de Renommée. Ce dernier dépend de la position du marqueur Renommée de l'Aubergiste sur sa piste Renommée.



*L'Aubergiste est actuellement au niveau I de Renommée.*

## MISE À JOUR DU SAC

Pour mettre le contenu du sac à jour, l'Aubergiste doit d'abord le vider de tous ses jetons Client restants et les remettre dans sa réserve. Puis, elle ajoute dans le sac de nouveaux clients pris au hasard de sa réserve, en fonction de son niveau de Renommée :

*Niveau I de Renommée : 12 clients de niveau I ;*

*Niveau II de Renommée : 12 clients de niveau I  
+ 9 clients de niveau II ;*

*Niveau III de Renommée : 9 clients de niveau II  
+ 9 clients de niveau III.*



*L'Aubergiste est au niveau I de Renommée,  
elle ne met donc que des clients de niveau I dans son sac.*

## Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour l'Aubergiste, le coût d'une compétence est un montant en pièces.

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

*L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Liste d'Attente ».*



*Le coût de cette compétence est de 25 pièces.*

Après avoir payé le coût d'une compétence, l'Aubergiste retourne la tuile correspondante face visible, et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

Lorsqu'un personnage acquiert une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à volonté.

L'Aubergiste peut utiliser une de ses compétences lors de l'étape « Utiliser une compétence » détaillée à la page 21.

# Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences de l'Aubergiste.

## NIVEAU I

- 🍷 **Oreille Musicale** : Gagnez 1 pièce pour chaque équipement « bar » dans votre auberge.
- 🍷 **Tables Cirées** : Gagnez 1 pièce pour chaque équipement « table » dans votre auberge.
- 🍷 **Mauvaise Réputation** : Remettez 1 client dans le sac.
- 🍷 **Quartier-Maitre** : Gagnez 1 pièce pour chaque équipement « porte » dans votre auberge.

## NIVEAU II

- 🍷 **Liste d'Attente** : Remettez 2 clients dans le sac.
- 🍷 **Animatrice** : Si la météo est nuageuse, effectuez l'action Fête.
- 🍷 **Exposition** : Gagnez 2 pièces pour chaque aménagement de style culturel.

## NIVEAU III

- 🍷 **Partage des Bénéfices** : Payez 5 pièces pour augmenter tous vos Ouvriers recrutés.
- 🍷 **Client Fétiche** : Remettez 1 client dans le sac et choisissez-en 1 du sac en remplacement.
- 🍷 **Charmant** : Gagnez 3 pièces pour chaque aménagement de style défensif.

# Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder l'Aubergiste, suivez les étapes détaillées dans cette section.

## Jetons Client et Jeton Fête



1. Remettez la figurine de l'Aubergiste et son sac mis à jour (contenant les jetons Client) dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Aubergiste de son insert Personnage.
3. Rangez toutes les pièces, les jetons Client et Aménagement inutilisés, le jeton Fête et les cartes Potins de l'Aubergiste dans l'insert. Les jetons Aménagement sont rangés sous les cartes Potins. Remettez le bandeau Aubergiste par-dessus.
4. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toute tuile Compétence inutilisée dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
5. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.

## Reprendre la Partie

Pour reprendre l'Aubergiste, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez la figurine et le sac de l'Aubergiste de la boîte. Sortez les pièces et les compétences inutilisées de son insert.
2. Sortez les jetons Client et Aménagement inutilisés, le jeton Fête et les cartes Potins de l'insert et recréez la réserve de l'Aubergiste.



# L'AUBERGISTE



Servir



Choyer



Papoter



Fête



Améliorer



Renommée



Client



Perdez (Doléances)



Ajoutez (Doléances)



Emplacement extérieur

## STYLES D'AMÉNAGEMENT



Impérial



Culturel



Défensif

## ÉQUIPEMENT



Fenêtre



Porte



Table



Bar



Cheminée

## SERVICES



Cuisine



Boissons



Repas



Musique



Spectacle



Scène

# PHASES D'UN JOUR

## AUBE

1. Météo 
2. Accueillir les clients

## JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage
3. Actions Ouvrier

## CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages
2. Retrait des ouvriers
3. Héberger les clients

 *Référez-vous à la Charte du Village quand vous voyez cette icône.*