



LITTLE TAVERN

MAXIME RAMBOURG & THÉO RIVIÈRE

La foule se presse aux portes
de la *Little Tavern*...

Placez les clients les plus généreux
à votre table et refilez les plus radins
à vos adversaires.

Gérez leurs caprices, utilisez
les événements à votre avantage
et amassez le plus de pourboires
pour remporter la partie!

Matériel : 56 cartes, 5 tables, 44 pièces, 1 règle

MISE EN PLACE

Prenez chacun **1 aide de jeu**,
1 Table et **3 pièces**
(de valeur 1).

Servez-vous de la boîte comme
réserve pour les pièces et comme
défausse pour les cartes.



Étalez toutes les **cartes**, face cachée,
au centre de la table et mélangez-les.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en une succession de manches, jusqu'à ce qu'un joueur possède au moins **25 pièces**.

Désignez au hasard un premier joueur qui commence son tour.

À votre tour, piochez une carte au centre de la table. Vous pouvez choisir de piocher un **Personnage** ou un **Événement**.



Carte
Personnage



Carte
Événement



CARTE PERSONNAGE

Lorsque vous piochez un Personnage, **révélez-le**, puis placez-le à votre Table **ou** à celle d'un adversaire.

C'est ensuite au joueur qui a reçu le Personnage de jouer.

Si c'est vous-même, vous rejouez donc immédiatement.

Quand une Table accueille son 4^e Personnage, elle est complète et ne peut donc plus en recevoir.



Il existe **7 Clans** différents, chacun rapportant des pourboires différemment.

Important : Ci-dessous, la notion de « Taverne » correspond à l'ensemble des Tables en jeu.



ELFES (*10)

Chaque Elfe rapporte **1** par **Elfe à sa Table**, lui compris.



SORCIÈRES (*4)

Chaque Sorcière rapporte **2**, plus **1** par **autre Sorcière dans la Taverne**.



NAINS (*7)

Chaque Nain rapporte **1** par **Clan différent à sa Table**, son Clan compris.



NOBLES (*5)

Chaque Noble rapporte **5**, moins **1** par **autre Noble dans la Taverne**.



ROMANTIQUES (*4)

Chaque Romantique rapporte **4** **si au moins 1 autre Romantique est à sa Table**.



AVENTURIÈRES (*6)

Chaque Aventurière rapporte autant de **4** qu'indiqué sur sa carte.



GOBELINS (*8)

Les Gobelins ne rapportent pas de pourboire, sauf **Jean-Jean** qui rapporte **4** par **Gobelin à sa Table**, lui compris.



CARTE ÉVÈNEMENT



Avant de piocher un Événement, il doit obligatoirement y avoir :

- au moins 1 pièce devant vous, et
- au moins 1 Personnage à **chaque** Table.

Lorsque vous piochez un Événement, lisez l'effet à voix haute et appliquez-le, puis défaissez la carte.

Enfin, payez le coût de l'Événement en donnant **une de vos pièces** à un autre joueur de votre choix ; c'est ensuite à son tour de jouer.

FIN DE MANCHE

Une manche s'achève lorsque **toutes** les Tables sont complètes (4 Personnages par Table).

Additionnez les pourboires des 4 Personnages à votre Table et prenez autant de pièces de la réserve.

5



Exemples de calcul de pourboires :

Comme vous avez **2 Elfes** à votre Table, chacun vous rapporte **2** de pourboire.

Votre **Noble** vous rapporte **5**, mais comme il y a **2 autres Nobles dans la Taverne** (à une autre Table), vous ne recevez que **3**.



Vous n'avez qu'**un seul Romantique** à votre Table, celui-ci ne vous rapporte donc pas de pourboire.

Lors de cette manche, vous gagnez donc **7** ($2+2+3+0$). Posez-les sur votre Table.

NOUVELLE MANCHE

Si personne ne possède au moins 25 pièces, une nouvelle manche commence.

Étalez et mélangez de nouveau **toutes** les cartes, face cachée. Le joueur ayant reçu la dernière carte de la manche précédente commence la nouvelle.

***Remarque :** Si la manche se termine par un Événement, c'est le joueur ayant reçu la pièce qui commence la nouvelle manche.*

FIN DE PARTIE

Si un joueur possède au moins 25 pièces, la partie s'achève. Vous gagnez si vous avez amassé plus de pièces que vos adversaires. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

*ET SI C'EST PAS MOI QUI GAGNE,
ON REFAIT UNE PARTIE !*



EFFETS DÉTAILLÉS DES CARTES ÉVÈNEMENT

1, 2, 3, TOURNEZ !

Choisissez un sens (vers la droite ou vers la gauche) et comptez jusqu'à 3.

À 3, chaque joueur prend un Personnage de sa Table et le place à la Table de son voisin, dans le sens choisi.

CHAISE MUSICALE

Échangez un Personnage de votre Table contre un Personnage d'une autre Table.

CLIENT MYSTÈRE

Piochez un Personnage, regardez-le secrètement et placez-le, face cachée, à une Table incomplète. Il ne sera révélé qu'en fin de manche.

COUCOU ! C'EST MOI !

Prenez un Personnage de votre Table et placez-le à une autre Table incomplète.

OU

Prenez un Personnage d'une autre Table et placez-le à votre Table, sauf si elle est complète.

DEHORS !

Défaussez un Personnage de votre Table.

PLACE RÉSERVÉE

Piochez un Personnage.

Remplacez un Personnage de votre Table par celui-ci et défaussez l'autre.

RASSEMBLEMENT !

Choisissez un Clan présent à votre Table. Chaque joueur, vous compris, défaussez un Personnage de ce Clan, si possible.



CRÉDITS

Auteurs : **Maxime Rambourg & Théo Rivière**

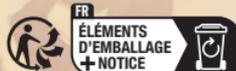
Illustrateur : **Gaël Lannurien**

Crédits et remerciements : www.rprod.com/fr/little-tavern/credits • Suivez-nous :   @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2024. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr