

# LES Tavernes DE LA Vallée Profonde

## CHALLENGE SOLO

### PRESENTATION

Devenez le Tavernier le plus populaire de la Vallée Profonde et attirez les Nobles et les Clients les plus prestigieux pour éviter qu'ils aillent se rincer la gorge à la Taverne de votre Adversaire.

### MISE EN PLACE

La mise en place s'effectue comme les règles de base à l'exception des cartes Clients.

Placez 1 marqueur de Monastère pour l'adversaire sur la case 0 du compteur sur le plan du Monastère.

Cherchez les 8 cartes Clients qui coûtent 3 Bières, formez-en une pile que vous placez face cachée, retournez la première carte face visible.

Mélangez bien les cartes Clients restantes et formez-en une pile face cachée (c'est la pioche de Clients), que vous posez à gauche du deck des Clients qui coûtent 3 Bières. Retournez les 3 premières cartes (seulement 3 au lieu des 4 de la règle de base) de la pioche de Clients l'une après l'autre et posez-les à droite du deck des Clients qui coûtent 3 Bières, individuellement, face visible.

Formez la pile des Nobles, face visible, au bout des cartes Clients placées face visible.

### TOUR DE JEU

Retournez la première carte du deck des Clients qui coûtent 3 Bières et cela pour chacun des tours (les 8 cartes du deck des Clients qui coûtent 3 Bières représentent également le nombre de tours).

Le joueur procède à son tour comme à la normale à l'exception qu'il pourra recruter autant de Clients qu'il le souhaite à son tour.

#### La phase D : Qu'est-ce que ça sera pour vous ?

Le joueur brasse ses 4 dès et en sélectionne un dans sa réserve. Il brasse ses dés restants et en sélectionne un autre dans sa réserve et ainsi de suite. Si jamais, il réussit à récupérer 1 dé de couleur (grâce à la Serveuse), il le brasse au début et le garde dans sa réserve.

A la fin du tour du joueur, les Clients qui n'auront pas été recrutés iront chez l'adversaire.

On retire les cartes Clients restantes pour créer une défausse pour l'adversaire et on y inclut la première carte visible du deck des Clients qui coutent 3 Bières (Si disponible). Ça représente la Taverne voisine de l'Adversaire.

On vérifie les cartes Clients et on effectue les actions pour l'adversaire (avancer sur le plan du Monastère, Aller chercher une table supplémentaire, etc.). Concernant les Doublons représentés sur les cartes, il avance sur le plan du Monastère du nombre de Doublons et récupère au passage les Bonus (il ne défausse pas de cartes).

Si le Marqueur passe par un Bonus représentant un Noble, il récupère 1 carte Noble et la place dans sa défausse.

Au tour suivant, on dévoile un nouveau Client coutant 3 Bières, on avance d'une case sur le Compte tours (les Bonus du Compte tour sont uniquement pour le Joueur) et on révèle 3 nouvelles cartes Clients.

### FIN DE PARTIE

La partie se termine après le 8<sup>ème</sup> tour de jeu.  
Comparez vos points avec ceux de votre Adversaire.

### CREDITS

Un jeu de Wolfgang Warsch  
Illustré par Dennis Lohausen  
Edité par Schmidt Spiele Gmbh

Challenge Solo par Martin Montreuil de La Société Des Jeux  
Mise en page par Sylvain de SoloGames

Vous pouvez retrouver la présentation du Challenge Solo sur la chaîne de [La Société Des Jeux](#) et partager vos pointages.

