



# Pandemain

## Traditional Farmers' Bread

Au fin fond du Saint Empire Romain s'étend le Duché de Souabe, des montagnes vosgiennes jusqu'à la rivière Lech et à la cité italienne de Chiavenna. En l'an 1276, l'Inquisition domine toutes les terres à perte de vue. Une petite ville fortifiée, Norlingue, transperce l'horizon. Ses rues, agitées par le brouhaha des commerçants durant la journée, se reposent dans un silence absolu pendant la nuit, et seuls certains habitants sont autorisés à poursuivre leur labeur : ceux qui se sont dédiés corps et âme à l'art ancestral de la fabrication du pain.

*Pandemain* : le pain traditionnel des paysans est un jeu de plateau se déroulant pendant la fascinante période du Moyen Âge et dans lequel chaque joueur doit se démarquer des autres boulangers de la région. Fabriquez et vendez du pain dans plusieurs villages, sélectionnez intelligemment les ingrédients, suivez les recettes à la lettre, engagez les plus experts des maîtres boulangers pour tirer un maximum de prestige de ce commerce et gagner la confiance de l'exigeant seigneur pour remporter des bonus exclusifs.

# Informations générales et objectif du jeu

*Pandemain* : le pain traditionnel des paysans est un jeu pour 1 à 4 joueurs, d'une durée de 60 à 120 minutes et dans lequel vous devrez travailler dur pour devenir le boulanger le plus distingué de la profession. Votre prestige est mesuré en points de victoire, que vous obtenez en exécutant certaines actions pendant la partie, principalement en fabriquant du pain et en le vendant dans les villages.


Chaque partie se compose de 5 manches. Chaque manche représente 1 journée et est divisée en 4 phases : le jour, le crépuscule, la nuit et l'aube. A la fin de la 5<sup>ème</sup> journée, la ville organise une messe en l'honneur de St Honorat, saint patron des boulangers, et le total final des points de victoire déterminera quel joueur sera célébré lors de cette cérémonie et désigné vainqueur de la partie.


Tout au long de la partie, les joueurs utilisent des ouvriers pour effectuer des actions et récolter les récompenses. Les actions les plus fréquentes sont l'achat d'ingrédients, la cuisson du pain et sa vente. Cependant, il y a beaucoup d'autres choses à faire dans une ville médiévale ! Les maîtres boulangers améliorent le processus de cuisson du pain et fournissent des bonus ; les animaux et les charrettes complètent certaines actions ; et enfin, les offrandes à l'église augmentent votre niveau de pénitence aux yeux de l'Inquisition.

Le contexte historique du jeu est basé sur d'anciens documents et livres d'Histoire, et ses mécaniques sont inspirées de situations rencontrées lors de lectures de la véritable littérature de cette période.


Les règles sont divisées en 2 parties : la première explique **comment jouer** et décrit les **lieux** que les joueurs peuvent utiliser pour **effectuer des actions**. La seconde partie détaille les composants, les **règles alternatives** et les ajustements nécessaires pour une **partie de 1 à 3 joueurs**. Nous vous recommandons fortement de relire ces règles après votre première partie, juste pour vérifier.

Mille mercis aux âmes intrépides qui ont bien voulu tester le jeu avant son édition et dont les idées géniales ont permis de l'améliorer. Merci à : tous les testeurs d'EGD Games et Tierra Media, mes collègues de Mueva Ficha, le groupe Protos y Playas, le club Cinco J, la communauté ARUOK, l'association Jugamos Todos, tous les testeurs du Festival International du Jeu de Cordoue, les groupes Facebook "El Rincón de los juegos de mesa" et "Tabletop Simulator en Español", les membres de l'association Ludo pour toute l'aide apportée jusqu'ici, et tous les joueurs anonymes qui ont essayé le jeu.

 Pour toute question, merci de contacter : [help@amphoragames.com](mailto:help@amphoragames.com)

 Visitez <https://core.amphoragames.com> pour être informé des éventuelles mises à jour des règles.

 Vous aimez Pandemain ? Votez pour lui sur BoardGameGeek.

 Vous voulez jouer avec la bande-son adaptée ? Rendez-vous sur : <https://amphoragames.com/pandemain/music>

Ce jeu a pu voir le jour grâce aux personnes suivantes :

**Auteur** : Javier Fuentes

**Auteur du mode solo** : Rafael Oliva

**Editeur** : Amphora Games

**Illustrations** : DanielRGB

**Conception graphique** : DanielRGB and Javier Fuentes

**Règles** : Javier Fuentes

**Relecteurs des règles** : Eternal, Jorge Calero,

Javier Romero, Buster Lehn


**Mise en page des règles** : Raúl Fernández @mareavacia

**Illustrations 3D** : Raúl Fernández @mareavacia

**Traduction française** : Hélène Garcia

Merci à tous les participants et collaborateurs qui ont contribué à la création et au développement de ce projet.

Remerciements particuliers à : Raúl pour la mise en page des règles et la conception 3D ; Daniel pour ses illustrations ; Dave pour les traductions ; Rafa Oliva pour les bonnes idées, les règles solo, l'aide au développement et à l'édition du jeu ; et enfin à mes frères et sœurs, mes parents, Pablo et sa femme Rafi sans qui, grâce à leur aide et leur infinie patience, ce formidable projet n'aurait jamais vu le jour.

 Vous voulez visionner une vidéo d'introduction ?



# Matériel



1 plateau principal



4 Villages



4 plateaux personnels



18 cartes Famille



1 carte  
Bonus de départ



1 sac en tissu



28 cartes Villageois



80 jetons Céréale  
(Farine / Pain)



16 jetons Ingrédient



33 pièces  
(12 × 5 pfennigs  
21 × 1 pfennig)



5 jetons Manche



8 jetons Emprunt



12 jetons  
Récompense de l'église



16 jetons Offrande  
(8 × niveau 1,  
8 × niveau 2)



10 jetons Charrette



10 jetons Vache



10 jetons Bœuf



1 marqueur  
Inquisition



20 Ouvriers



4 marqueurs Pénitence  
et 8 marqueurs de Tour



4 marqueurs Points  
de Victoire



4 cartes Aide de Jeu



44 cartes de l'Automa



1 livret de règles

## Mode expert:



10 cartes  
Maître Boulanger



16 marqueurs  
Réputation



1 Serviteur  
du seigneur



8 jetons Faveur  
du seigneur



20 jetons Pénitence



24 jetons Contrôle

# Mode standard et mode expert

*Pandemain* : le pain traditionnel des paysans est un jeu qui convient à toutes les catégories de joueurs. Si vous n'avez jamais joué à un jeu de type eurogame, nous vous recommandons de commencer par le **mode standard** : le niveau de difficulté y est moindre, ce qui facilite la prise en main du jeu.

Dès que vous maîtrisez les mécaniques de base, essayez le **mode expert** et vous trouverez les **maîtres boulangers** particulièrement pertinents, l'**Inquisition** gênante et vous pourrez vendre du pain au **serviteur du seigneur**.

Pour jouer en **mode standard**, retirez du jeu les **jetons Récompense de l'église** 9 et 12.

Les règles spéciales du **mode expert** sont indiquées dans des encadrés comme celui-ci. Ne les utilisez pas si vous jouez en **mode standard**.

# Préparation du jeu

## Le plateau principal

Le plateau principal représente la région autour de Norlingue, ville dans laquelle les joueurs effectuent leurs actions.

1. Placez le **plateau principal** à portée de tous les joueurs.
2. Placez aléatoirement les **5 jetons Manche** sur leur piste dédiée, sans regarder leur verso. Ces jetons représentent le nombre de manches de la partie.
3. Mettez les **jetons Emprunt** à côté du plateau puis placez 2 d'entre eux sur le château Katzenstein.
4. Placez tous les jetons **Seigle, Epeautre, Avoine** et **Froment** dans le sac. Cela constitue la **réserve de céréales**.
5. Placez aléatoirement des **jetons Céréale** de la **réserve de céréales** sur tous les emplacements du **moulin**.
6. Placez les jetons **Vache, Bœuf** et **Charrette** près du plateau. Séparez les **jetons Offrande** en 2 piles, en fonction des croix représentées sur leur verso et placez-les face cachée à côté du plateau.
7. Placez le marqueur **Inquisition** à gauche de la **piste Pénitence**.
8. Placez une pile de 3 **jetons Récompense de l'église** piochés au hasard sur chacun des emplacements 5, 10 et 15 de la **piste Pénitence**, soit 9 jetons au total. Remettez le reste des **jetons Récompense de l'église** dans la boîte.
9. Placez aléatoirement un **jeton Offrande** de niveau 1 et un de niveau 2 sur les emplacements correspondants de l'église.

10. Placez aléatoirement 8 **cartes Maître Boulanger** sur les emplacements indiqués de la guilde des boulangers puis défaussez les autres qui ne seront pas utilisés lors de cette partie.
11. Placez tous les **jetons Faveur** face cachée à proximité du plateau principal et retournez-en 5 au hasard face visible.
12. Laissez les **jetons Pénitence** près du plateau principal.

## Les jetons Céréale

L'utilisation des **jetons Céréale** dépendra de l'endroit où ils sont placés :

☉ Au **moulin** et dans la **réserve des joueurs** (a et b), ils représentent de la **farine**, le matériau brut nécessaire à la confection du pain dans le **four**.

☉ Sur la **piste Rassement** des **plateaux personnels** (c), ils sont placés face Pain visible et représentent les **miches de pain confectionnées** par les joueurs et leur niveau de **rassement**.

☉ Dans les **villages** (d), ils sont placés face Pain visible et représentent les **commandes de pain** que les joueurs doivent livrer. C'est là que vous vendez la marchandise produite dans le **four**.





6

12

11

6

4

2

10

3

I

5

7

8

9

5

## Les villages

Les **plateaux Village** représentent les différents endroits où les joueurs trouveront les commandes qu'ils devront livrer de façon à **vendre** le pain qu'ils produisent.

- Placez les plateaux Village près du plateau principal.
- Remplissez aléatoirement les emplacements vides des **plateaux Village** avec des **jetons Céréale** pris dans le sac. Ces jetons représentent les commandes actuelles et à venir dans les villages.
- Choisissez aléatoirement 4 **cartes Villageois** différentes. Chaque villageois est la base d'une pile de 4 cartes Villageois identiques. Placez une pile sur chacun des 4 plateaux Village.



## Les joueurs

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit a) 1 **plateau personnel**, b) 4 **jetons Ingrédients**, c) 4 **pions Ouvrier**, d) 1 **marqueur Points de Victoire**, e) 1 **marqueur Pénitence**, f) 2 **marqueurs de Tour** et g) 6 **jetons Contrôle** à cette couleur.
- Laissez le cinquième ouvrier de chaque joueur à côté du plateau pour une utilisation ultérieure.



Chaque joueur place les composants suivants à sa couleur sur le plateau principal :

18. Un **marqueur Points de Victoire** en position 5 de la **piste Points de Victoire** autour du plateau principal.
19. Un **marqueur Pénitence** sur la gauche de la **piste Pénitence**.
20. Chaque joueur pioche une **carte Famille** et prend les ingrédients indiqués. Marquez les quantités reçues avec vos jetons **Ingrédient** dans la réserve de votre plateau personnel. (Voir les avantages éventuels dans *Les Cartes Famille*.)

**La réserve d'ingrédients** : chaque joueur comptabilisera ses ingrédients en utilisant la **piste Ingrédients** (a) et des **jetons** sur son **plateau personnel**. Les **jetons Ingrédient** comportent un "+10" au verso, au cas où vous auriez plus de 10 unités d'un Ingrédient dans votre Réserve pendant la partie.

**Les jetons Céréale** : les **jetons Céréale** reçus au moment de la mise en place constituent votre réserve de farine initiale (b) et seront utilisés pour faire du pain au cours de la partie.

21. Ensuite, chaque joueur place l'un de ses **cubes** sur la colonne de droite de l'église : la **piste Ordre du tour**. Placez-les **de haut en bas, de la plus petite à la plus grande** valeur indiquée dans le coin inférieur droit de votre carte Famille. Laissez les **cubes** restants dans votre réserve personnelle.
22. Les joueurs reçoivent un bonus en fonction de leur position actuelle dans l'ordre du tour :
  - Joueur 2 : 1 **jeton Farine** aléatoire de la réserve générale.
  - Joueur 3 : 1 **jeton Farine** aléatoire de la réserve générale et 1 **pfennig**.
  - Joueur 4 : 1 **jeton Farine** aléatoire de la réserve générale et 2 **pfennigs**.



23. Chaque joueur place un pion sur chacun des 4 emplacements centraux du **tableau de renommée**.
24. Le dernier joueur sur la **piste Ordre du tour** place le pion **Serviteur du seigneur** sur n'importe quel emplacement du plateau principal, sauf sur les villages (Voir : *Les Lieux*). Gardez à l'esprit que ce pion n'occupe aucun emplacement.



# Résumé des manches et des tours

La partie se déroule en 5 journées (manches) et chacune se divise en 4 phases :

<b>1. Le Jour (phase d'actions)</b>	A leur tour, les joueurs placent <b>1 ouvrier</b> sur un emplacement du plateau et réalisent immédiatement l'action correspondante. Cette phase prend fin lorsque les joueurs n'ont plus d'ouvrier à placer.
<b>2. Le Crépuscule</b>	Les joueurs récupèrent les ouvriers de leur couleur. Le pain commence à rassir.
<b>3. La Nuit (phase d'actions)</b>	Dans l'ordre inverse du tour, les joueurs peuvent effectuer un <b>tour optionnel</b> en utilisant l'un de leurs ouvriers.
<b>4. L'Aube</b>	Le jeu est préparé pour la manche suivante (phase de maintenance).

Chacune de ces phases est détaillée dans les parties suivantes.

## L'ordre du tour

L'ordre du tour pendant les **phases d'actions – Jour et Nuit** – est déterminé par l'ordre dans lequel les **cubes d'ordre du tour** des joueurs sont disposés dans le **clocher de l'église**. La **phase d'actions de Jour** commence par le joueur dont le cube est situé en haut du Clocher et finit par celui dont le cube est en bas du clocher. Lors de la **phase d'actions Nuit**, cet ordre est inversé.



Vous pouvez influencer l'ordre du tour de la manche suivante en faisant des offrandes à l'église (Voir : *Les Lieux : Eglise*).



**Emplacements Ouvrier** : les emplacements Ouvrier sont les cercles situés à différents endroits du plateau principal ; ils déterminent où les joueurs doivent placer leurs ouvriers pour effectuer leurs actions. En général, vous pouvez placer autant d'ouvriers que vous voulez sur les grands emplacements (a). Les petits emplacements (b) ne peuvent être occupés que par un seul ouvrier.

## 1. Le Jour (phase d'actions)

Dans l'**ordre du tour**, chaque joueur place **un ouvrier** de sa réserve personnelle sur l'un des emplacements Ouvrier du jeu et **effectue l'action correspondante** (Voir : *Les Lieux*). Certains lieux présentent des conditions pour utiliser leurs **emplacements Ouvrier**, comme payer des **pfennigs** ou utiliser une charrette, conditions qui **doivent être remplies pour effectuer l'action**. Pendant leur tour, les joueurs peuvent aussi effectuer les actions supplémentaires décrites dans la partie *Actions Supplémentaires* de ces règles.

Lorsqu'un joueur termine son tour, c'est alors au tour du joueur suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que plus aucun joueur n'ait d'Ouvrier. Si un joueur n'a plus d'ouvrier, c'est immédiatement au tour du joueur suivant.

A la fin de la phase d'actions Jour, la phase Crépuscule commence.

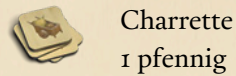
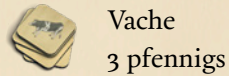
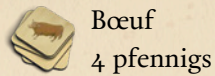


# Les Lieux

## Ferme

Action de Jour, pas de limite sur les emplacements Ouvrier

Placez un ouvrier sur la ferme pour acheter une **charrette**, un **bœuf** et/ou une **vache**. Les prix sont les suivants :



Exemple : *Manuel* place un ouvrier sur la ferme et paie 8 pfennigs pour acheter un jeton Bœuf, un jeton Vache et un jeton Charrette.

## Marché

Action de Jour, limitée par les emplacements Ouvrier disponibles

Vous pouvez acheter ces ingrédients au marché :

eau  , sel  , levure  et lait .

Pour placer un ouvrier au Marché, **payez 2 pfennigs plus 1 pfennig pour chaque ouvrier** présent sur les emplacements Ouvrier à droite du vôtre sur le marché.

Pour acheter aux premiers étals du marché, vous aurez besoin de moyens de transport supplémentaires. Utilisez l'un de vos jetons Bœuf (retournez-le) pour envoyer un ouvrier au premier étal du marché, et un jeton Vache ou Charrette pour l'envoyer au second étal.


Lorsque vous aurez placé votre ouvrier sur un emplacement, vous prendrez les ressources de chaque étal à votre droite sur votre route des achats et les ajouterez à votre réserve d'ingrédients. La route des achats se compose des étals à votre droite connectés par des flèches ; vous avez le choix entre deux chemins à partir de l'étal central pour ajouter différents ingrédients à votre réserve.

*Angela* utilise une charrette (en retournant le jeton) et place l'un de ses ouvriers sur un emplacement de la 2ème colonne des étals. Elle paie 2 pfennigs pour le prix de base plus 2 pfennigs pour les deux ouvriers situés à sa droite dans le marché. Une fois ce montant réglé, elle récupère tous les ingrédients de chaque étal situé sur sa route des achats. *Angela* ajoute à sa réserve les ingrédients suivants : 2 unités d'eau, 1 de lait, 2 de sel et 1 de levure.



*Manuel* place un ouvrier à l'emplacement indiqué sur le marché, elle paie 2 pfennigs et gagne immédiatement 2 unités de sel, 1 unité d'eau et 1 unité de levure.



 Vous ne pouvez jamais avoir plus de 20 ingrédients de chaque dans votre réserve personnelle. Vous devez défausser les ingrédients excédentaires.

Vous prenez également tous les ingrédients fournis par vos **maîtres boulangers** ainsi que ceux indiqués sur les positions actuelles de vos **marqueurs Réputation**.



*Manuel* obtient également 1 unité de sel et 1 de levure.

⚠ Vous ne recevrez chaque bonus de maître boulanger qu'une seule fois, les bonus identiques de différents maîtres boulangers ne sont pas cumulables.



## Moulin

*Action de Jour*

Placez un ouvrier au moulin pour acheter **une colonne** de jetons Farine disponibles. Il ne peut y avoir que 4 ouvriers maximum à cet endroit.

Payez le prix en **pfennigs** indiqué sur la colonne choisie puis prenez tous les jetons Farine de cette colonne.

Pour acheter la **colonne contenant 4 jetons Farine**, vous devez utiliser un **bœuf** ou une **charrette**, en retournant le jeton approprié lors de l'action.



*Manuel* place un ouvrier au moulin, il paie 2 pfennigs et gagne 2 jetons Farine de seigle et 1 jeton Farine d'épeautre.

⚠ Vous ne pouvez pas posséder plus de 10 jetons Farine dans votre Réserve à la fin de votre tour ; défaussez les jetons excédentaires et remettez-les dans le sac.

## Silo à grain

*Action de Jour*

Placez un ouvrier sur un emplacement libre du silo. Vous recevrez **2 ou 3 jetons Farine** au choix de la réserve à l'Aube.



## Four du seigneur (Four banal)

Action de Jour et de Nuit, pas de limite d'emplacement Ouvrier

« Dans certains cas, le seigneur se réservait le droit d'utiliser les fours de ses terres. Au cours du Moyen Age, bien que cela variait selon les régions, ces lois commencèrent à changer, autorisant les boulangers à disposer de leur propre four. »

Le seul four de la région appartient au seigneur : c'est le four banal. Vous pouvez l'utiliser pour cuire du pain de **seigle** , d'**épeautre** , d'**avoine**  ou de **froment** .

Pour placer votre ouvrier à cet endroit, vous devez **payer la taxe du seigneur**. Payez **1 pfennig** pour chaque autre ouvrier présent au four, jusqu'à un maximum de **2 pfennigs**. Le premier joueur à venir au four n'a pas de taxe à payer. Si vous n'avez plus aucun **pfennig**, vous ne pouvez pas utiliser le **four**.

Pour effectuer cette action, vous devez **utiliser les ingrédients de votre réserve** pour chaque fournée de pain que vous souhaitez produire, en suivant les recettes correspondantes. Regardez les recettes de votre plateau personnel pour connaître les ingrédients nécessaires à la fabrication de chaque type de pain.

**Cette action vous permet de faire cuire 2 pains à la fois. Si vous utilisez l'une de vos charrettes ou l'un de vos boeufs (en retournant son jeton), vous pouvez ne pas tenir compte de cette limitation et faire cuire autant de pains que vous pouvez / voulez.**

Suivez ces étapes pour chaque type de pain que vous souhaitez cuire :

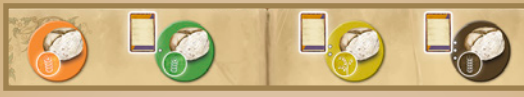
1. Annoncez quel type de pain vous allez cuire.
2. Défaussez / ôtez de votre réserve tous les ingrédients dont vous avez besoin pour suivre la recette correspondante. Placez les jetons Farine utilisés dans la **réserve de céréales**. Vous pouvez contrôler la qualité du pain que vous allez faire en modifiant les farines utilisées : a) **Pain de bonne qualité** : pour faire du pain de bonne qualité, suivez les recettes exactes. b) **Pain de qualité médiocre** : si vous ne disposez pas de toutes les **farines** nécessaires à la confection de votre pain, ou si vous ne voulez pas les utiliser, vous pouvez faire du pain de qualité médiocre en remplaçant n'importe quelle farine marquée d'un astérisque dans la recette (\*) par n'importe quel autre type de farine.
3. **Votre pain est prêt !** Parmi les **jetons Farine** utilisés, placez le jeton approprié sur sa face Pain sur la **piste Rasseissement de votre plateau personnel** : utilisez la piste du haut pour le **pain de bonne qualité** et la piste du bas pour le **pain de qualité médiocre**.

Chaque type de pain rassit à une vitesse différente : placez le pain de **seigle** sur le jour 2 de la piste Rasseissement, et les pains d'**épeautre**, **avoine** et **froment** sur le jour 3 de cette piste.



Recettes :





Jusqu'au recrutement d'un maître boulanger, vous ne pouvez confectionner que du pain de seigle. Vous aurez besoin de recruter des maîtres boulangers à la guilde des boulangers pour faire du pain d'**épeautre**, **avoine** et **froment**. En fonction du pain que vous avez l'intention de faire, assurez-vous d'avoir le bon type de maître boulanger (Voir : *Guilde des Boulangers*).



Pour indiquer leur expérience, placez un jeton **Contrôle** sur les maîtres boulangers que vous n'avez pas améliorés quand les pains confectionnés correspondent aux types de pain qu'ils savent faire. Vous ne pouvez placer qu'un jeton Contrôle par type de pain.

Ne placez pas plus de 2 jetons Contrôle sur un maître boulanger ; les maîtres boulangers peuvent être améliorés lors de la phase Aube.



*Angela envoie un ouvrier au four et doit payer 1 pfennig puisqu'un autre ouvrier était déjà présent. Elle retourne son jeton Bœuf pour pouvoir préparer plus de 2 pains. Elle décide de faire cuire une fournée de pain de seigle de bonne qualité, une de pain d'épeautre et une fournée de pain de froment de qualité médiocre.*

*Angela possède les maîtres boulangers qui lui permettent de confectionner du pain de seigle et de froment.*

Pour faire le pain, Angela utilise ces ingrédients :

- ☉ Pain de seigle de bonne qualité : 2 unités d'eau, 1 de sel, et 1 de levure de sa réserve personnelle, plus 1 jeton Farine de seigle et 1 jeton Farine de froment.
- ☉ Pain d'épeautre de bonne qualité : 2 unités d'eau, 2 de sel, et 1 de levure de sa réserve, plus 1 jeton Farine d'épeautre et 1 jeton Farine de seigle.
- ☉ Pain de froment de qualité médiocre : 2 unités d'eau, 1 de levure, et 2 de lait de sa réserve, plus 1 jeton Farine de froment et 1 jeton Farine d'avoine pour remplacer le 2<sup>ème</sup> froment.

Dès qu'elle a pris les ingrédients indiqués dans sa réserve, elle place les jetons Céréale correspondant aux pains réalisés sur les emplacements appropriés de la piste Rassisement, sur leur face Pain.

## Château de Katzenstein

Action de Jour, pas de limite d'emplacement Ouvrier

« Au Moyen Age, personne ne payait d'intérêts lors d'un emprunt. Contrairement à aujourd'hui, faire payer des intérêts sur un emprunt était considéré comme de l'usure et l'Inquisition punissait ceux qui la pratiquait. L'usure était considérée comme un péché comparable à l'hérésie, la bigamie ou le blasphème. »



Vous pouvez placer un ouvrier à cet endroit pour effectuer l'une des actions suivantes :

**Travailler au château:** Recevez 3 pfennigs si vous utilisez un **boeuf** (retournez son jeton).

**Faire un emprunt:** S'il reste des **jetons Emprunt** à cet endroit, vous pouvez prendre 1 **jeton Emprunt** du château et 6 pfennigs de la réserve générale. Puis vous **retranchez 2 points** de victoire à votre score. Vous **ne pouvez pas contracter un emprunt** si aucun jeton n'est disponible ou si vous n'avez pas 2 points de victoire.

## Villages

### Action de Jour

Sur les **plateaux Village**, vous trouverez des **commandes de pain** représentées par des **jetons Céréale** situés sur les emplacements des **commandes en cours** et **à venir**.

La **rangée supérieure** indique les **commandes de pain en cours**, qui peuvent être livrées lors de cette manche. La **commande permanente (a)** de cette rangée peut être livrée à chaque manche (elle est imprimée sur le plateau), tandis que les autres emplacements de commande sont **remplis avec des jetons Céréale (b)** de la réserve générale et défaussés lorsque les commandes sont livrées par les joueurs. La **rangée inférieure** indique les **commandes de pain à venir (c)** qui remplaceront les commandes en cours lors de la phase **Aube**.

Vous pouvez vendre un pain de votre réserve personnelle qui correspond à l'une des commandes en cours dans les villages (seigle, épeautre, avoine ou froment).

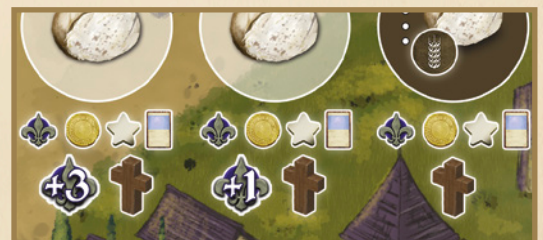
- Vous devez pouvoir livrer au moins l'une des commandes en cours.
- Vous ne pouvez pas envoyer 2 ouvriers dans le même village.
- Il ne peut pas y avoir plus de 3 ouvriers dans le même village dans une partie à 4 joueurs, 2 ouvriers dans une partie à 3 joueurs, et 1 Ouvrier dans une partie à 2 joueurs (Nbre de joueurs - 1).
- Vous devez payer 1 pfennig à chaque joueur déjà présent dans le village pour obtenir le droit de vendre à cet endroit. Vous devez payer ce prix avant de placer votre ouvrier dans le village et donc avant de vendre du pain à cet endroit.

Après avoir placé un ouvrier pour livrer une ou plusieurs commandes, et après avoir rempli toutes les conditions, vous pouvez **vendre votre pain** (Voir : *Vendre du Pain*).

Vous pouvez livrer plus d'une commande dans le même village mais vous **ne pouvez pas livrer la même commande plus d'une fois**.

### Vendre du Pain à Augsburg

Vous ne pouvez vendre du Pain à **Augsburg** que lorsque vous avez atteint un **niveau de pénitence de 5 ou plus**. Augmentez votre **niveau de pénitence** d'1 pour chaque pain vendu à cet endroit.

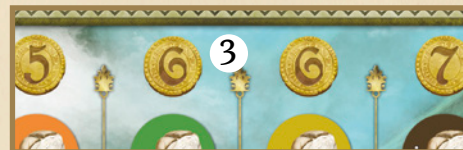


Souvenez-vous que vous pouvez appliquer les bonus accordés par les maîtres boulangers de votre réserve personnelle !

## Vendre du Pain

Quel que soit le **village** où vous allez vendre du pain, suivez ces étapes :

1. Regardez la position du **pain** que vous allez vendre sur la **piste Rasseissement** puis avancez votre **marqueur Points de Victoire** du nombre de cases indiqué.
2. Si vous vendez du **pain de froment**, avancez votre **marqueur Points de Victoire** du nombre de cases indiqué pour la manche en cours : +3 lors de la 1<sup>ère</sup> manche, +3 lors de la 2<sup>ème</sup> manche, +2 lors de la 3<sup>ème</sup> manche, +1 lors de la 4<sup>ème</sup> manche, et +1 lors de la 5<sup>ème</sup> manche.
3. Gagnez le nombre de **pfennigs** correspondants en fonction des **prix du tableau du pain**.
4. Défaussez le **jeton pain** vendu de votre réserve personnelle dans la **réserve de céréales**.
5. Marquez autant de **points de victoire** qu'indiqué par la **commande en cours** que vous livrez.
6. Si vous livrez une **commande non-permanente**, défaussez également le **jeton de la commande** que vous livrez, laissant l'emplacement vide jusqu'à l'**Aube**.
7. Prenez une **carte Villageois** de ce village si vous n'en avez pas encore de ce type dans votre réserve personnelle. Les cartes Villageois vous accordent des **bonus** dans certains Lieux (Voir : Annexe) et des **points de victoire** à la fin de la partie, pour chaque carte différente que vous possédez.



8. Utilisez les bonus offerts par vos maîtres **boulangers**.
9. Augmentez ou diminuez votre réputation **en fonction de la qualité du pain que vous vendez** : augmentez-la si vous vendez du pain de bonne qualité ou diminuez-la si vous vendez du pain de qualité médiocre. Si le marqueur est au maximum sur la piste Réputation, vous recevez des points de victoire supplémentaires (Voir : Réputation).



## Réputation

La **piste Réputation**, située dans la partie supérieure du plateau principal, indique la **qualité moyenne du pain** que vous avez vendu pendant la partie. Votre réputation dépendra de la qualité du pain que vous vendez.

Vous trouverez plusieurs pistes Réputation sur le plateau principal, **une pour chaque type de pain**. La position de vos **marqueurs Réputation** sur chaque piste indique les **points de victoire** que vous gagnerez (en bleu) ou que vous perdrez (en rouge) à la fin de la partie. Ces marqueurs fournissent également des ingrédients supplémentaires au **marché** pendant la partie. Utilisez vos **jetons Contrôle** au **marché** pour signaler que vous pouvez recevoir des ingrédients supplémentaires.

Dès que l'un de vos marqueurs Réputation atteint la pôle position sur la piste, gagnez des PV supplémentaires chaque fois que vous vendez du pain de bonne qualité de ce type, en fonction de la piste :

- ☉ **Pain de seigle** : +1 point de victoire
- ☉ **Pain d'épeautre** : +1 point de victoire
- ☉ **Pain d'avoine** : +2 point de victoire
- ☉ **Pain de froment** : +2 point de victoire

## Eglise

Action de Jour et de Nuit, pas de limite sur les emplacements Ouvrier

Placez un ouvrier à l'église pour **faire des offrandes**, pour augmenter votre **niveau de pénitence** et **établir l'ordre du tour** lors de la prochaine manche. Augmenter votre **niveau de pénitence** vous octroie des **récompenses de l'église**, des **points de victoire** et peut annuler toutes les **pénitences** imposées par l'Inquisition.

Facultatif : vous pouvez **bénir un pain de qualité médiocre** pour le transformer en **pain de bonne qualité**.


### Faire des Offrandes

Consultez les **offrandes** disponibles à l'église (Voir : *Annexe*) et choisissez-en une ou plusieurs que vous êtes en mesure de faire.

Pour faire une offrande, vous devez :

1. Oter et/ou défausser de votre réserve personnelle les ingrédients / ressources correspondant à l'offrande que vous souhaitez faire (Voir : *Annexe*).
2. Augmentez votre niveau de pénitence en déplaçant votre marqueur vers la droite de la piste Pénitence, d'autant de cases qu'il y a de **croix** sur les **offrandes** faites. Si vous atteignez l'extrémité droite de la piste (niveau max.), **convertissez chaque nouveau point de pénitence gagné en 1 point de victoire**.
3. Défaussez toutes les **offrandes** faites hors du jeu.
4. Prenez aléatoirement des **jetons Offrande** du niveau approprié pour remplir les emplacements vides de l'église. Si plus aucun jeton n'est disponible dans la réserve générale, créez une nouvelle réserve en retournant face cachée les **jetons Offrande** défaussés du niveau approprié.
5. Lorsque vous atteignez les niveaux 3, 6, 9 et 12 sur votre **piste Pénitence**, vous gagnez immédiatement **2 points de victoire**.
6. Lorsque vous atteignez les niveaux 5, 10 et 15, choisissez une **récompense de l'église** sur la **piste Pénitence**. Vous pouvez utiliser le bonus indiqué si vous le désirez puis vous défaussez le jeton (Voir : *Annexe*).

Il existe une **offrande permanente** que vous pouvez faire pendant toute la partie : donner **2 pfennigs** pour augmenter votre **niveau de pénitence de 1**.

 **Le dernier ouvrier** : les joueurs commencent la partie avec 4 ouvriers, utilisés pour effectuer les actions. Lorsque les joueurs atteignent ou dépassent le niveau 8 de la **piste Pénitence**, ils récupèrent immédiatement leur dernier ouvrier. Ils peuvent maintenant l'utiliser en suivant les règles normales du jeu.

 Vous pouvez faire plus d'une offrande lors d'un même tour, mais vous ne pouvez faire la même offrande plus d'une fois.

### Etablir l'ordre du tour pour la prochaine manche

Si vous êtes le **1<sup>er</sup> joueur de la manche à venir à l'église** (ou **2<sup>e</sup>** dans les parties à 4 joueurs), défaussez un **jeton Pénitence** de votre réserve personnelle, si vous en avez. Chaque **jeton Pénitence** en votre possession à la fin de la partie vous enlèvera des **points de victoire**.



A chaque manche, lors de votre première visite à l'église pendant la **phase Jour**, placez le **marqueur Ordre du tour de votre couleur** sur l'emplacement libre le plus haut de la colonne de gauche du clocher. Ce sera votre position dans le tour lors de la prochaine manche et sera appliqué à la fin de la manche en cours.



### Bénir du Pain de qualité médiocre

L'église peut convertir du pain de qualité médiocre en pain de bonne qualité grâce à la simple action de le bénir (Nous avons pris la liberté de penser que ce procédé avait existé au Moyen Age).

Dès que vous avez atteint le niveau 5 de pénitence, vous pouvez **bénir un pain** de votre réserve personnelle par **offrande** faite.

Chaque pain que vous souhaitez bénir vous coûtera 1 point de victoire. Dès que vous avez déduit le point de victoire de votre score, le pain est béni et vous pouvez le déplacer de la piste du pain de qualité médiocre vers la piste du pain de bonne qualité, en respectant son niveau de rassissement. Vous ne pouvez pas bénir de pain si vous n'avez pas de point de victoire.



**N'oubliez pas que vous pouvez bénir autant de pain que d'offrandes faites lors d'une même action.**



### Rivière

*Action de Jour et de Nuit, pas de limite sur les emplacements Ouvrier*

Placez un ouvrier près de la rivière pour collecter **2 unités d'eau** et les ajouter à votre **réserve personnelle**. Vous pouvez utiliser une charrette (en retournant le jeton) pour effectuer cette action et **obtenir 4 unités d'eau**.



### Commerce

*Action de Jour et de Nuit, pas de limite sur les emplacements Ouvrier*

Placez un ouvrier ici pour effectuer un échange entre n'importe lesquels des lots de ressources suivants :

- 1 pfennig
- 1 jeton de n'importe quel type de farine
- 1 ingrédient de votre choix: sel, lait ou levure
- 1 point de victoire


Pour faire l'échange, rendez les ressources de votre réserve personnelle à la réserve générale (ou déplacez le marqueur pour diminuer les quantités d'eau/lait/sel/levure) et gagnez les ressources de la réserve correspondante (ou déplacez le marqueur pour augmenter la quantité).





### En passant

Vous pouvez vous rendre au commerce puis utiliser le même ouvrier pour effectuer **une autre action** sur le plateau mais il vous en coûtera 2 lots en échange d'un seul.

 **Souvenez-vous que vous ne pouvez pas avoir plus de 10 unités de farine dans votre réserve personnelle à la fin de votre tour.**

## Guilde des Boulangers

Action de Jour, pas de limite d'emplacement Ouvrier

« Les artisans et commerçants étaient regroupés en guildes, avec leurs propres lois régissant l'activité de la ville, dans le but de réglementer le nombre d'ateliers actifs, les systèmes d'apprentissage de la profession et pour rechercher le bien-être économique des membres. »


A la **guilde des boulangers**, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes : recruter un maître boulanger ou améliorer un maître boulanger :

### Recruter un maître boulanger

Choisissez un **maître boulanger** de la **guilde des boulangers**. Payez ensuite la somme en **pfennigs** indiquée dans le coin supérieur gauche de la **carte Maître Boulanger** et placez-le à côté de votre **plateau personnel**. Tant qu'il est votre employé, vous pouvez faire cuire le type de pain correspondant dans le four et vous gagnez le bonus qu'il offre. Les types de pain qu'un maître boulanger vous permet de confectionner sont indiqués par les icônes colorées au bas de sa carte. L'icône grise représente un second type de pain qu'un maître boulanger peut cuire **lorsqu'il a été amélioré** (Voir : *Annexe*).



Il n'y a pas de limite au nombre de maîtres boulangers que vous pouvez avoir.

 A l'**Aube**, vous devrez payer vos **maîtres boulangers** pour qu'ils continuent à travailler pour vous (Voir : *Aube*).

### Améliorer un Maître Boulanger

Payez **1 pfennig** pour améliorer l'un de vos **maîtres boulangers**. Lorsque vous avez payé, retournez la carte Maître Boulanger ; à partir de maintenant, vous bénéficiez de ses nouvelles capacités (Voir : *Annexe*).



*Exemple : ce maître boulanger vous permet de confectionner du pain d'épeautre et de gagner 1 point de victoire supplémentaire lorsque vous vendez ce type de pain.*



*Lorsque vous améliorerez ce maître boulanger, vous pourrez également faire du pain de froment.*

## Actions supplémentaires

A votre tour, vous pouvez effectuer certaines **actions supplémentaires** en plus de l'action de votre tour. Cela ne nécessite aucun ouvrier et prend **effet immédiatement**.

### Traire les vaches

Retournez autant de **jetons Vache** face cachée que vous souhaitez pour ajouter **2 unités de lait** par jeton à votre réserve personnelle. Les jetons Vache retournés ne peuvent plus être utilisés jusqu'à la prochaine manche, après récupération à l'**Aube**.

### Vendre du pain au serviteur du seigneur

A la fin de votre tour, pendant la **phase Jour**, vous pouvez **vendre un pain** de votre réserve personnelle au **serviteur du seigneur** si vous vous trouvez tous deux au même endroit. Suivez les instructions pour **vendre du pain**, à l'exception des étapes 5, 6 et 7 (Voir : *Vendre du Pain*).

Après avoir vendu le pain, vous pouvez immédiatement choisir et recevoir la récompense de l'un des **jetons Faveur du seigneur** face visible (Voir : *Annexe*). Retournez alors le **jeton Faveur** choisi sur son autre face. Si tous les jetons Faveur sont retournés, retournez-en aléatoirement 5 face visible. Enfin, déplacez le **serviteur du seigneur** sur un **autre lieu** du plateau (Voir : *Lieux*), en gardant à l'esprit qu'il n'occupe pas la place d'un ouvrier.

## 2. Le Crépuscule

Vos ouvriers retournent chez eux après une dure journée de travail et profitent d'un repos bien mérité.

1. **Remettez vos ouvriers dans votre réserve personnelle**, à l'exception de ceux présents dans le **silo**.
2. Le pain rassit : **déplacez tous les jetons Pain d'une case vers la droite sur la piste Rasseissement** de votre plateau personnel. S'il reste une miche de pain dans la dernière case à droite, elle est complètement rassie et seulement bonne pour nourrir les animaux ; défaussez-la et **recevez 3 pfennigs pour chaque jeton défaussé**.



3. Retirez le serviteur du seigneur du plateau.

Lorsque la phase Crépuscule prend fin, la phase *Nuit* commence.

## 3. La Nuit (phase d'actions)

« Au Moyen Age, une loi interdisait à la population de travailler la nuit, mais les boulangers en étaient exemptés. »

Dans l'**ordre inverse de l'ordre du tour** établi par les **marqueurs Ordre du tour** dans le clocher de l'église, chaque joueur peut bénéficier d'un **tour facultatif** en plaçant un ouvrier sur l'un de ces **emplacements Ouvrier** :

La rivière  
L'église

Le commerce  
Le four du seigneur

Utilisez sans inquiétude un ouvrier lors de cette phase, il sera à nouveau disponible lors de la prochaine manche. Cependant, chaque joueur désirant effectuer cette action doit payer **1 pfennig** à la réserve générale, **en plus du coût de l'action réalisée**.

Lorsque ces tours supplémentaires ont été joués, la partie se poursuit avec la phase suivante : l'*Aube*.

## 4. L'Aube (phase de maintenance)

Cette phase se déroule **après la phase Nuit** et marque la **fin de chaque manche**. Pour faciliter la mise en œuvre simultanée de cette phase pour les joueurs, les étapes décrites ci-dessous sont rappelées sur les **aides de jeu**.

1. Augmentez le **niveau de pénitence** de l'**Inquisition** : de gauche à droite, retournez le jeton manche de la manche en cours sur son autre face. Déplacez le marqueur Inquisition sur la piste Pénitence d'autant de cases que ledit jeton contient de croix. Donnez ensuite à chaque joueur placé devant l'**Inquisition** 1 point de victoire.



Donnez **1 jeton Pénitence** à chaque joueur placé **derrière l'Inquisition**.

À la fin de la 5<sup>ème</sup> manche, la partie se termine et les joueurs doivent suivre les étapes dans la partie *Fin de la partie*. Sinon la partie continue :

2. Les joueurs récupèrent **tous leurs ouvriers** du plateau principal. Les joueurs avec des ouvriers dans le **silos** reçoivent **2 unités de farine de leur choix** de la réserve de céréales ou 3 unités de farine s'ils ont un bœuf actif dans leur réserve personnelle, en respectant la limite maximum de 10 et en défaussant l'excédent.



3. Réduisez la **quantité de lait de votre réserve personnelle** à 0, étant donné que **le lait tourne et devient aigre**.



4. Réactivez tous vos jetons **Bœuf**, **Vache** et **Charrette** utilisés lors de la dernière manche en les retournant face visible.

5. Placez les **jetons Emprunt** sur le **château Katzenstein** pour qu'il y en ait 2.

6. Défaussez tous les **jetons Céréale** du moulin dans la **réserve de céréales** puis remplissez aléatoirement les emplacements avec des céréales de la réserve générale.

7. Défaussez les commandes en cours de chaque village marqué de l'icône Aube et remettez-les dans la réserve générale.



8. Remplissez les emplacements des **commandes en cours** dans les villages avec les jetons des **commandes à venir** en respectant les flèches imprimées sur le plateau.

9. Remplissez ensuite les emplacements vides des commandes à venir de tous les villages avec des **jetons Céréale** de la réserve de céréales.

10. **Réorganisez les marqueurs Ordre du tour** en préparant l'ordre du tour de la prochaine manche :

a) Remplissez les emplacements vides de l'ordre du tour de la prochaine manche (du côté gauche du clocher) avec les cubes **Ordre du tour** des joueurs qui ne les ont pas encore placés, en conservant l'**actuel ordre du tour** (côté droit du clocher).

b) Rendez les **marqueurs Ordre du tour** du côté droit aux joueurs et déplacez les cubes de gauche sur le côté droit.



11. Vous pouvez améliorer les **maîtres boulangers** ayant accumulé assez d'expérience, c'est-à-dire s'ils ont 2 **jetons contrôle**. Si vous faites cela, retournez la **carte Maître Boulanger** sur sa face expert et remettez les **marqueurs** dans votre réserve personnelle.

12. Les joueurs choisissent de payer les maîtres boulangers qu'ils emploient, leur donnant la somme en pfennigs indiquée sur leur carte. Cependant, tout maître boulanger qui ne reçoit pas de salaire arrêtera de travailler pour vous – placez-le(s) sur n'importe quel emplacement vacant de la **guilde des boulangers** de sorte qu'il(s) puisse(nt) être à nouveau recruté(s) lors des prochaines manches. **Un maître boulanger amélioré garde son statut "amélioré" même s'il retourne à la guilde des boulangers parce qu'il n'a pas reçu son salaire journalier.**

13. Le joueur dont le marqueur Ordre du tour est en dernière position place le **serviteur du seigneur** sur l'emplacement qu'il souhaite sur le plateau principal, sauf sur les villages (Voir : *Lieux*). Gardez à l'esprit que ce pion n'occupe aucun emplacement.

La phase Aube est terminée, **la manche en cours est finie et une nouvelle manche peut commencer** avec les actions de la phase Jour.

## Fin de la partie

Cette dernière phase du jeu se déroule après la phase Aube de la 5ème manche et les points de victoire sont comptabilisés pour déterminer le vainqueur de la partie. A ce moment, les joueurs doivent rembourser les emprunts contractés en **payant 6 pfennigs** à la réserve générale **pour chaque jeton Emprunt** en leur possession. Puis les points de victoire de chaque joueur sont comptabilisés :

- Commencez par compter les points de victoire en fonction de la position de chaque joueur sur la **piste Points de Victoire**.
- Ajoutez les points de victoire associés au nombre de villageois **différents** en votre possession :

1 villageois 1 point de victoire



3 villageois 6 points de victoire



2 villageois 3 points de victoire



4 villageois 10 points de victoire



- Ajoutez 3 points de victoire pour chaque **jeton Pain** dans votre réserve personnelle.
- Otez 3 points de victoire pour chaque **jeton Emprunt** dans votre réserve personnelle.

5. Ajoutez ou ôtez les points de victoire indiqués par vos **marqueurs Réputation**.

6. Otez 3 points de victoire pour chaque **jeton Pénitence** dans votre réserve personnelle.

Lorsque ce comptage est terminé, **le boulanger avec le plus de points de victoire l'emporte**. En cas d'égalité, le joueur avec le niveau de pénitence le plus élevé gagne la partie. Si une égalité subsiste, le joueur ayant le plus de pfennigs est désigné vainqueur. Dans le cas improbable où il resterait toujours une égalité, les joueurs se partagent la victoire. Le vainqueur est célébré comme le boulanger le plus réputé de la région lors de la messe pour St Honorat. Pensez à vous prendre en photo et à la partager sur les réseaux sociaux avec le hashtag #pandemain pour que tout le monde sache qui a remporté la partie et que nous puissions vous féliciter au sujet de votre talent panaire.

## Parties à 2 et 3 joueurs

Pour que toutes les parties offrent le même ressenti quel que soit le nombre de joueurs, vous devrez appliquer différentes règles en fonction de la configuration. Les règles spéciales sont détaillées ci-dessous :

### Ajustements pour une partie à 2 joueurs

1. Ne placez que 2 jetons Récompense de l'église aux emplacements 5, 10 et 15 de la piste de pénitence.
2. La limite d'ouvriers au silo et dans les villages est de 1.
3. La limite d'ouvriers au moulin est de 3.
4. Le nombre maximum de prêtres au château Katzenstein est de 1.
5. Vous ne pouvez pas défausser un jeton Pénitence à la 2<sup>ème</sup> place de l'église.

### Ajustements pour une partie à 3 joueurs

1. Ne placez que 3 jetons Récompense de l'église aux emplacements 5, 10 et 15 de la piste de pénitence.
2. La limite d'ouvriers au silo est de 1.
3. La limite d'ouvriers dans les villages est de 2.
4. La limite d'ouvriers au moulin est de 3.
5. Vous ne pouvez pas défausser un jeton Pénitence à la 2<sup>ème</sup> place de l'église.

Certaines de ces règles sont imprimées sur le plateau pour que les joueurs pensent à les appliquer.

## Règles alternatives

### Commerce local

Ce mode de jeu augmente les interactions entre les joueurs, ajoutant un système d'échanges entre joueurs :

Pendant la phase d'actions de jour, les joueurs peuvent commercer entre eux pour obtenir des ingrédients (eau, sel, levure, lait, farine de n'importe quel type), des animaux (vaches, bœufs) et des charrettes. A son tour, un joueur peut demander des ressources aux autres joueurs en échange de pfennigs ou d'un ouvrier, dans l'ordre du tour.

Si un ouvrier est échangé, le joueur qui le reçoit peut l'utiliser comme l'un des siens lors de son tour, sa couleur sera considérée comme étant celle du joueur qui l'utilise à tout niveau (par exemple, les limites de placement des ouvriers doivent être respectées et cet ouvrier ne pourra pas être placé dans un lieu où il y en a déjà un de la même couleur). Ces ouvriers doivent être rendus à leur propriétaire lors de la phase Aube.

### Aucune nouvelle d'Ulm

Dans ce mode de jeu, n'utilisez pas les emplacements des commandes à venir sur les plateaux Village.



## Mode automa


« La guilde "Les Boulangers" du Duché de Souabe est en effervescence ! Depuis maintenant quelques temps, ils achètent des ingrédients, pétrissent la pâte et cuisent le pain avec acharnement, allant jusqu'à saboter le travail de leurs confrères boulangers, tout cela pour faire le meilleur pain de la région. Serez-vous capable de rivaliser avec les meilleurs boulangers de Norlingue et d'intégrer la haute société ? »


Vous pouvez jouer à Pandemain en utilisant un deck spécial fourni avec le jeu : le **deck de l'automa**. Ce deck contient des **cartes Action** qui remplacent les actions des véritables joueurs. Vous pouvez utiliser ces cartes pour contrôler jusqu'à 3 joueurs virtuels dans la même partie ; ces joueurs sont appelés des **boulangers fictifs**. Chacun de ces personnages possède sa propre personnalité et des règles spéciales.




Vous pouvez jouer selon différents modes de jeu avec le **deck de l'automa** : le **Mode Solo**, dans lequel vous pouvez jouer à Pandemain seul ; le **Mode Scénario**, qui vous permet de varier les règles du début de partie ; et le **Mode Hybride** qui vous permet de mélanger les **boulangers fictifs**, les **scénarii** et les **vrais joueurs** dans la même partie.

Les 3 **boulangers fictifs** sont représentés par les **cartes Personnage** du **deck de l'automa** et sont les suivants :

 **Rudolf**, le boulanger le plus pieux de tout Norlingue. Son esprit de compétition est très développé et il tente en permanence de saboter le travail des autres pour tirer le maximum de ses propres actions. Il n'est cependant pas un mauvais bougre. Rudolf ne rate jamais une occasion de tirer profit de ses excellentes relations avec le Clergé et, où qu'il aille, vous l'entendrez toujours psalmodier des prières et chanter des psaumes en marchant.

 **Hans**, le cousin de Rudolf. Hans est loin d'être aussi pieux que son cousin Rudolf – il doit beaucoup d'argent à de nombreuses personnes et demande constamment qu'on lui fasse crédit. Si vous croisez son chemin, il finira probablement par vous convaincre de lui céder au moins quelques pièces.

 **Helga**, la future noble. Helga rêve d'un jour faire partie de la noblesse. Ce désir l'a transformée en quelqu'un de hautain qui refuse tout contact avec les gens qu'elle considère de rang ou de réputation moindre.

Les caractéristiques spéciales de chaque boulanger seront détaillées plus loin dans cette règle

### Le Mode Solo

Le fonctionnement du **Mode Solo** est similaire à celui d'une partie à 2 joueurs, à la différence toutefois que le joueur humain joue contre un **boulanger fictif** contrôlé par le **deck de l'automa**. Les lieux où le **boulanger fictif** placera ses **ouvriers** pendant la partie seront déterminés par 5 **cartes Action** du **deck de l'automa**, une carte par manche.



## Mise en place

Choisissez le **boulangier fictif** contre lequel vous voulez jouer parmi les 3 disponibles. Nous vous suggérons de jouer les premières parties contre **Rudolf**. Prenez la **carte Personnage** correspondante dans le **deck de l'automa** et défaussez les autres **cartes Personnage**. En fonction du **boulangier fictif** choisi, piochez 1 carte aléatoirement dans chacun des 5 sets de cartes correspondants, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Placez-les face cachée sur la table pour former une pile. Celle-ci contiendra 5 cartes organisées en conséquence pour chacune des manches 1 à 5. Défaussez toutes les autres cartes Action.

	1 <sup>ère</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup>	5 <sup>ème</sup>
<b>Rudolf</b>	1-6	7-13	7-13	14-18	14-18
<b>Hans</b>	19-22	23-25	26-27	28-31	28-31
<b>Helga</b>	32-34	35-37	35-37	38-40	38-40



*Exemple : si Pablo veut jouer contre Hans, les cartes utilisées à chaque manche seront les suivantes : Manche 1 : 1 carte parmi celles de 19 à 22. Manche 2 : 1 carte parmi celles de 23 à 25. Manche 3 : 1 carte parmi celles de 26 et 27. Manche 4 : 1 carte parmi celles de 28 à 31. Manche 5 : 1 carte parmi celles de 28 à 31.*

Maintenant que vous avez préparé le **deck Actions** du **boulangier fictif**, la mise en place est la même que lors d'une partie à 2 joueurs ; mais gardez à l'esprit les aspects suivants :

1. Vous devez choisir une couleur pour le boulangier fictif mais il n'a pas besoin de plateau personnel.
2. Le **boulangier fictif** ne possède pas de réserve d'ingrédients, il ne reçoit donc pas de **carte Famille**.
3. Placez son **marqueur Ordre du tour** sur l'emplacement de la **tour de l'église** indiqué par ses règles de comportement (Voir : *Comportement des boulangiers fictifs*).

## Déroulement de la partie

Au début de chaque **manche**, retournez la première carte du **deck Actions** et, avant de regarder toutes les informations qu'elle contient, couvrez-la avec la **carte Personnage**.

Jouez les tours normalement pendant les phases **Jour** et **Nuit**. A chaque tour du **boulangier fictif**, faites doucement glisser la **carte Personnage** vers le bas, de façon à laisser apparaître la prochaine action de la **carte Action**. Placez alors l'**ouvrier** suivant du boulangier fictif sur l'emplacement indiqué par l'action révélée ou sur l'emplacement du **Serviteur du seigneur** lorsque l'action le requiert. Comptez les **points de victoire**, de **réputation** et de **pénitence** correspondants, en fonction des règles d'action du **boulangier fictif** (Voir : *Comportement des boulangiers fictifs*).



Jouez les phases **Crépuscule** et **Aube**, en gardant à l'esprit les éléments suivants pour le **boulangier fictif** :

- ⊗ Il récupère ses **ouvriers** comme les autres joueurs.
- ⊗ Ignorez toutes les règles concernant les **ingrédients**, les **miches de pain**, les **charrettes**, les **vaches** et les **bœufs**.
- ⊗ Il peut être pénalisé par des **jetons Pénitence** et les défausser normalement.
- ⊗ A chaque phase Aube, défaussez la **carte Action du haut** du deck utilisé par le **boulangier fictif**.
- ⊗ Quel que soit le boulangier fictif que vous utilisez, ne placez qu'**1 jeton Emprunt** sur le **château Katzenstein** pendant la **phase Aube**.

Terminez la partie normalement, le vainqueur étant le joueur avec le plus de **points de victoire**.



**Vaincre les boulangiers fictifs est extrêmement difficile, donc n'abandonnez pas !  
Cela pourrait vous prendre quelques parties pour parvenir à la victoire.**

### Comportement des boulangiers fictifs

*Règles spéciales pour les **boulangiers fictifs**, valables pour les 3 personnages :*

- ⊗ Ignorez toute condition liée aux **ingrédients**, au **pain** ou à l'**argent**. Ils sont illimités pour les boulangiers fictifs.
- ⊗ Ignorez toute condition liée aux **charrettes**, aux **bœufs** et aux **vaches** lorsqu'ils jouent leurs actions. Ils disposent en permanence d'une **charrette**, d'une **vache** et d'un **bœuf** actif.
- ⊗ Ils commencent la partie avec leurs marqueurs de points de victoire, pénitence et réputation au même endroit que les autres joueurs.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent au **four banal**, leur action se limite à augmenter la taxe.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent au **moulin**, ils défaussent la colonne avec le plus de jetons **Farine** qu'ils mettent dans le sac.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent au **château Katzenstein**, défaussez **1 jeton emprunt**.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent à la **guilde des boulangers**, défaussez **1 maître-boulangier** aléatoirement.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent au **marché**, ils ne reçoivent aucun ingrédient mais ils occupent les espaces libres. Ils sont placés sur l'emplacement libre le plus à gauche, de haut en bas par rapport aux choix du joueur humain. En d'autres termes, si le joueur humain a une **charrette** mais pas de **bœuf**, ils seront placés dans la 2<sup>nd</sup>e colonne des étals.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent à l'**église**, placez leur marqueur **Ordre du tour** et défaussez un jeton **Pénitence**, selon les règles habituelles. Ils peuvent ensuite déplacer leur **marqueur Pénitence** d'autant de cases que le nombre de croix présentes sur le **jeton Offrande** de niveau 2 à cet endroit. Défaussez cette offrande et remplacez-la par un autre jeton de niveau 2 de la réserve. Ils reçoivent également **1 point de Pénitence** supplémentaire, comme s'ils avaient fait une **offrande** de 2 pfennigs. Si leur marqueur **Pénitence** atteint les cases 5, 10 ou 15, défaussez le **jeton Récompense de l'Église** du dessus de la pile. Ils reçoivent **2 points de victoire** lorsqu'ils atteignent les cases 3, 6, 9, 12 et 15. Ils récupèrent leur **5<sup>ème</sup> ouvrier** lorsqu'ils arrivent à la case 8.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent dans un **village**, ils vendent une **miche de pain** pour satisfaire la demande disponible, livrant le type pain qui leur rapporte le plus de points à ce moment-là. Ils reçoivent les **points de victoire** correspondants, comme si le pain avait été fabriqué pendant la même manche. De même, leur **marqueur Réputation** augmente comme s'ils avaient vendu du **pain de bonne qualité** et obtiennent un **villageois** de ce village.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent à l'**échope**, à la **rivière**, à la **ferme** ou au **silo**, ils ne réalisent aucune action.
- ⊗ Chaque **villageois** en leur possession leur rapporte des points lors du décompte de fin de partie mais vous ignorez leurs effets en cours de jeu.
- ⊗ Ils peuvent utiliser des ouvriers à **Augsbourg** sans être obligés d'avoir préalablement atteint **5 points de Pénitence**.
- ⊗ Lorsqu'ils se rendent dans un **lieu** et que le **serviteur du seigneur y est présent également**, ils font l'action correspondante puis prennent un jeton **Farine** au hasard dans le sac et vendent **1 pain de ce type**, obtenant la récompense correspondante détaillée ci-dessus. Ils ne reçoivent pas de **jeton Faveur du seigneur**.
- ⊗ Si la **carte Action du boulangier fictif** indique qu'il doit faire une action mais qu'il n'a plus d'ouvrier disponible, cette action n'est pas jouée.
- ⊗ **Les boulangiers fictifs n'interagissent pas les uns avec les autres**. Autrement dit, Rudolf peut se rendre à un endroit même si Hans y a déjà des ouvriers, sans devoir le payer ou lui donner des points de victoire.



### Règles spéciales pour **Rudolf**:

- ⊗ Rudolf joue toujours le 1<sup>er</sup> tour lors de la première manche.
- ⊗ Rudolf chante des psaumes où qu'il aille et passe son temps à commenter des passages de la Bible, il n'autorise les autres boulangers à l'accompagner que s'ils en font autant. En pratique, vous ne pouvez utiliser les emplacements où se trouvent les ouvriers de Rudolf que **si votre niveau de pénitence n'est pas inférieur au sien de plus d'1 point**. Ignorez cette condition au **four**, au **marché**, au **moulin** et à l'**église**.
- ⊗ S'il lui reste un ouvrier après que toutes les actions de sa **carte Action** ont été utilisées, il envoie cet ouvrier faire un don à l'**église**. Il est extrêmement croyant après tout.
- ⊗ Dès que Rudolf déplace le **serviteur du seigneur**, il le place au **moulin**.



### Règles spéciales pour **Hans**:

- ⊗ Hans joue toujours en 2<sup>nd</sup> lors de la première manche.
- ⊗ Hans a beaucoup de dettes et persuade constamment les gens de lui faire crédit. En pratique, lorsque vous placez un ouvrier sur un emplacement où Hans a déjà placé l'un des siens, vous devez lui payer **1 pfennig** sinon il gagnera immédiatement **1 point de victoire**. Ignorez cette condition au **four**, au **marché**, au **moulin** et à l'**église**.
- ⊗ S'il lui reste un ouvrier après que toutes les actions de sa **carte Action** ont été utilisées, il envoie cet ouvrier faire un don à l'**église**.
- ⊗ Dès que Rudolf déplace le **serviteur du seigneur**, il le place au **marché**.



### Règles spéciales pour **Helga**:

- ⊗ Helga joue toujours en dernier lors de la première manche.
- ⊗ Helga veut devenir noble et ne vous adressera pas la parole si elle vous trouve indigne. En pratique, vous ne pouvez utiliser les lieux où les ouvriers d'Helga sont présents que si vous n'avez **pas plus de 3 points de victoire de moins qu'elle**. Ignorez cette condition au **four**, au **marché**, au **moulin** et à l'**église**.
- ⊗ Si Helga se rend dans un lieu où se trouve le serviteur du seigneur, elle gagne immédiatement 2 points de victoire, en plus de ceux qu'elle reçoit en lui vendant du pain.
- ⊗ S'il lui reste un ouvrier après que toutes les actions de sa **carte Action** ont été utilisées, elle envoie cet ouvrier dans le même lieu que le serviteur du seigneur et lui vend du pain, comme indiqué ci-dessus.
- ⊗ Dès qu'Helga déplace le **serviteur du seigneur**, elle le place au **château Katzenstein**.



## Les scénarii

Les scénarii sont utilisés dans des parties où l'**objectif principal est susceptible de changer** et ont des règles spéciales qui simulent des situations variées. Ils représentent un véritable challenge pour les joueurs ; leur niveau de difficulté est plus élevé que le mode solo.

### Scénario 1 : « Famine à Ulm »

*Un large sourire irradiait le visage de Rudolf tandis qu'il commençait à traverser le pont à dos d'âne. Il se passerait encore quelques jours avant que les autres boulangers de Norlingue ne découvrent qu'une invasion de rats avait mangé toutes les réserves de grain d'Ulm et que la population là-bas payait une fortune le pain des autres villes. Il prévoyait de tirer pleinement avantage de cette information confidentielle...*

Le **boulangier fictif** de ce scénario est **Rudolf** et son **deck Actions** est formé comme suit :

1<sup>ère</sup> carte du deck : carte **3**  
2<sup>ème</sup> carte du deck : carte **9**  
3<sup>ème</sup> carte du deck : une carte aléatoire parmi les cartes **7, 10 et 13**  
4<sup>ème</sup> carte du deck : une carte aléatoire parmi les cartes **16 et 17**  
5<sup>ème</sup> carte du deck : carte **18**



#### Règles spéciales

☉ Tout le pain vendu à **Ulm** rapporte immédiatement au vendeur **2 pfennigs supplémentaires** et **2 points de victoire additionnels**.

#### Changements au niveau des règles du décompte des points final

Dans l'éventualité d'une égalité après la totalisation des points de victoire, le vainqueur est le dernier joueur à avoir vendu du pain à **Ulm** – les citadins affamés sont extrêmement reconnaissants.

#### Scénario 2 : « Entrer dans les ordres »

*Selon la rumeur de Norlingue, ils cherchent un nouveau fournisseur d'hosties dans l'évêché d'Augsbourg. Le genre de contrat prestigieux qui donnerait un grand coup de fouet à un petit commerce, et beaucoup de boulangers ont essayé de gagner les faveurs de l'Eglise. Sans toutefois le faire de façon trop flagrante – ils ne voulaient pas donner des idées à leurs concurrents.*

Le **boulangier fictif** de ce scénario est **Rudolf** et son **deck Actions** est formé comme suit :

1<sup>ère</sup> carte du deck : carte **5**  
2<sup>ème</sup> carte du deck : carte **8**  
3<sup>ème</sup> carte du deck : carte **13**  
4<sup>ème</sup> carte du deck : une carte aléatoire parmi les cartes **16 et 17**  
5<sup>ème</sup> carte du deck : carte **15**



### Règles spéciales

- ⊗ Au lieu des habituels **5 points de pénitence**, le joueur humain aura besoin de **7 points de pénitence** pour pouvoir vendre du pain à **Augsbourg**.
- ⊗ Dès que Rudolf vend du pain au **serviteur du seigneur**, il le place sur l'**échoppe**.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le dernier joueur à avoir vendu du pain à **Augsbourg** – la mémoire de l'évêque n'est plus ce qu'elle était.

### Scénario 3 : « Salutations, maître du château ! »

Le baron Tannhäuser a récemment hérité de vastes terres en périphérie de Norlingue et est devenu le nouveau châtelain. Il paraît qu'il a des goûts exquis. Helga l'a découvert en parlant au prêtre et décide d'être l'une des premières à aller lui présenter ses respects, aux côtés d'un ou deux autres invités de choix bien sûr. *Qui sait, peut-être le baron a-t-il un neveu qui ferait un beau parti ?*

Le **boulangier fictif** de ce scénario est **Helga** et son **deck Actions** est formé comme suit :

1 <sup>ère</sup> carte du deck : carte <b>34</b>
2 <sup>ème</sup> carte du deck : une carte aléatoire parmi les cartes <b>35</b> et <b>37</b>
3 <sup>ème</sup> carte du deck : carte <b>36</b>
4 <sup>ème</sup> carte du deck : carte <b>38</b>
5 <sup>ème</sup> carte du deck : une carte aléatoire parmi les cartes <b>39</b> et <b>40</b>



### Règles spéciales

- ⊗ Le baron Tannhäuser est le seigneur de cette partie. Chaque fois que du pain est vendu au serviteur du baron, le vendeur gagne **1 point de victoire supplémentaire** ou **2 points de victoire** s'il s'agit de pain de froment.
- ⊗ Le serviteur du baron ne peut se rendre qu'à la **ferme**, au **silo** et au **château Katzenstein**.
- ⊗ Pendant la **phase d'actions de nuit**, le **four** ne peut pas être utilisé.

### Changements au niveau des règles du décompte des points final

En cas d'égalité lors du décompte des points de victoire, le vainqueur est le joueur le plus réputé pour la confection du pain de froment – c'est le favori du baron.

## Le Mode Hybride

Si vous désirez jouer les boulangers téméraires, vous pouvez ajouter un **boulangier fictif** lors de vos parties à 2 ou 3 joueurs. Il vous faudra alors suivre les règles du **mode Solo**. Vous pouvez même jouer les différents **scénarii** dans vos parties à 2 joueurs ou plus, avec ou sans **boulangier fictif**.

Si vous êtes vraiment audacieux, vous pouvez utiliser un deuxième (voire un troisième) boulangier fictif, en gardant à l'esprit les éléments suivants :

- ⊗ Créez un 2<sup>ème</sup> (et un 3<sup>ème</sup>) **deck Actions** en suivant les indications de la section *Mise en place*.
- ⊗ Lors de la 1<sup>ère</sup> manche, suivez l'ordre du tour pour chaque **boulangier fictif**.
- ⊗ Les joueurs humains doivent respecter les conditions pour se rendre dans un lieu où les **ouvriers de boulangiers fictifs** sont déjà présents.

Vous pouvez jouer à *Pandemain* en utilisant toute combinaison de joueurs humains et **boulangiers fictifs**, mais n'ajoutez pas plus d'un **boulangier fictif** lorsque vous jouez un scénario. Gardez également à l'esprit que si vous affrontez plus d'un **boulangier fictif** à la fois, la difficulté en sera considérablement augmentée.

Enfin, si vous ne parvenez pas à dormir la nuit, nous vous conseillons d'essayer notre thérapie jeu de société : asseyez-vous et profitez d'une partie entre **Hans**, **Rudolf** et **Helga**, sans joueur humain.



# Annexe

## Pistes et marqueurs

Les pistes sont les graduations numériques imprimées sur le plateau de jeu. Nous utilisons ces pistes pour indiquer les manches, les points de victoire, la réputation, le niveau de pénitence et les réserves d'ingrédients, aussi bien que la quantité de pain produit et son niveau de rassissement. Les marqueurs sont les composants qui indiquent des valeurs ou des positions sur les pistes.

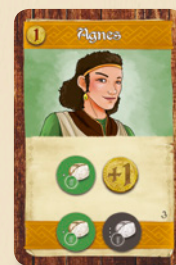
## Les cartes Famille

 Recevez les unités d'eau indiquées	 Recevez les unités de sel indiquées
 Recevez les unités de levure indiquées	 Recevez les unités de lait indiquées
 Recevez 1 unité de farine de seigle de la réserve	 Recevez 1 unité de farine d'épeautre de la réserve
 Recevez 1 unité de farine d'avoine de la réserve	 Recevez 1 unité de farine de froment de la réserve
 Recevez les pfennigs indiqués	 Recevez 1 charrette de la réserve
 Augmentez votre niveau de pénitence de 1	



## Les maîtres boulangers

Les maîtres boulangers vous permettent de confectionner certains types de pain : épeautre, avoine et froment, et ils vous octroient également certains bonus. Le type de pain et les bonus qu'ils confèrent sont détaillés au bas de la carte.



1. Epeautre. +1 sel quand vous utilisez le marché. *Amélioré* : Epeautre + avoine. +1 sel et +1 levure quand vous utilisez le marché.

2. Epeautre. +1 levure quand vous utilisez le marché. *Amélioré* : Epeautre + avoine. +1 sel et +1 levure quand vous utilisez le marché.

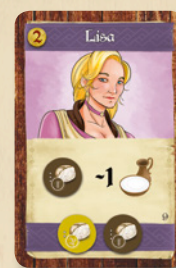
3. Epeautre. +1 pfennig quand vous vendez du pain d'épeautre. *Amélioré* : Epeautre + froment. +2 pfennigs quand vous vendez du pain d'épeautre.



4. Avoine. +1 pfennig quand vous vendez du pain d'avoine. *Amélioré* : Avoine + froment. +2 pfennigs quand vous vendez du pain d'avoine.

5. Avoine. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'avoine. *Amélioré* : Avoine + froment. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'avoine.

6. Avoine. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'avoine. *Amélioré* : Avoine + épeautre. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'avoine.



7. Epeautre. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'épeautre. *Amélioré* : Epeautre + froment. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'épeautre.

8. Epeautre. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'épeautre. *Amélioré* : Epeautre + avoine. +1 point de victoire quand vous vendez du pain d'épeautre.

9. Avoine. Utilisez 1 unité de lait de moins quand vous confectionnez du pain de froment. *Amélioré* : Avoine + froment. Utilisez 1 unité de lait de moins quand vous confectionnez du pain de froment.



10. Epeautre. +1 eau quand vous utilisez le marché. *Amélioré* : Epeautre + avoine. +1 eau et +1 sel quand vous utilisez le marché.

## Faveurs du seigneur



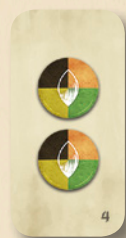
1. Recevez 2 unités de sel et 2 de levure.



2. Avancez votre marqueur de pénitence de 2 cases.



3. Recevez 3 points de victoire.



4. Prenez 2 unités de farine de votre choix dans la réserve.



5. Recevez 1 charrette.



6. Recevez 1 vache.



7. Recevez 1 bœuf.



8. Défaussez 1 jeton Pénitence.

## Offrandes



1. Payez 3 pfennigs, augmentez votre niveau de pénitence de 2.



2. Payez 1 unité de farine de seigle, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



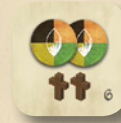
3. Payez 1 unité de farine d'avoine, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



4. Payez 1 unité de farine d'épeautre, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



5. Payez 1 unité de farine de froment, augmentez votre niveau de pénitence de 2.



6. Payez 2 unités de farine de n'importe quel type, augmentez votre niveau de pénitence de 2.



7. Défaussez 1 vache, augmentez votre niveau de pénitence de 2.



8. Défaussez 1 bœuf, augmentez votre niveau de pénitence de 2.



9. Défaussez 1 charrette, augmentez votre niveau de pénitence de 2.



10. Payez 1 unité de sel ou 1 de levure, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



11. Payez 2 unités de sel, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



12. Payez 2 unités de levure, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



13. Payez 1 unité de farine de n'importe quel type, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



14. Payez 1 unité de lait, augmentez votre niveau de pénitence de 1.



15. Payez 2 unités de lait, augmentez votre niveau de pénitence de 2.

## Récompenses de l'Église



1. Réactivez chaque jeton bœuf, vache et charrette utilisé pendant la manche, en les retournant face visible.



2. Recevez immédiatement 3 points de victoire.



3. Prenez 2 unités de farine de votre choix dans la réserve.



4. Prenez 1 unité de farine de votre choix dans la réserve.



5. Recevez 2 unités de sel, 1 d'eau et 1 de levure.



6. Recevez 1 charrette.



7. Recevez 1 bœuf.



8. Recevez 1 vache.



9. Recevez gratuitement 1 maître boulanger de la guilde des boulangers.



10. Améliorez 1 maître boulanger que vous employez.



11. Recevez la récompense de l'un des jetons Faveur du seigneur face visible et retournez-le face cachée.



12. Défaussez 1 jeton Pénitence.

## Les Villageois

Les villageois améliorent les actions de vos ouvriers lorsqu'ils se rendent dans certains lieux.



1. Recevez 1 point de victoire dès que vous allez à l'église.



2. Augmentez votre niveau de pénitence de 1 dès que vous allez au château Katzenstein.



3. Recevez 1 pfennig dès que vous allez au château Katzenstein.



4. Recevez 1 jeton Farine de votre choix dès que vous allez au moulin.



5. Vous pouvez faire jusqu'à 2 échanges à l'échoppe. Vous ne pouvez pas faire cela si vous ne faites qu'y passer.



6. Recevez 1 unité d'eau, de sel ou de levure supplémentaire dès que vous allez au marché.



7. Vous pouvez acheter des vaches et des bœufs en utilisant du sel, de la levure ou du lait comme moyen de paiement, chaque unité de ressource valant 1 pfennig.