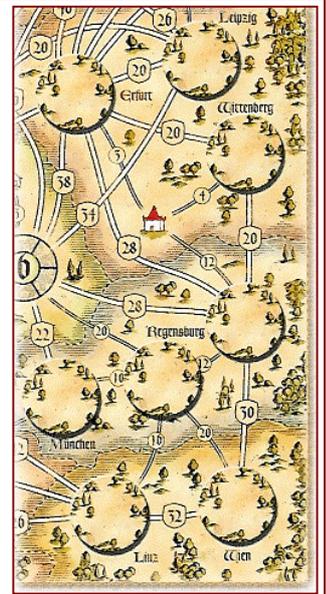




Pfeffersäcke

Unité de mesure
1 Pécule = Nombre joueurs - 1



Préparatifs

- Sur la planche villages, une boutique est placée sur la case **20 – nombre de joueurs**,
- Chaque joueur prend les boutiques d'une couleur et en pose une au départ de la piste de scores,
- Chaque joueur prend 2 lettres de recommandations et **5 Pécules + 10 en billets**,
- A 2 joueurs, placez des disques, faces cachés, comme ci-contre, 
- A autre que 5, placez un disque 2, face visible, sur la ville de Wittenberg,
- Les roues restantes sont mélangées en 2 tas : de 5 à 8 et de 1 à 4 puis réparties entre les joueurs **équitablement**,
- Chaque joueur place **une boutique** sur un **village** libre du plateau.

Tour de jeu (alternance rotative de l'ordre des joueurs)

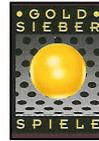
- 1- Placer une de ses **roues** sur une ville disponible.
- 2- **Gestion locale** : pour chaque ville où l'on est implanté, on touche des revenus égaux au nombre de cases vides fois le Pécule, ou on ouvre une nouvelle boutique. Si la roue est présente, cela ne coûte rien, sinon 1 Pécule.
- 3- Toucher ses **revenus** de base égaux à 2 Pécules.
- 4- **Extension** : occuper un village accessible ou ouvrir un comptoir dans une ville adjacente, en payant le coût du trajet.
- 5- **Finalisation des villes** : dans l'ordre du tour, placer les boutiques de chaque roue à leur position. Gagner une roue en cas de majorité absolue (avance sur la piste de scores) ou relative (avance de moitié). Laisser les boutiques sur le plateau après avoir retiré la roue.

Lettres de recommandations (3 actions possibles par lettre)

- Doubler ses **revenus** (avec minimum de 48), sans ouvrir aucune boutique,
- Doubler l'ouverture de **boutiques**,
- Doubler l'ouverture de **comptoirs** (villes différentes) ou 2 **villages** ou mixte.

Fin du jeu

Toutes les roues ont été retirées du plateau, **OU** compteur des villages = 0, **OU** aucune ouverture de comptoir ou occupation de village en 1 tour.

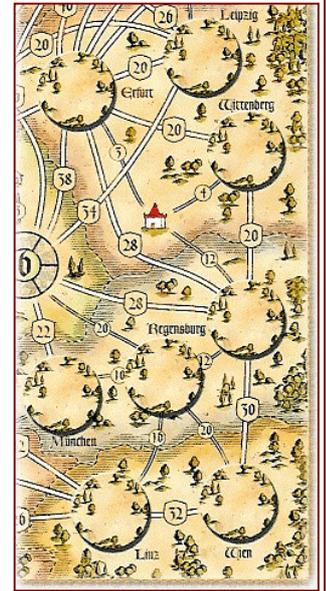


Aide de jeu conçue
par Ludo le gars
2002



Pfeffersäcke

Unité de mesure
1 Pécule = Nombre joueurs - 1



Préparatifs

- Sur la planche villages, une boutique est placée sur la case **20 – nombre de joueurs**,
- Chaque joueur prend les boutiques d'une couleur et en pose une au départ de la piste de scores,
- Chaque joueur prend 2 lettres de recommandations et **5 Pécules + 10 en billets**,
- A 2 joueurs, placez des disques, faces cachés, comme ci-contre, 
- A autre que 5, placez un disque 2, face visible, sur la ville de Wittenberg,
- Les roues restantes sont mélangées en 2 tas : de 5 à 8 et de 1 à 4 puis réparties entre les joueurs **équitablement**,
- Chaque joueur place **une boutique** sur un **village** libre du plateau.

Tour de jeu (alternance rotative de l'ordre des joueurs)

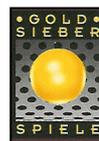
- 6- Placer une de ses **roues** sur une ville disponible.
- 7- **Gestion locale** : pour chaque ville où l'on est implanté, on touche des revenus égaux au nombre de cases vides fois le Pécule, ou on ouvre une nouvelle boutique. Si la roue est présente, cela ne coûte rien, sinon 1 Pécule.
- 8- Toucher ses **revenus** de base égaux à 2 Pécules.
- 9- **Extension** : occuper un village accessible ou ouvrir un comptoir dans une ville adjacente, en payant le coût du trajet.
- 10- **Finalisation des villes** : dans l'ordre du tour, placer les boutiques de chaque roue à leur position. Gagner une roue en cas de majorité absolue (avance sur la piste de scores) ou relative (avance de moitié). Laisser les boutiques sur le plateau après avoir retiré la roue.

Lettres de recommandations (3 actions possibles par lettre)

- Doubler ses **revenus** (avec minimum de 48), sans ouvrir aucune boutique,
- Doubler l'ouverture de **boutiques**,
- Doubler l'ouverture de **comptoirs** (villes différentes) ou 2 **villages** ou mixte.

Fin du jeu

Toutes les roues ont été retirées du plateau, **OU** compteur des villages = 0, **OU** aucune ouverture de comptoir ou occupation de village en 1 tour.



Aide de jeu conçue
par Ludo le gars
2002

