

## Manche (4 phases)

- Appliquez les effets « début de la manche » présents sur vos cartes Distillateur ou Amélioration. (P.10 règles)
- **Phase Marché** (P.10 règles) (P.22 règles):
  - Vous pouvez effectuer plusieurs achats au cours d'une même phase Marché :
    - Achat de Cubes Recette.
    - Cartes Ingrédient ou Équipement Générique. Vous n'avez le droit d'acheter que **2 cartes du marché générique** lors d'une même phase Marché.
    - Cartes Ingrédient/Équipement Premium ou Amélioration.
  - Placez vos cubes Recette sur votre plateau Recettes.
  - Placez vos cartes Ingrédient soit dans votre cellier, soit directement dans votre washback.
  - Placez vos cartes Équipement dans votre réserve.
  - Placez vos cartes Amélioration sur vos 3 emplacements Hangar.
  - Après avoir acheté une carte disponible du marché premium, complétez immédiatement le marché : faites glisser les cartes de la rangée vers la droite pour boucher le trou que vous avez éventuellement créé, puis révélez une nouvelle carte de la pioche correspondante.
  - Si vous épuisez n'importe quelle pioche du marché, mélangez la défausse correspondante pour créer une nouvelle pioche.
  - À la fin de chaque phase Marché, défaussez la première carte de la pile Objectif B et révélez le dos de la suivante. La grille ainsi révélée vous indique quelles cartes du marché vous devez défausser sur le camion pour simuler les achats d'un autre joueur.
- **Phase Distillation** (P.11 règles):
  - Placez vos ingrédients dans votre washback pour essayer de distiller 1 seul spiritueux.
  - Au début de la phase Distillation, vous pouvez échanger une seule carte Ingrédient ou Équipement contre une seule carte Ingrédient générique (pas d'équipement) d'une valeur égale ou inférieure du marché générique. Défaussez votre carte face visible sur la pile du marché générique ou sur l'emplacement du camion correspondant. Les levures, l'alcool et les équipements de départ ne peuvent pas être échangés.
  - Placez ensuite les ingrédients que vous n'utilisez pas dans votre cellier.
  - Placez les ingrédients utilisés sur l'emplacement correspondant de votre washback.
  - Pour distiller un spiritueux, vous avez besoin au minimum d'une carte Levure, une carte Sucre et une carte Eau dans votre washback.
  - Vous pouvez placer autant de cartes que vous le voulez sur chaque emplacement, mais chaque emplacement ne peut accueillir que le type de carte correspondant.
  - Les cartes Alcool peuvent être ajoutées en plus ou à la place de l'eau ou des levures.
  - Lorsque vos ingrédients sont prêts, appliquez les étapes suivantes :
    1. Pour chaque carte de l'emplacement central (sucres) de votre washback, ajoutez 1 carte Alcool.
    2. Mélangez toutes les cartes de votre washback pour former votre pile Distillation, face cachée.
    3. Retirez et révélez les cartes du dessus et du dessous de votre pile Distillation (tête et queue), puis mettez-les dans votre cellier.
  - Révélez les cartes restantes de votre pile Distillation : il s'agit du résultat de votre distillation. Si la combinaison de ces cartes et de l'un de vos fûts correspond à l'une de vos recettes, vous avez réussi à distiller ce spiritueux ! Si votre résultat correspond à plusieurs de vos recettes, vous devez choisir lequel de ces spiritueux vous avez distillé.
  - Associez les cartes de votre pile Distillation à une carte Fût et prenez une étiquette correspondant au spiritueux obtenu. Toutes les cartes de votre pile sont utilisées lors du processus, vous ne pouvez donc distiller qu'un seul spiritueux par manche.
  - **IMPORTANT** : S'il n'y a plus d'étiquette disponible pour un spiritueux, vous pouvez toujours le distiller mais vous n'obtiendrez pas d'étiquette et donc pas de bonus Étiquette lors de sa vente.
- **Phase Vente** (P.13 règles):
  - Si une recette présente une icône sans vieillissement, vous DEVEZ vendre votre spiritueux lors de cette manche.
  - Si une recette présente une icône vieillissement, vous DEVEZ faire vieillir votre spiritueux au moins une manche après l'avoir distillé.
  - Une vente s'effectue selon les étapes suivantes :
    - Étalez votre pile Distillation, votre fût et vos éventuelles cartes Arôme, et ajoutez l'une des bouteilles de votre réserve.
    - Calculez la valeur totale de vente de ces cartes (et de votre recette pour Vodka, Moonshine et recette Signature) et prenez l'argent.
    - Calculez la valeur totale en PR de ces cartes et de votre recette (et l'éventuel bonus de vieillissement), puis avancez votre marqueur de score d'autant de cases sur la piste PR.
    - Prenez une étiquette correspondante, placez-la sur une case Bonus Étiquette libre au choix de votre plateau Distillerie et bénéficiez immédiatement de ce bonus.
    - Remettez votre fût en métal et votre bouteille en verre de départ dans votre réserve, si vous les avez utilisés.
    - Placez fièrement toute bouteille premium utilisée dans votre collection, à côté de votre plateau Distillerie. Votre collection de bouteilles premium peut vous rapporter des PR supplémentaires en fin de partie.
    - Défaussez vos cartes : les ingrédients génériques et l'alcool retournent dans leurs piles respectives, les cartes premium sont défaussées sur l'emplacement correspondant du camion, les cartes Arôme dans la défausse Arôme, et remettez les ingrédients Signature dans la boîte (ils ne peuvent servir qu'une seule fois par partie).
  - Vous pouvez également vendre tout spiritueux stocké dans votre cave en suivant la même procédure. Si vous devez faire vieillir le spiritueux que vous venez de distiller mais que votre cave est déjà pleine, vous devez vendre l'un des spiritueux de votre cave pour faire de la place au nouvel arrivant.
- **Phase Vieillissement** (P.14 règles):
  - Si vous faites vieillir un spiritueux nouvellement distillé :
    - Placez sa pile Distillation face cachée sur un emplacement de votre cave.
    - Placez votre fût face visible sur la pile et placez votre étiquette par-dessus.
    - Piochez 1 carte Arôme sans la consulter et placez-la face cachée sous sa pile Distillation.
  - Pour faire vieillir un spiritueux distillé lors d'une manche précédente, piochez 1 carte Arôme sans la consulter et placez-la face cachée sous sa pile Distillation.
  - Vous pouvez consulter les cartes d'origine de la pile Distillation d'un spiritueux de votre cave, mais pas ses cartes Arôme.
- **Fin de manche** :
  - Si vous n'avez pas vendu de spiritueux cette manche-ci, vous pouvez dépenser jusqu'à 4 PR pour gagner autant de dollars de la réserve générale. (P.15 règles)
  - Avancez le marqueur de manche.

## But d'une partie solo et particularités

- Pour remporter une partie solo en 7 Manches, vous devez non seulement valider au moins 1 objectif de chacune des 5 rangées, mais aussi atteindre le score minimum combiné de vos cartes Objectif A et B validées. (P.22 règles)
- En début de partie, le marqueur de score supplémentaire commence en face de la rangée 1 (celle du bas). Il indique votre rangée active. Vous pouvez valider n'importe quel objectif de votre rangée active ou de la rangée juste au-dessus à condition qu'il soit relié à un objectif que vous avez déjà rempli. En début de partie, vous ne pouvez valider que les 2 objectifs de la rangée 1. (P.22 règles)
- Vous pouvez valider un objectif de la rangée juste au-dessus de votre rangée active s'il est connecté à un objectif que vous avez déjà validé. Lorsque vous le faites, déplacez le marqueur de rangée active vers la rangée suivante. Vous n'avez pas le droit de valider un objectif se trouvant en dessous de votre rangée active. (P.22 règles)
- Pour valider un objectif, vous devez remplir la condition indiquée sur sa carte. Lorsque vous validez un objectif, placez 1\$ de la réserve générale sur sa carte, prenez l'argent et les PR qu'il rapporte, puis retournez face visible les 2 cartes Objectifs connectées de la rangée du dessus si ce n'est pas déjà fait. (P.23 règles)
- Valider un objectif n'est pas obligatoire, vous n'êtes pas donc pas obligé de le faire si vous ne le souhaitez pas (même si vous remplissez la condition). (P.23 règles)
- Une fois par partie, vous pouvez échanger les positions de 2 cartes Objectif Solo de la même rangée ! Si vous le faites, retournez la carte Échange d'Objectifs Solo : votre score cible est augmenté de 5 PR. Vous pouvez échanger les positions d'objectifs face cachée. Révélez-les immédiatement si vous les placez au-dessus d'un objectif validé. Si vous déplacez un objectif valide, révélez immédiatement les éventuels objectifs connectés de la rangée du dessus. (P.23 règles)

## Augmenter la difficulté (P.23 règles)

- Si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu, remplacez les cartes Objectif C par des B dans la rangée 4. Pour un défi encore plus relevé, vous pouvez remplacer les cartes Objectif C par des B dans les rangées 2 et 4. En plus de jouer avec des objectifs plus difficiles à valider, votre score cible augmente car tous vos objectifs validés B y contribuent.

## Fin de partie (P.16 règles)

- La partie s'arrête à la fin de la septième manche. Ajoutez aux PR que vous avez gagnés pendant la partie, des PR pour les éléments suivants :
- Les spiritueux qui vieillissent dans votre cave, gagnez les PR indiqués sur les cartes Ingrédient, Fût, Bouteille et la recette. Puisque ces spiritueux ne sont pas vendus, ils ne vous rapportent pas de bonus de vieillissement, de bonus Étiquette ou d'argent, et vous ne pouvez pas les embouteiller. Toutefois, chaque carte Arôme présente vous rapporte 1 PR.
- Votre collection de bouteilles, à côté de votre plateau Distillerie. Les bouteilles ne présentant pas d'icône d'origine ne rapportent pas de bonus de collection.
  - 2 de même origine = 2 PR
  - 3 de même origine = 4 PR
  - 4 de même origine = 7 PR
  - 5 de même origine = 10 PR
  - 6+ de même origine = 15 PR
- Si vous avez au moins 1 bouteille de trois origines différentes, vous gagnez 5 PR.
- (EXTENSION AFRIQUE ET MOYEN-ORIENT) Si vous avez au moins 1 bouteille de quatre origines différentes, vous gagnez 8 PR. Non cumulable avec le bonus 'trois origines différentes'.
- Toutes vos améliorations de distillerie avec une valeur de PR.
- Votre argent restant (1 PR pour 5 dollars).

## Important

- PR => Point de Renommée. (P.7 règles)
- Les cartes Objectif du jeu de base et les jetons Médaille d'Or ne sont pas utilisés en solo. (P.22 règles)
- N'importe quelle bouteille peut servir à vendre n'importe quel spiritueux. (P.13 règles)
- Les bouteilles achetées au marché premium rapportent des PR et/ou des dollars supplémentaires mais ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. (P.13 règles)
- Les spiritueux qui vieillissent dans votre cave gagnent en arôme et reçoivent une carte Arôme à chaque phase Vieillissement. Lorsque vous vendez ces spiritueux, vous gagnez des PR supplémentaires en fonction du nombre de cartes Arôme présentes. **Vous ne bénéficiez jamais de ce bonus lorsque vous vendez un spiritueux non vieilli, même s'il contient des cartes Arôme.** (P.13 règles)
- Vous pouvez prendre plusieurs étiquettes du même spiritueux. (P.13 règles)
- Si vous distillez un spiritueux qui doit être vieilli lors de la dernière manche, vous n'aurez pas l'occasion de le vendre. Toutefois, vos fûts en cave vous rapportent quand même des PR en fin de partie. (P.14 règles)
- Si la pioche de cartes Arôme est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche. (P.14 règles)
- Bonus Camion : Certains bonus (représentés par une icône de camion) permettent de prendre n'importe quelle carte présente sur le plateau Camion.