

# AOC

■ AGE OF CHAMPAGNE ■



LIVRET DE RÈGLES



# Bienvenue en Champagne

Diplôme d'œnologie en poche, vous aviez débuté un périple aux États-Unis afin de découvrir de nouvelles techniques de vinification et de conduite de la vigne. Mais le destin vous impose de reprendre les rênes de l'exploitation viticole familiale située à deux enjambées des bords de Marne.

À votre arrivée, vous êtes accueilli à l'entrée du domaine par vos trois nouveaux collaborateurs : Alice, Olivier et Christian.

Naturellement, la visite débute par un tour du vignoble situé au cœur de l'appellation Champagne — qui s'étend sur plus de 34 000 hectares et au travers de 5 régions. Vous y retrouvez des parcelles plantées en Chardonnay (raisin blanc), Pinots noirs et Meuniers (tous deux raisins noirs).

De retour au domaine, vous poursuivez la visite par le pressoir où vous apprenez que les jus pressés — les moûts — seront débourbés avant la vinification. Olivier vous informe qu'un chantier est en cours pour installer un second pressoir et améliorer encore la qualité des vins. Vous arrivez dans un grand cellier où des dizaines de fûts sont alignés et convergent vers un magnifique foudre de chêne.

Christian vous présente les vins clairs utilisés dans l'élaboration des cuvées de la Maison. Les moûts de chaque cépage sont vinifiés séparément et ce sont donc des vins clairs de Chardonnay, de Pinots noirs et de Meuniers qui seront servis en salle de dégustation.

Vous profitez du moment pour savourer la richesse des assemblages des trois cuvées : le Blanc de blancs, le Blanc de noirs et le Tradition brut.

Vous êtes ensuite convié à descendre dans les caves.

Vous traversez la salle de tirage, étape cruciale dans l'élaboration du Champagne puisqu'il s'agit de la mise en bouteille des différents assemblages auxquels sont ajoutés des levures et du sucre. Une seconde fermentation alcoolique se produit alors dans la bouteille ; cette « prise de mousse » lui confère son effervescence. La complexité aromatique se développera ensuite en cave pendant un repos de plusieurs mois sur lattes.

Des pupitres, des masses de bouteilles entreillées et cette lumière jaune si particulière accompagnent votre marche vers l'œnothèque.

Derrière une grille en fer forgé, vous découvrez de vieilles bouteilles et des planchots sur lesquels des dates sont inscrites à la craie : 1920, 1925, ... 1975, 1978. Votre guide vous propose de dégorger « à la volée » un flacon de votre choix et vous présente l'œnothèque où les plus beaux flacons sont préparés pour les grands concours œnologiques internationaux.


Le moment est venu de remonter en surface pour rejoindre le dépôt d'expédition et le chantier d'habillage.

Vous remarquez le soin avec lequel les flacons remontés de caves sont lavés et parés de leurs coiffes et étiquettes avant la mise en carton. Alice vous indique alors que les bouteilles sont expédiées en France, en Europe et dans le reste du monde.


Les yeux pétillants et les épaules chargées de vos nouvelles responsabilités, vous êtes prêt à écrire un nouveau chapitre de l'histoire de la Maison dont vous avez désormais les clés.

Bienvenue dans Age of Champagne !


## EXEMPLES D'ASSEMBLAGES UTILISÉS DANS AGE OF CHAMPAGNE

 **BLANC DE BLANCS** Le Blanc de blancs est un vin blanc issu de raisins blancs « 100 % Chardonnay ».



 **BLANC DE NOIRS** Le Blanc de noirs est un vin blanc issu de raisins noirs, à majorité de Pinots noirs.



 **TRADITION BRUT** Le Tradition brut, à base de Meuniers, peut présenter des assemblages qui varient selon les années afin de garantir un style homogène à chaque nouveau tirage.



# PRÉSENTATION DU JEU



## 1. COMMENT LIRE CE LIVRET DE RÈGLES ?

Ce livret de règles est organisé en 4 chapitres que nous vous invitons à lire dans l'ordre pour votre première partie d'Age of Champagne :

- 1. Présentation du jeu** – matériel, mise en place d'une partie, concepts de jeu.
- 2. Déroulement d'une partie** – manches et phases de jeu, description des actions et décompte des points.
- 3. Variantes et Négociant** – variantes de jeu et règles pour jouer avec un adversaire virtuel (en solo ou à plusieurs).
- 4. Guide des icônes** – description des jetons Bonus et cartes Événement.

### CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

**Idée originale** : Christophe POUHEY.

**Auteurs** : Cyrille LEFRANC, Christophe POUHEY et Franck RUBARBE.

**Illustrations et conception graphique** : Cyrille LEFRANC.

**Variante Négociant** : sur une idée originale de Gregory LOSIAUX et Laurent DUPONT.

**Rédaction et conception du livret de règles** : Benoît PEPERMANS.

**Relecture des règles** : Isabelle LASALLE et Aurélie POUHEY.

**L'équipe Age of Champagne tient à remercier tout particulièrement :**

Les précieux contributeurs de la campagne Kickstarter, *La communauté des Supers Protos Numériques* (Ivan, Franz, Kaahl, Nikos, Florian, Jean, Stéphane, Cléonis, Théo, Sypher, Fab, Lab et tous les autres), David de *Explique moi ça*, Rémi de *Y Jouer*, Ben et Lili des *Recettes Ludiques*, Mathieu, David et Benji de *On joue tu ?*, Romain du *Labo des Jeux*, Guillaume et Xylis et les membres de la communauté Cwodd, Pauline et tous ceux que nous n'avons pas pu citer ici.

## 2. MATÉRIEL

### PLATEAU DE JEU



Face Simplifiée

Face Standard

1 plateau principal double face

### MATÉRIEL DE JOUEUR (X 4)



1 plateau personnel



1 aide de jeu / guide d'assemblage



1 pion **Chef de cave**, 3 pions **Collaborateur** et 3 disques



1 marqueur blanc **Niveau de pressoir**

### CARTES



36 cartes **Vignoble**



51 cartes **Marché**



12 cartes **Héritage**



16 cartes **Événement**

### MARQUEURS, JETONS & MODULES



3 x 60 cubes **Vins clairs / Cuvées**



22 jetons **Bonus**



32 modules **Cuvée**



1 plateau **Négociant**

### 3. MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau de jeu principal au centre de la table.

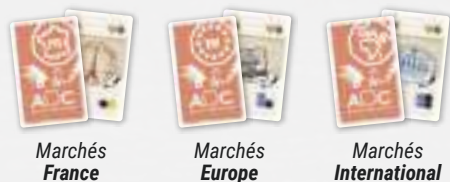
Pour une première partie, nous recommandons d'utiliser la version simplifiée du plateau (voir Variante Première partie p. 16).

- 2 Créez les **réserves de raisins** en plaçant à proximité du plateau principal les marqueurs correspondants : **bleus** pour le Meunier, **noirs** pour le Pinot Noir et **jaunes** pour le Chardonnay.
- 3 Créez une **réserve de modules Cuverie** à proximité du plateau principal.
- 4 Prenez les **cartes Vignoble** et mettez de côté les **4 cartes « Vallée de la Marne »** avec l'icône Héritage.

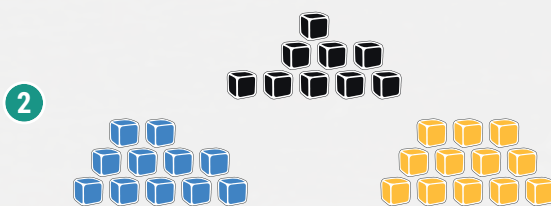


- a Mélangez les **cartes Vignoble** restantes et répartissez-les en **autant de piles que de joueurs** puis posez-les face visible sur les **emplacements correspondants** du plateau principal.
- b Placez la première carte de chaque pile sur les emplacements « **Offres actives** » situés en-dessous.

- 5 Séparez les **cartes Marché** par type (France, Europe et International).



- a Mélangez indépendamment les cartes de chaque pile puis posez-les face visible sur l'emplacement « **Commandes prévisionnelles** » correspondant.
- b Placez la première carte de chaque pile sur l'emplacement « **Commandes actives** » situé en-dessous.



- 6 Créez la réserve de **jetons Bonus** en les plaçant face cachée à proximité du plateau principal.

Prenez au hasard **3 jetons Bonus** de la réserve pour chacun des marchés (France, Europe et International) et placez-les sur l'emplacement correspondant.



3



7



7 Mettez de côté les **12 cartes Héritage** (elles seront utilisées plus tard).

8 Tirez au hasard **10 cartes Évènement** et posez-les face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet.

Remettez dans la boîte les **cartes Évènement restantes**.

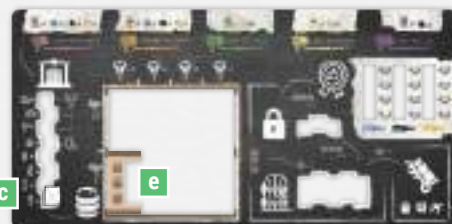
9 Chaque joueur prend :

- Un plateau personnel
- 1 pion Chef de cave, 3 pions Collaborateur et 3 disques à sa couleur ainsi qu'un cube blanc.



Ensuite, chaque joueur :

- a Place **1 disque** sur la case « 0 » de la piste de score.
- b Place **1 disque** sur une des cases « -3 » du bilan d'éco-responsabilité.
- c Place **le cube blanc** sur le 1<sup>er</sup> niveau de Pressoir de son plateau personnel.
- d Dispose ses pions **Chef de cave**, **Collaborateurs** et son **3<sup>e</sup> disque** à proximité de son plateau personnel.
- e Installe 1 **module Cuvrie** (pris dans la réserve) en bas à gauche (Âge I) de la découpe de son plateau personnel.



1 Cartes Vignoble  
« Offres à venir »

2 Cartes Vignoble  
« Offres actives »

3 Zones & Emplacements d'actions

4 Bilan d'éco-responsabilité

5 Cartes Marché  
« Commandes prévisionnelles »

6 Cartes Marché  
« Commandes actives »

7 Conseil des Chefs de cave

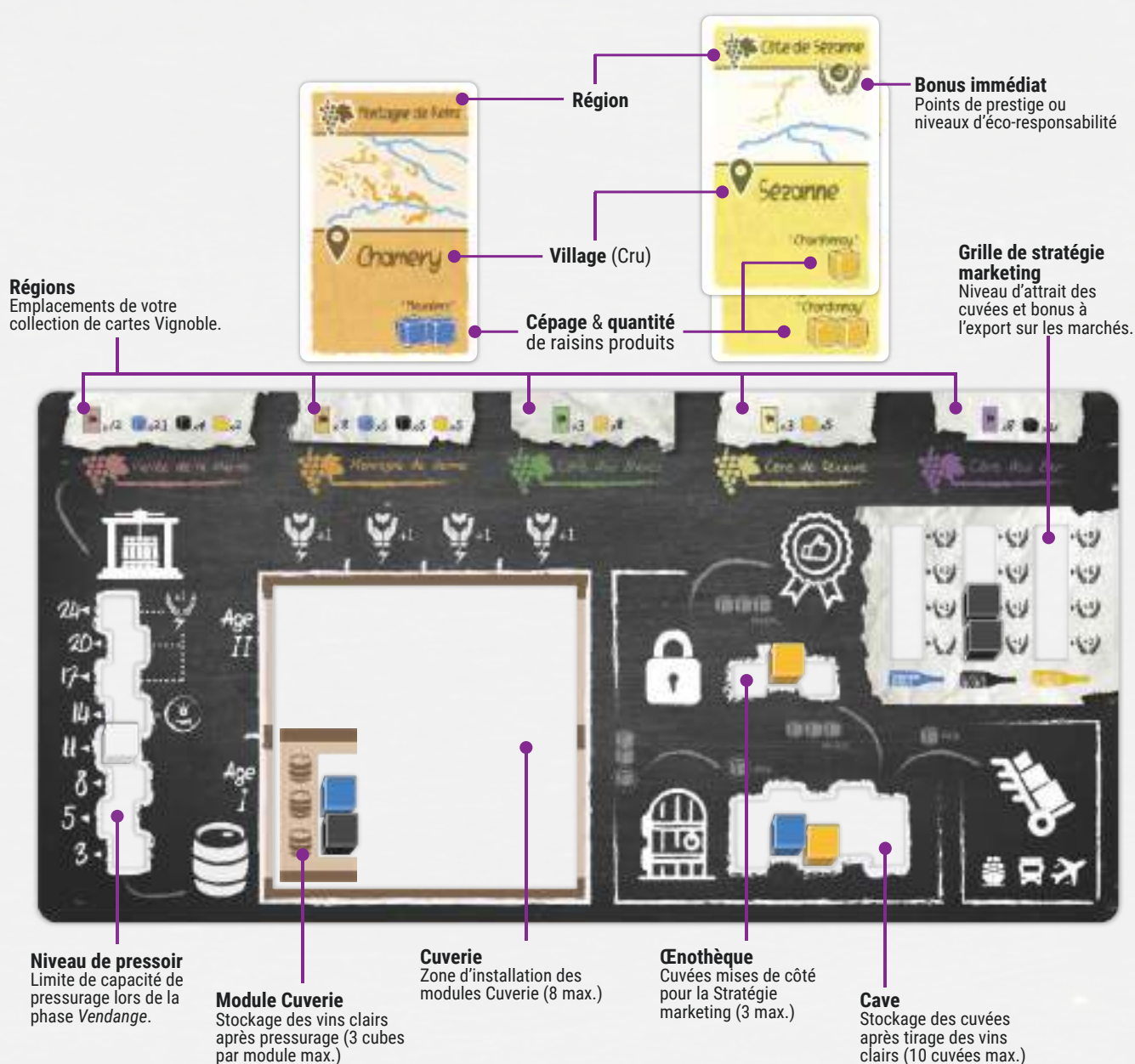
8 Cartes Évènement / Compteur de manches

## 4. PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

### PLATEAU PERSONNEL & VIGNOBLE

Le **plateau joueur personnel** est un élément central du développement de votre stratégie au cours de la partie :

- les **cartes Vignoble** acquises sont placées au-dessus du plateau en regard de la région correspondante, en laissant apparaître le cépage et la quantité de raisins produits,
- les **modules Cuverie** sont installés dans la découpe prévue à cet effet, en commençant en bas à gauche, puis de gauche à droite avant de les installer sur la rangée supérieure (Âge II),
- les **cubes représentant les vins clairs** (dans les modules Cuverie) ou les cuvées (dans la cave, l'œnothèque ou la stratégie marketing) sont placés dans les découpes, dans les limites maximales indiquées.



## 5. CONCEPTS DE JEU

Age of Champagne vous propose d'incarner un jeune Chef de cave qui hérite de l'exploitation viticole familiale. À la tête de votre Maison de Champagne, vous disposez de 10 manches pour accumuler le plus de Points de Prestige et devenir le Chef de cave de la décennie.

À chaque manche, vous décidez à quelles tâches affecter les collaborateurs de votre Maison en vue d'acquérir des vignobles destinés à la production de différents types de raisins, de construire des pressoirs servant à accueillir les fruits de la vendange ou d'installer des modules de cuverie pour vinifier et stocker les vins clairs.

Vous devez également établir votre stratégie marketing et réaliser le tirage des vins afin d'honorer les contrats d'expédition nationaux, européens ou internationaux que vous aurez signés.

Dans un monde en constante évolution, votre Maison gagnera davantage en prestige si vous mettez un point d'honneur à privilégier des actions éco-responsables au cours de la partie.

### RÉGIONS & VIGNOBLES

Les **5 régions de l'appellation Champagne** sont matérialisées sur les plateaux personnels avec un rappel du **nombre de cartes Vignoble disponibles** et de la **quantité de raisins produits pour chaque type de cépage**.



Plateau personnel : nombre de cartes et quantité/types de cépages produits

### CÉPAGES EN CUBES

L'assemblage d'un vin de Champagne est réalisé avec un ou plusieurs cépages, représentés dans le jeu par les différentes couleurs de cubes :



En fonction de leur utilisation, ces cubes représentent différents éléments thématiques :

- **Sur les cartes Vignoble** : les cépages de raisins produits,
- **Dans la cuverie** : les vins clairs qui participent à l'assemblage lors du tirage,
- **Dans la cave, l'œnothèque et sur les cartes Marché** : les cuvées qui seront commercialisées et expédiées.

### COLLECTION DE VIGNOBLES

La réussite d'une Maison réside dans sa capacité à diversifier les cépages et régions d'origine : cela permet de limiter les effets d'aléas climatiques localisés et de proposer une offre élargie de cuvées sur les marchés.

Vous aurez ainsi à cœur d'acquérir des vignobles de régions différentes que vous choisirez pour leurs cépages ou la quantité de raisins produits, en fonction de votre stratégie.

### VENDANGE

La vendange représente l'étape principale de la création d'une cuvée de Champagne. Au cours de la partie, cette phase met en œuvre plusieurs éléments de jeu importants :

- les **cartes Vignoble** représentent le cépage et le nombre de raisins produits à chaque manche,
- le **niveau de votre pressoir** limite la quantité de raisins récoltés qui peuvent être pressés avant d'être transférés en cuverie,
- les **modules Cuverie** conditionnent le nombre de vins clairs qui peuvent être stockés avant d'être assemblés lors du tirage.

### STRATÉGIE MARKETING

La commercialisation réussie d'une cuvée peut nécessiter d'en **faire la promotion en établissant une stratégie marketing**. Ainsi, au cours de la partie, il peut être opportun de mettre de côté certaines de vos cuvées qui participeront à **augmenter leur renommée** sur les différents marchés.

### ÉCHANGER DES VINS CLAIRS

Lorsque la diversification de vos vins n'est pas optimale, il peut être nécessaire d'**échanger des vins clairs de la cuverie** avec ceux de la réserve afin de préparer les futurs tirages.

Vous pouvez, à tout moment, effectuer un échange de 2 vins clairs pris dans votre cuverie contre 1 vin clair de votre choix pris dans la réserve. Malheureusement, **cette action a un léger impact sur le prestige de la Maison** et vous fait perdre 1 Point de Prestige par échange réalisé.



### LE BILAN D'ÉCO-RESPONSABILITÉ

La prise en compte des **enjeux écologiques** fait évoluer votre bilan d'éco-responsabilité et modulera votre score de fin de partie. Par exemple, privilégier un marché français ou un mode de transport plus propre permet de faire progresser votre bilan d'un ou plusieurs niveaux. Certains effets de placement choisis lors des actions l'impacteront négativement.

Si vous êtes au plus haut de l'échelle, tout progrès vous fait gagner immédiatement 1 Point de Prestige. À l'inverse, si votre bilan est au plus bas, toute baisse est sanctionnée par la perte instantanée d'1 Point de Prestige.

# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule en **10 manches** et chacune d'elles se décompose en **5 phases** :

1. Nouvel Évènement
2. Affectation des Collaborateurs
3. Résolution des actions
4. Vendange
5. Fin de saison

À l'issue de la 10<sup>e</sup> manche, le décompte final décernera le titre de « **Chef de cave de la décennie** » au joueur ayant accumulé le plus de Points de Prestige.

## VOTRE HÉRITAGE DE DÉPART

«En héritant de l'exploitation familiale, votre dotation peut comprendre aussi bien des vignobles que des outils de production. Vous voilà bien équipé pour cette nouvelle histoire à écrire !»

Les **12 cartes Héritage écartées** lors de la mise en place déterminent les **possessions de départ de chaque joueur**. Elles sont de 3 types :



■ Les **cartes Héritage Vignoble** permettent d'acquérir les vignobles de la Vallée de la Marne avec l'icône Héritage . Certaines de ces cartes vous font gagner 1 niveau d'éco-responsabilité.



■ Les **cartes Héritage Pressoir** augmentent la capacité de pressurage de départ et, dans certains cas, ajoutent également quelques vins en cave.



■ Les **cartes Héritage Cuvierie** offrent une capacité de stockage accrue en début de partie et, dans certains cas, ajoutent également quelques vins en cave.

## DISTRIBUTION DE L'HÉRITAGE

Mélangez les cartes Héritage et **distribuez-les de manière équitable entre les joueurs**.

Chaque joueur **choisit secrètement une des cartes reçues** et la place face cachée devant lui. Il **passé ensuite le reste de ses cartes au joueur à sa gauche**. Répétez l'opération jusqu'à ce que **chaque joueur ait 3 cartes Héritage** devant lui. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Les joueurs résolvent ensuite une par une chacune des cartes Héritage qu'ils ont choisi de conserver.

Enfin, chaque joueur **compte le nombre d'étoiles** de ses cartes Héritage :

- Le joueur qui a le **plus d'étoiles** place son Chef de cave sur l'**emplacement n°1** du *Conseil des Chefs de cave*.
- Le second joueur avec le plus grand nombre d'étoiles se pose sur l'emplacement n°2 et ainsi de suite.

En cas d'égalité, le joueur qui possède la carte Vignoble avec le plus grand nombre d'étoiles est prioritaire.

## 1. NOUVEL ÉVÈNEMENT

Le premier joueur révèle une **nouvelle carte de la pile Évènements** et **explique son effet** à l'ensemble des joueurs.

Cet évènement s'applique pour toute la durée de la manche (voir *Guide des icônes – Jetons Bonus*, p. 19).



Révélation d'une carte Évènement en début de manche

Les cartes Évènement font office de compteur de manche. Lorsque la dernière carte évènement est révélée, cela signifie que la dernière manche débute.

## 2. AFFECTATION DES COLLABORATEURS

Chacun leur tour, les joueurs **choisissent une action sur le plateau principal** et posent un de leurs Collaborateurs **sur un des emplacements libres** (les différentes actions sont décrites dans la section « Résolution des actions », p. 9).



Les différentes zones d'action du plateau principal



Un joueur peut affecter plusieurs de ses Collaborateurs à une même action lors d'une même manche (à l'exception de l'action Tirage des vins, voir p. 13).

Le joueur qui dispose de plusieurs Collaborateurs sur une action pourra ainsi bénéficier plusieurs fois de son effet lors de la phase « Résolution des actions ».

Les zones **Vendange** (7) et **Conseil des Chefs de cave** (8) sont résolues respectivement lors des phases *Vendange* et *Fin de saison*.

À l'exception de l'action « Expédition vers les Marchés » (5), les joueurs peuvent résoudre simultanément les effets de leurs actions.

## ZONES D'ACTION :

- **Vignobles** (1) : placez un Collaborateur sur la carte de votre choix de la rangée des « Offres actives ».
- **Pressoir** (2), **Cuverie** (3), **Stratégie marketing** (4), **Expédition** (5), **Tirage des vins** (6) : choisissez un des emplacements libres de l'action (l'effet de placement sera résolu lors de la phase « Résolution des actions »).
- **Conseil des Chefs de cave** (8) : choisissez l'emplacement qui déterminera votre position dans l'ordre du tour pour la manche suivante.

Certains jetons Bonus offrent la possibilité d'effectuer une action spécifique sans placer de Collaborateur. Dans ce cas, placez le disque de votre couleur sur l'emplacement choisi et défaussez le jeton.

Notez que cette action « gratuite » doit être utilisée avant de placer votre dernier Collaborateur sur le plateau principal.

Une fois que les joueurs ont affecté tous leurs Collaborateurs sur le plateau principal, passez à la phase *Résolution des actions*.

## 3. RÉOLUTION DES ACTIONS

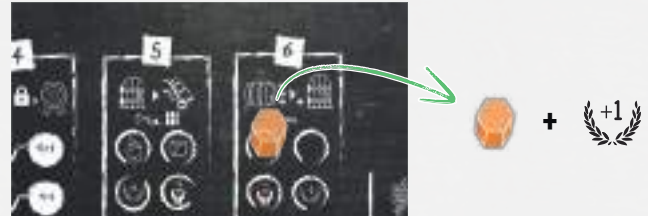
Lors de cette phase, les actions sont résolues **étape par étape en suivant la numérotation des zones d'action** du plateau principal : vous commencez par le **Vignoble** (1) et terminez par le **Tirage des vins** (6).



Ordre de résolution des actions

## Récupération des Collaborateurs

Une fois l'action résolue, le joueur récupère son Collaborateur puis applique l'effet de placement (si disponible).



Ordre de résolution des actions

## Effets de placement

Ces effets de placement sont présents sur les emplacements des zones d'action et certaines cartes Vignoble (les valeurs indiquées sur les icônes peuvent varier) :



Le joueur gagne un Point de Prestige.



Le joueur perd un Point de Prestige.



Le joueur augmente d'un niveau son bilan d'écoresponsabilité.



Le joueur réduit d'un niveau son bilan d'écoresponsabilité.



Le joueur concerné résout l'action en premier.



Le joueur peut défausser 1 cube de moins pour cette action.



Le Collaborateur n'est pas récupéré immédiatement, il est déplacé vers la droite sur l'emplacement  $n+1$  (voir 3.4 Stratégie marketing, p. 11).



Si un même joueur a posé 1 Collaborateur sur chacun de ces 2 emplacements liés, il pioche un jeton Bonus.

### 3.1 ACQUÉRIR UN VIGNOBLE

«Christian n'a de cesse d'arpenter les différentes régions de la Champagne à la recherche de nouvelles parcelles avec de nouveaux cépages. Pour certains vignobles très prisés, l'aide d'Olivier serait la bienvenue pour être les premiers sur le coup !»

L'action *Acquérir un Vignoble* vous permet d'**ajouter une ou plusieurs cartes Vignoble à votre domaine**. Ces cartes déterminent le **type** et la **quantité de raisins récoltés** pendant la phase *Vendange*.



Offre de cartes Vignoble : placement de Collaborateurs

Lors de la résolution de cette action, prenez **chaque carte où se trouve l'un de vos Collaborateurs** et placez-la dans la **colonne de la région correspondante**, en haut de votre plateau personnel.



Installation des cartes Vignoble au-dessus du plateau personnel

Si la carte Vignoble ajoutée à votre domaine indique un **bonus en haut à droite**, vous appliquez son effet immédiatement (voir *Effets de placement*, p. 9).



Deux cartes Vignoble «Coteaux Vitryats» ne sont associées à aucune région et peuvent être placées sur la région de votre choix.

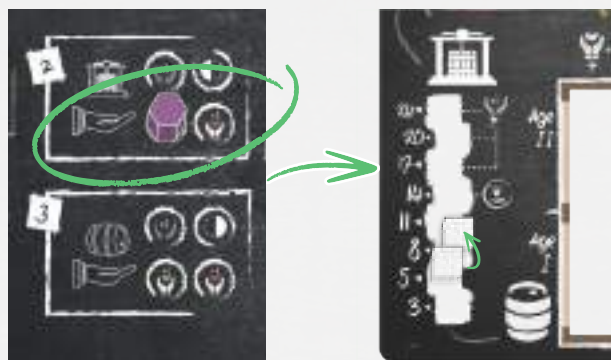
Une fois posées au-dessus du plateau personnel, les cartes Vignoble ne peuvent plus être déplacées.

### 3.2 CONSTRUIRE UN PRESOIR

«Avec la belle récolte à venir, Olivier se doit de développer l'outil de pressurage pour être en mesure d'accueillir l'ensemble de la vendange.»

L'action *Construire un pressoir* vous permet de **faire évoluer le niveau de votre pressoir** déterminant la **quantité de raisins vendangés** qui sera **transférée en cuverie**.

Lors de la résolution de cette action, **améliorez votre pressoir d'un niveau pour chaque Collaborateur** affecté en déplaçant le marqueur blanc de votre plateau personnel.



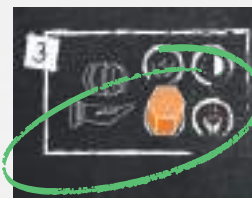
Construction d'un pressoir : augmentation d'un niveau sur le plateau personnel

Si vous avez atteint le niveau 14, vous piochez immédiatement un jeton Bonus. Au-delà du niveau 17, vous gagnez 1 Point de Prestige pour chaque niveau de pressoir supplémentaire.

### 3.3 INSTALLER UNE CUVERIE

«Nouvelles parcelles, nouvel outil de pressurage... Olivier ne peut pas se permettre de négliger la cuverie de la Maison ! Sans espace de stockage suffisant — les nouveaux modules de cuverie — notre capacité de production pourrait en souffrir.»

L'action *Installer une cuverie* vous permet d'**installer une nouvelle cuverie afin de stocker un plus grand nombre de vins clairs** qui seront ensuite tirés pour créer vos cuvées (étape 3.6 *Tirage des vins*).



Lors de la résolution de cette action, **placez un module Cuverie sur votre plateau personnel** pour chaque Collaborateur affecté (en commençant par la rangée du bas : Âge I).

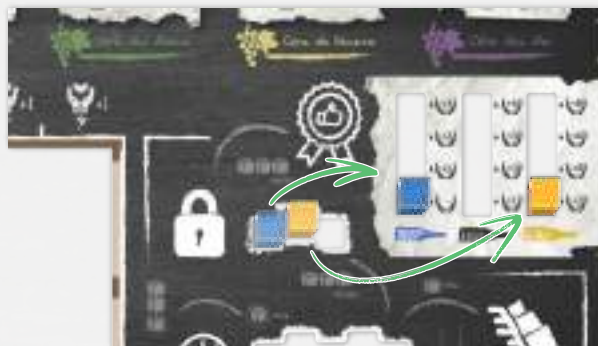


Installation d'une cuverie : ajout d'un module Cuverie sur le plateau personnel

Lorsque vous placez un module Cuverie sur la rangée supérieure (Âge II), vous avancez immédiatement votre bilan d'éco-responsabilité d'un niveau.

La capacité de l'œnothèque est limitée à 3 cuvées.

- si votre Collaborateur est sur l'emplacement de droite, vous pouvez affecter les cuvées de votre œnothèque à votre grille de stratégie marketing.

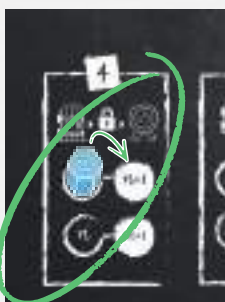


Affectation de cuvées de l'œnothèque à la grille de stratégie marketing

### 3.4 STRATÉGIE MARKETING

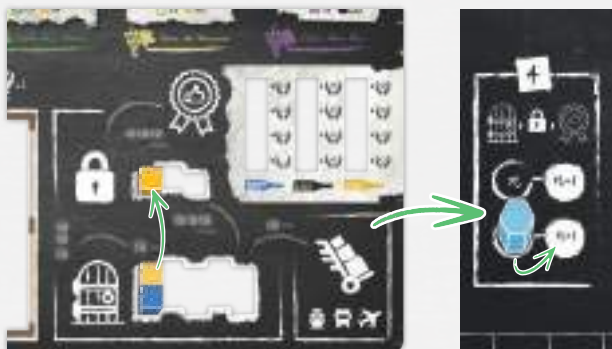
«À son bureau, Alice est occupée à établir et développer la stratégie marketing de la Maison. Une bonne opération de communication participera sans doute à la renommée de nos cuvées sur les marchés !»

L'action *Stratégie marketing* vous permet, en deux temps, de **déplacer des vins de votre cave vers votre œnothèque puis sur votre grille de stratégie marketing**. Cette grille, organisée par type de vin (Tradition Brut, Blanc de noirs, Blanc de blancs), octroie des bonus de Points de Prestige pendant l'étape 3.5 *Expédition vers les marchés*.



Lors de la résolution de cette action :

- si votre Collaborateur est sur l'emplacement de gauche, vous pouvez **choisir jusqu'à 3 cuvées de votre cave et les transférer dans votre œnothèque**. Déplacez ensuite votre Collaborateur sur l'emplacement de droite (celui-ci ne sera disponible qu'à la fin de la prochaine manche, après avoir résolu la seconde partie de l'action).



Transfert de cuvées de la cave vers l'œnothèque

Placez les cuvées dans la **colonne du type de vin correspondant** (Tradition Brut, Blanc de noirs ou Blanc de blancs). Vous pouvez désormais **recupérer votre Collaborateur** pour une utilisation future.



Grille de stratégie marketing : cuvées affectées

### 3.5 EXPÉDITION VERS LES MARCHÉS

«En France, en Europe ou à l'international ? Alice analyse la demande sur les marchés pour distribuer notre production tout en essayant de conserver un bilan d'éco-responsabilité équilibré.»

L'action *Expédition vers les marchés* vous permet **d'honorer les commandes de cartes Marché** afin de **vendre les cuvées de votre cave** en France, en Europe ou à l'international.

⚠ Le mode de transport choisi lors de l'expédition peut avoir un impact sur votre bilan d'éco-responsabilité.

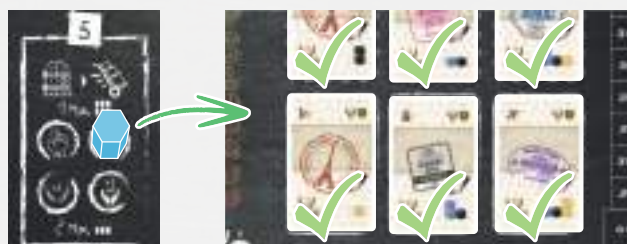


Le joueur qui a placé un Collaborateur sur l'emplacement avec l'effet *Parler en premier* **résout son action en premier**.

## Choix des cartes Marché

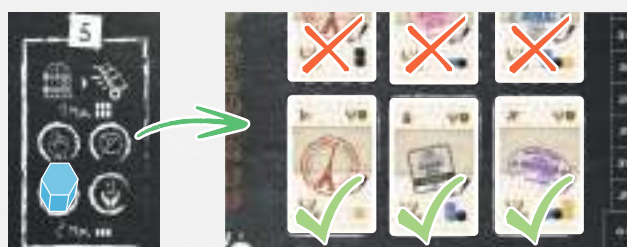
L'action *Expédition vers les marchés* propose deux rangées d'emplacements aux effets différents :

a. Si votre Collaborateur se trouve sur l'un des emplacements de la **rangée supérieure**, vous ne pouvez valider qu'**une seule et unique carte Marché** parmi les 6 cartes *Commandes actives* et *Commandes prévisionnelles*.



Valider une carte Marché : 1 seule parmi l'ensemble de l'offre

b. Si votre Collaborateur se trouve sur l'un des emplacements de la **rangée inférieure**, vous pouvez valider **jusqu'à 2 cartes Marché** prises parmi les 3 *Commandes actives* disponibles.



Valider une carte Marché : 2 parmi l'offre de commandes actives

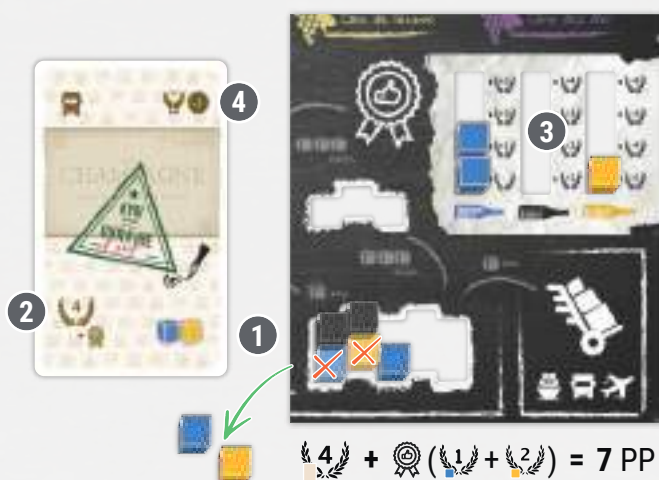
Les emplacements de l'action «Expédition vers les marchés» sont résolus un par un en suivant l'ordre du tour des joueurs défini au Conseil des Chefs de cave — à l'exception de l'emplacement «Parler en premier».

## Expédition des cuvées

Lorsque vous choisissez une carte Marché en vue d'honorer la commande correspondante, vous devez :

1. **Défausser** de votre cave les cuvées spécifiées sur la carte,
2. **Gagner** les Points de Prestige indiqués,
3. **Ajouter le bonus** de Stratégie marketing de votre plateau personnel pour chacune des cuvées expédiées,
4. **Impacter votre bilan** d'éco-responsabilité en fonction du mode de transport utilisé.

Le bonus de Stratégie marketing est indiqué, pour chaque type de cuvées, à droite des cubes placés sur votre grille de stratégie marketing (ce bonus est nul en début de partie).



Exemple d'expédition de cuvées et de calcul des Points de Prestige

Si un joueur ne peut pas répondre aux pré-requis de l'une des cartes Marché, il récupère son Collaborateur et met fin à la résolution de cette action.

Une fois ces éléments comptabilisés, **l'expédition est validée**. La carte Marché validée est ensuite **défaussée et remplacée** par la carte supérieure de la pile correspondante.

Si l'une des piles de cartes Marché est épuisée, mélangez les cartes défaussées du secteur correspondant et piochez-en une pour compléter l'offre.

## Jetons bonus



Jetons bonus pour la validation de cartes Marché

Les emplacements *Commandes actives* octroient des **jetons Bonus** aux joueurs qui complètent ces cartes Marché en premier.

Après avoir validé une expédition, le joueur **prend les jetons Bonus associés et en choisit un**. Il remplace les autres jetons face cachée et consulte l'effet du jeton sélectionné (voir *Guide des icônes – Jetons Bonus*, p. 19).

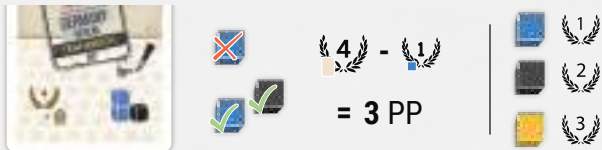
Les jetons Bonus pris par les joueurs lors de l'action «Expédition vers les marchés» ne sont jamais remplacés.

### Livraison partielle



Le joueur qui a placé un Collaborateur sur l'emplacement *Livraison partielle* peut **honorer partiellement la commande** d'une carte Marché en expédiant **1 cuvée de moins** que nécessaire. Le joueur choisit les cuvées qu'il défausse pour valider la carte Marché.

⚠ Le nombre de Points de Prestige obtenu est **réduit de la valeur correspondant au type** de la cuvée non livrée.



Exemple de livraison partielle d'une carte Marché

Une carte Marché n'est jamais « gratuite » : le joueur doit toujours expédier au moins une cuvée.

### 3.6 TIRAGE DES VINS

« À la cave, Christian coordonne le tirage des vins et travaille les assemblages pour préparer les meilleures cuvées. Le remplissage de ces précieux flacons est crucial et permettra de libérer nos modules de cuverie pour la vendange à venir... »

L'action *Tirage des vins* vous permet de **transformer les vins clairs** (stockés dans votre cuverie) en **cuvées** (stockées en caves) en suivant les règles d'assemblage ci-dessous (rappelées sur l'aide de jeu) :

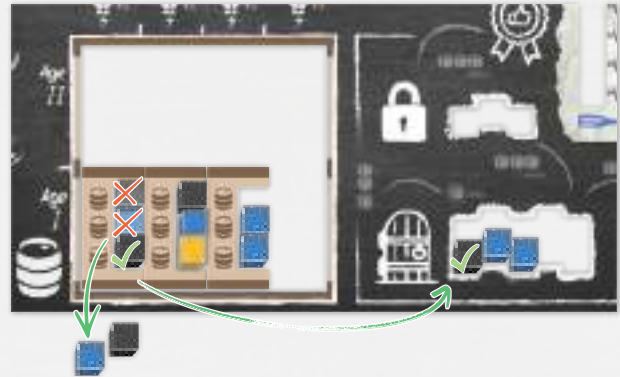


Assemblages de vins clairs pour la création de cuvées



Quelques exemples d'assemblages possibles

Afin de créer une cuvée, vous devez **combinaison 3 vins clairs** (cubes pris dans votre cuverie) puis **placer 1 cube correspondant à la cuvée souhaitée** dans un emplacement libre de votre cave. Les 2 autres vins clairs ayant servi à l'assemblage sont défaussés et remis à la réserve.



Création d'une cuvée de Blanc de noirs



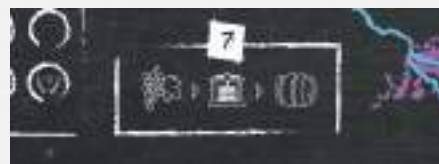
Vous pouvez réaliser à tout moment de la partie un **échange de vins clairs** (2 vins clairs pris dans votre cuverie contre 1 vin clair de votre choix pris dans la réserve).

⚠ Vous perdez **1 Point de Prestige** par échange effectué.

Vous pouvez « tirer » autant de cuvées que vous le souhaitez : seules les combinaisons de vins clairs et/ou la place en cave peuvent limiter le nombre de transformations réalisées lors d'une même manche.

### 3.7 VENDANGE

« Les raisins sont enfin à maturité et la météo est au rendez-vous. Alice, Christian et Olivier quittent leur poste pour s'établir dans nos vignes et récolter le fruit de longs mois d'attente. »



Étape 7 de la résolution des actions (récolte, pressurage et stockage)

Cette zone ne comporte pas d'emplacement d'action pour poser des Collaborateurs car elle est résolue systématiquement à chaque manche lors de la phase « Vendange ».

### 3.8 CONSEIL DES CHEFS DE CAVE

L'action *Conseil des Chefs de cave* vous permet de **modifier l'ordre du tour** selon la place choisie lors de la pose de votre Collaborateur.

Cette action n'est résolue que lors de la phase «Fin de saison».



### 4. VENDANGE

Cette phase est **collégiale et systématique** : chaque joueur récolte les raisins produits par son vignoble (l'ensemble des cartes **Vignoble** présentes au-dessus de son plateau personnel) pour les placer dans sa cuverie.

Le niveau de votre pressoir et votre capacité en cuverie limitent le nombre de raisins qui peuvent être stockés sous forme de vins clairs.

Chaque joueur résout la phase *Vendange* comme suit :

1. Pour **chacune de ses cartes Vignoble**, le joueur **collecte les raisins produits** en prenant autant de cubes du type de raisin correspondant dans la réserve.



Production de raisins pendant la Vendange

2. Le joueur place dans la **cuverie** autant de raisins que le **niveau de pressoir** et les modules **Cuverie** le permettent.



Transfert en cuverie des raisins récoltés, après passage par le pressoir (ici, le pressoir ne permet d'en transférer que 5 et la cuverie ne peut en accueillir que 4)

Le choix des vins pressés puis transférés en cuverie est libre : tous les cubes en excès sont remis à la réserve.

## 5. FIN DE SAISON

### 1. CONSEIL DES CHEFS DE CAVE

Si un ou plusieurs joueurs ont placé un Collaborateur au *Conseil des Chefs de cave*, ceux-ci **déplacent leur pion Chef de cave** sur la case d'ordre du tour correspondante. Si un pion est déjà présent sur la case de destination, déplacez-le (et les autres pions éventuels) d'un emplacement vers le bas.



Modification de l'ordre du tour au Conseil des Chefs de cave

### 2. RENOUELEMENT DE CARTES VIGNOBLE

Lors de la 10<sup>e</sup> manche, ignorez cette étape de renouvellement et passez directement au décompte final.

Défaussez **toutes les cartes Vignoble** encore présentes sur les emplacements *Offres actives* et remplacez-les par la carte supérieure de la pile correspondante.



Renouvellement des cartes Vignoble des Offres actives

Si l'une des piles de cartes Vignoble est épuisée, mélangez les cartes défaussées et piochez-en une pour compléter l'offre.

## 6. DÉCOMPTE FINAL

À l'issue de la 10<sup>e</sup> manche (après la 10<sup>e</sup> Vendange), les Points de Prestige gagnés pendant la partie sont complétés par votre collection de cartes Vignoble, vos stocks (en cuverie et en cave) et votre bilan d'éco-responsabilité.

### 1. CARTES VIGNOBLE

▪ **Diversification des régions** : chaque joueur qui possède au moins 1 carte Vignoble dans chacune des régions gagne 5 Points de Prestige (si un joueur en possède 2 par région, il gagne 10 Points de Prestige).

▪ **Vignoble majeur** : pour chaque région, le joueur qui possède le plus de cartes Vignoble gagne 4 Points de Prestige. En cas d'égalité, comptabilisez le nombre de raisins produits par la région des joueurs concernés : le joueur qui en produit le plus l'emporte. En cas de nouvelle égalité, répartissez les 4 points équitablement.

### 2. STOCKS

▪ **Vins clairs en cuverie** : chaque joueur gagne 1 Point de Prestige par lot de 6 vins clairs présents dans sa cuverie.

▪ **Cuvées en cave** : chaque joueur gagne 4 Points de Prestige par lot de 3 cuvées présentes dans sa cave (l'œnothèque fait partie de la cave).

### 3. BILAN D'ÉCO-RESPONSABILITÉ

Chaque joueur ajoute la valeur correspondant à la position de son marqueur sur le bilan d'éco-responsabilité.

#### CHEF DE CAVE DE LA DÉCENNIE

Le joueur qui totalise le plus de Points de Prestige est déclaré vainqueur et obtient le titre de « **Chef de Cave de la décennie** ».

En cas d'égalité, le joueur qui a le meilleur bilan d'éco-responsabilité est déclaré vainqueur.

En cas de nouvelle égalité, la position au *Conseil des Chefs de cave* détermine le vainqueur.

### EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL

Le joueur termine avec un score de **81 Points de Prestige (PP)** et ajoute :

1. **+5 PP** pour la diversification des régions (*il a au moins une carte par région*),

2. **+8 PP** pour les vignobles majeurs (*exemple : il est le joueur avec le plus de cartes Vignoble pour la Vallée de la Marne et la Côte des Blancs*),

3. **+1 PP** pour ses vins clairs en cuverie (*il lui reste 8 cubes*),

4. **+8 PP** pour ses cuvées en cave (*6 cubes restants*),

5. **+4 PP** car son disque est au niveau 7 du bilan d'éco-responsabilité.

Soit : 81 + 26 = **107 Points de Prestige**, à comparer aux scores de ses adversaires.



# VARIANTES ET NÉGOCIANT



## VARIANTE PREMIÈRE PARTIE

Pour une première partie d'Age of Champagne, nous vous recommandons d'utiliser **la face simplifiée du plateau principal** qui apporte les changements de règles suivants :

- Les effets de placement des zones d'action sont toujours positifs,
- Vous ne gagnez pas de jeton Bonus pour les emplacements d'action liés des zones *Construire un pressoir* (2) et *Installer une cuverie* (3),
- La *Stratégie marketing* (4) n'est pas utilisée (la zone correspondante est absente du plateau principal),
- Lors de la résolution de l'action *Expédition vers les marchés* (5), les joueurs peuvent prendre 2 cartes parmi les *Offres actives* uniquement.

Ces ajustements offrent une simplification des choix pour une découverte facilitée du jeu.

Pour vos parties suivantes, jouez avec l'autre face du plateau principal et appliquez les règles standard. Vous pourrez ensuite essayer les Variantes avancées ci-dessous pour augmenter la difficulté de vos parties.

## VARIANTES AVANCÉES

### PARTENARIAT COMMERCIAL

Lors de la résolution de l'action *Expédition vers les marchés*, vous pouvez **rechercher un Partenaire parmi les joueurs** qui vous aidera à honorer la commande d'une carte Marché.

Le fonctionnement du partenariat est le suivant :

- Vous **choisissez une carte Marché** pour laquelle il vous manque 1 cuvée maximum afin d'honorer la commande,
- Vous **demandez aux autres joueurs** si l'un d'entre eux peut et souhaite compléter la commande : il sera votre Partenaire.

Si aucun joueur ne se manifeste, vous continuez à jouer normalement et choisissez une autre carte Marché ou abandonnez l'action.

Si vous avez identifié un Partenaire, validez la commande comme suit :

- **Défaussez les cuvées** que vous vous engagez à expédier,
- Gagnez un nombre de Points de Prestige correspondant à la **valeur de la carte Marché réduite de la valeur de la cuvée** apportée par le Partenaire,
- **Le Partenaire défausse la cuvée** qu'il a apportée pour honorer la commande,

- Le Partenaire gagne **un nombre de Points de Prestige égal à la valeur de la cuvée apportée** augmentée de l'éventuel bonus de *Stratégie marketing* correspondant (sur son plateau personnel),

- **Impactez votre bilan d'éco-responsabilité** en fonction du mode de transport indiqué sur la carte Marché.

Le joueur partenaire qui participe à l'action pour honorer la commande n'a pas l'obligation d'être présent sur cette action lors de la manche.

### HAUTE TENSION

Lors de parties à 2 ou 3 joueurs (mode solo avec le Négociant compris), les joueurs aguerris peuvent augmenter la tension sur les zones d'action en bloquant certains emplacements.

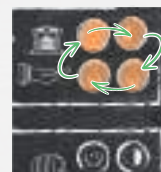
- Prenez **3 disques d'une couleur** de joueur inutilisée dans la boîte :

1. Sur la zone d'action *Construire un pressoir* (2), placez **1 disque sur le premier emplacement** (avec l'effet de placement « +1 Point de Prestige »)
2. Sur la zone d'action *Installer une cuverie* (3), placez **1 disque sur le quatrième emplacement** (avec l'effet de placement « -1 niveau d'éco-responsabilité »).
3. Sur la zone d'action *Tirage des vins* (6), placez **1 disque sur le second emplacement** « sans effet de placement ».



Emplacements d'action à bloquer pour augmenter la tension

À la fin de chaque manche, **pour chacune des 3 zones d'action** comportant un disque de blocage, **déplacez le disque d'1 emplacement** dans le sens des aiguilles d'une montre.





## JOUER AVEC LE NÉGOCIANT

« Un négociant fait le tour des Maisons de Champagne et s'attache à dénicher les meilleures cuvées. Il active ses contacts dans le monde entier pour commercialiser le précieux liquide et s'assurer qu'un maximum de consommateurs puissent le déguster. »

Le Négociant peut être utilisé à la fois comme **adversaire pour une partie en solo** ou comme **joueur supplémentaire** lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs.

Pour plus d'interaction, vous pouvez demander à quelqu'un qui ne joue pas d'incarner le rôle du Négociant : celui-ci aura la responsabilité de choisir la destination des cuvées et les jetons Bonus.

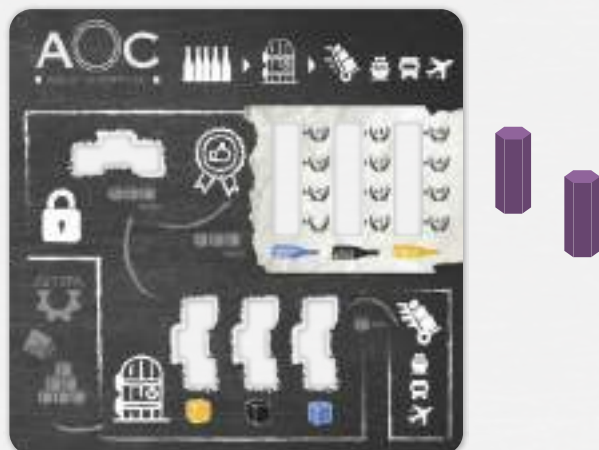
### 1. MATÉRIEL & MISE EN PLACE

Procédez à une **mise en place standard** en fonction du nombre de joueurs où le Négociant compte pour un joueur à part entière. **Ne distribuez pas de matériel de joueur au Négociant.**

La mise en place des éléments du Négociant est réalisée après que tous les joueurs ont placé leur Chef de cave au Conseil.

Procédez de la façon suivante :

1. **Prenez le plateau Négociant** et placez-le à proximité de la zone de jeu et à portée de l'un des joueurs (si vous jouez la « Variante Première partie », utilisez la face sans grille de stratégie marketing).
2. **Choisissez une couleur de joueur inutilisée** et prenez l'ensemble des pions et disques correspondants.
3. **Placez un de ses disques sur la case 0** de la piste de score et **un autre disque sur la case +14** du bilan d'écoresponsabilité.
4. **Placez le Chef de cave du Négociant en dernière position** au Conseil des chefs de cave et placez 2 de ses Collaborateurs à proximité de son plateau. Le Collaborateur et le disque restants sont remis dans la boîte.



Plateau Négociant – face standard avec grille de stratégie marketing

### 2. PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

À chaque tour, lors de la révélation d'une nouvelle carte Évènement, le **Négociant place un de ses Collaborateurs** sur l'action *Expédition vers les marchés* et **ajoute des cuvées à sa cave**. En bon commercial, il travaille également activement à optimiser sa *Stratégie marketing*.

Son objectif principal est d'honorer les commandes des cartes Marché les plus intéressantes et de vendre ses cuvées en empochant le plus de Points de Prestige possible.

Le Négociant ne dispose pas de son propre tour de jeu, mais place ses Collaborateurs selon certaines conditions décrites ci-après.

### 3. CARTE ÉVÈNEMENT

Lors de la phase *Nouvel Évènement*, après avoir décrit l'effet de la carte Évènement aux joueurs, passez à la résolution de l'action du Négociant de la manière suivante, selon les indications de la section « Automa » (sur la droite de la carte) :

1. Placez l'un de ses Collaborateurs sur l'emplacement précisé **(a)** de l'action *Expédition vers les marchés*.
2. Ajoutez les cuvées indiquées **(b)** à la cave du Négociant dans les emplacements disponibles.



Si un ou plusieurs cubes ne peuvent être placés dans la cave du Négociant, placez-les dans son œnothèque. Les cubes placés dans l'œnothèque sont choisis dans l'ordre de priorité suivant :



Lorsque l'œnothèque est pleine, le Négociant place immédiatement un de ses Collaborateurs sur un emplacement « n » (case de gauche) de l'action *Stratégie marketing*. Les cubes en excès sont remis à la réserve.

## 4. SUIVI DE LA CONCURRENCE

Si un joueur place l'un de ses Collaborateurs pour préparer l'action *Stratégie marketing* (case  $n$ , à gauche) et que le Négociant possède **au moins 1 cuvée dans son œnothèque**, ce dernier vient occuper immédiatement le second emplacement de l'action.



Ce Collaborateur sera déplacé vers la case  $n+1$  à la prochaine manche, comme pour le joueur présent sur cette action.

## 5. RÉOLUTION DES ACTIONS

À son tour, le Négociant déplace ou récupère ses Collaborateurs selon les règles normales et applique l'effet de placement s'il y a lieu.

### Stratégie marketing

L'action est résolue normalement en fonction de la position du Collaborateur du Négociant :

- **Case  $n$**  : le Collaborateur est déplacé sur la case  $n+1$ .
- **Case  $n+1$**  : le Négociant déplace les cuvées de son œnothèque vers sa grille de stratégie marketing et récupère son Collaborateur.

### Expédition vers les marchés

Comme pour un vrai joueur, le Négociant sélectionne une ou plusieurs cartes Marché selon les conditions de l'emplacement occupé par son Collaborateur (voir 3.5 *Expédition vers les marchés*, p. 11) et qui présentent des commandes qu'il est en capacité d'honorer.

Le Négociant choisit toujours la carte Marché qui lui rapporte le plus de Points de Prestige (bonus de stratégie marketing compris).

En cas d'égalité entre plusieurs cartes, le Négociant choisit la carte au bilan d'éco-responsabilité le plus favorable. En cas de nouvelle égalité, la priorité est déterminée successivement par la présence d'un jeton Bonus et la destination : International puis Europe.

Si le Négociant valide une carte Marché à laquelle sont attachés des jetons Bonus, celui-ci en prend un au hasard.

Le Négociant applique uniquement l'effet des jetons Bonus Prestige et Éco-responsabilité et ignore les autres types d'effet. Le jeton est ensuite défaussé, que son effet ait pu s'appliquer ou non.

## 6. FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE FINAL

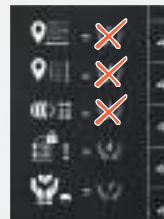
En fin de partie, calculez les scores des joueurs normalement.

Le Négociant n'étant pas propriétaire de vignobles, ni équipé d'une chaîne de production, son score final n'est modifié que par :

- **ses stocks** (cuvées en cave et dans l'œnothèque) selon les mêmes barèmes que les autres joueurs,
- **son bilan d'éco-responsabilité**.

### Décompte spécifique en mode solo

Le décompte final du joueur suit les mêmes règles que pour le Négociant : pas de prise en compte des vignobles et des stocks en cuverie.



## AJUSTER LA DIFFICULTÉ AVEC LE NÉGOCIANT

Afin de relever un peu le niveau du challenge lors de vos parties avec le Négociant, vous pouvez lui octroyer un avantage en plaçant des cuvées dans sa cave de son plateau en début de partie :

- **Jéroboam – Facile** : la cave du Négociant est vide.
- **Mathusalem – Moyen** : le Négociant a déjà commencé sa collection de bouteilles et possède 1 cuvée de chaque type (Tradition Brut, Blanc de noirs et Blanc de Blancs) dans sa cave.
- **Balthazar – Difficile** : le Négociant dispose d'une belle série de bouteilles à commercialiser avec 2 cuvées de chaque type dans sa cave.
- **Nabuchodonosor – Extrême** : le Négociant possède un joli échantillon de champagnes et détient 3 cuvées de chaque type dans sa cave.



Plateau Négociant en début de partie au niveau « Balthazar » (difficile)

## JETONS BONUS

Au cours de la partie, il vous sera possible de gagner des **jetons Bonus** grâce à certaines actions ou événements.

En fonction du type de jeton, leurs effets seront à appliquer immédiatement ou lorsque vous jugerez le moment opportun.

Après application de leur effet, les jetons sont défaussés face visible à proximité du plateau principal. Si la réserve de jetons venait à être épuisée, mélangez les jetons défaussés pour la reconstituer.

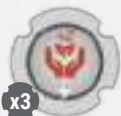
## JETONS À EFFET IMMÉDIAT

Ces jetons (avec l'icône ⚡) imposent d'appliquer leur effet dès leur obtention.



### Prestige

Gagnez le nombre de Points de Prestige indiqué.



### Eco-Responsabilité

Améliorez votre bilan d'éco-responsabilité de 2 niveaux.



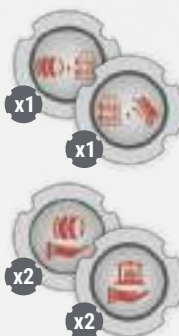
### Titre de propriété

Placez ce jeton en haut de votre plateau personnel sur une région de votre choix.

Ce jeton compte désormais comme une carte Vignoble pour cette région lors du décompte final. Une fois placé, le jeton ne peut plus être déplacé jusqu'à la fin de partie.

## JETONS À UTILISATION LIBRE

L'effet de ces jetons peut être utilisé à tout moment de la partie, à discrétion du joueur.



### Action supplémentaire

Ces jetons octroient un Collaborateur temporaire lors de la phase *Affectation des Collaborateurs*.

Placez le disque de votre couleur sur un emplacement disponible de l'action correspondant à celle illustrée sur le jeton.

Votre disque doit être placé avant votre dernier Collaborateur. Après la résolution de l'action, récupérez le disque et appliquez l'effet de placement s'il y a lieu.



### Réservation de marché

Placez le disque de votre couleur sur l'une des 6 cartes Marché du plateau principal.

Cette commande vous est réservée et vous serez le seul à pouvoir la valider afin de vendre les cuvées correspondantes.

Si vous n'avez pas honoré la commande à la fin de manche, ce jeton est défaussé et vous perdez un nombre de Points de Prestige équivalent à la valeur indiquée sur la carte Marché (sans application d'un éventuel bonus de Stratégie marketing).



### Changement de mode de transport

Utilisez ce jeton au moment d'honorer une commande et changez le mode d'expédition indiqué sur la carte choisie (par avion au lieu de par bateau, ou inversement).

Si vous choisissez le transport par bateau, vous ne subissez pas le malus de 2 niveaux d'éco-responsabilité.

Si vous expédiez par avion, vous subissez un malus de 2 niveaux d'éco-responsabilité.



### Protection contre le froid

Utilisez ce jeton pour annuler l'effet de la carte Évènement *Aléas climatiques*. Votre vignoble ne sera pas touché par l'effet climatique.

Si vous ne l'utilisez pas, vous gagnerez 1 Point de Prestige en fin de partie.

## CARTES ÉVÈNEMENT

Les cartes Évènement révélées à chaque début de manche offrent un bonus, un malus ou une contrainte applicables à un type d'action pendant toute la durée de la manche.

### ÉVÈNEMENTS GÉNÉRAUX



#### Aéroports en grève

Les aéroports sont en grève et aucune marchandise ne peut être expédiée par avion.

Les commandes des cartes Marché correspondantes ne peuvent pas être honorées pendant la manche.



#### Ports en grève

Le personnel bloque les ports et aucune marchandise ne peut partir par bateau.

Les commandes des cartes Marché correspondantes ne peuvent pas être honorées pendant la manche.



#### Chute des ventes

Les marchés se portent mal dans certaines régions et affectent les gains de chaque vente.

Retirez 2 Points de Prestige à la valeur de chaque carte Marché du secteur précisé sur la carte Évènement.



#### Hausse des ventes

La météo des marchés est au beau fixe et les ventes sur certains marchés sont plus rentables.

Ajoutez 2 Points de Prestige à la valeur de chaque carte Marché du secteur précisé sur la carte Évènement.



#### Climat idéal

La météo a été clémente cette année et la vendange qui arrive sera très belle.

Cet évènement n'a aucun effet sur la manche.



#### Pandémie mondiale

Une pandémie affecte la capacité à livrer les commandes dans le monde entier.

Seules les 3 cartes Marché des Commandes actives peuvent être validées pendant cette manche. Les cartes validées ne sont pas remplacées avant la fin de la manche.



#### Défaut bouchons

Votre principal fournisseur vous informe qu'un lot de bouchons présente un défaut majeur.

Tous les joueurs défaussent une cuvée de leur choix parmi celles stockées dans leur cave.



#### Subventions

Les maisons de Champagne bénéficient d'aides pour développer leurs outils de production.

Les joueurs qui résolvent les actions Construire un pressoir et Installer une cuverie pendant cette manche gagnent un jeton Bonus (pris dans la réserve, dans l'ordre du tour).

### ÉVÈNEMENTS LOCALISÉS



Les évènements *Aléas climatiques* et *Qualité raisins* s'appliquent respectivement à une région et à un cépage de référence. Cette référence est déterminée par la carte Vignoble en haut à gauche sur le plateau principal. Dans le cas où cette carte est une carte «Coteaux Vitryats», le joueur qui possède le moins de Points de Prestige choisit la région ou le cépage de référence (en cas d'égalité, c'est le dernier joueur dans l'ordre du tour qui choisit).



#### Aléas climatiques

Un épisode de gel a touché une région et détruit les fruits avant la prochaine vendange.

La région de référence ne produit aucun raisin pendant cette manche.



#### Qualité raisins

Cette année, un cépage est mis à l'honneur pour sa grande qualité.

Chaque joueur gagne autant de Points de Prestige que de cartes Vignoble produisant le cépage de référence au-dessus de son plateau personnel.