



1. Préparation

- avancer le marqueur de manche
- (optionnel) révéler une nouvelle carte événement et appliquer les éventuels effets en cours

2. Action

- un sablier qui s'écoule ne peut pas être déplacé
- le déplacement d'un sablier termine l'action des précédents sabliers

3. Maintenance

- vérification des commandes : gain de PP et sous (si echec, plat à jeter et - 1PP).
- salaire : 3 sous par sablier sinon indispo et -1PP
Le commis est prioritaire.
- vérification des bonus de prestige

version du 20/07/18

Pour toute remarque sur cette aide de jeu : sebastien@lestablesdolonne.fr

pour 1 ou 2 joueurs

A 1 joueur : 4 sabliers, 5mn par manche, 1 seul commis en amélioration (couché)
Objectifs : ceux pour 2 joueurs + aucun sablier impayé et au moins 1 sous et 1PP



ACTIONS INDISPONIBLES :

2 fourneaux - 2 serveurs
2 commandes - 1 réserve de 2 actions



ACTIONS VÉROUILLÉES :

1 fourneau - 1 réserve de 2 actions



1



1



1



1



1



1



2



2



2



1



2



5(4)



5(4)



3(2)



3(2)



3(2)



3(2)

pour 3 joueurs



ACTIONS INDISPONIBLES :

1 fourneau - 1 serveur
1 commande



ACTIONS VÉROUILLÉES :

1 fourneau - 1 réserve de 2 actions



2



2



2



1



2



2



3



3



3



1



3



4(4)



4(4)



2(2)



2(2)



2(2)



2(2)

pour 4 joueurs



ACTIONS INDISPONIBLES :

aucune



ACTIONS VÉROUILLÉES :

1 fourneau - 1 réserve de 2 actions



3



3



3



2



2



3



4



4



4



2



4



5(4)



5(4)



3(2)



3(2)



3(2)



3(2)