

Règles de Little Tavern

Comment jouer à Little Tavern

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remplir sa table avec les clients les plus généreux pour accumuler un maximum de pourboires.
- **Mécanique principale** : Piocher des cartes Personnage ou Événement et les placer stratégiquement pour optimiser ses gains.
- **Condition de victoire** : Être le premier joueur à atteindre ou dépasser 25 pièces à la fin d'une manche.

Little Tavern, c'est un jeu de cartes malin et rapide où vous incarnez des serveurs dans une taverne fantastique. L'idée ? Attirer les clients qui laissent de bons pourboires à votre table... et refilez les radins à vos adversaires ! Chaque manche, vous remplissez votre table de 4 personnages, puis vous comptez vos gains. Simple à apprendre, mais terriblement retors.

Le matériel

Dans la boîte, vous trouvez 56 **cartes** (des Personnages et des Événements), 44 **pièces** en différentes valeurs, 5 **tables** en carton et 1 aide de jeu par joueur. La boîte elle-même sert de **réserve** pour les pièces et de zone de **défausse** pour les cartes.

Mise en place

Chaque joueur prend 1 **aide de jeu**, 1 **table** devant lui et 3 **pièces** de valeur 1. Mélangez ensuite toutes les cartes face cachée et étalez-les au centre de la table : c'est votre **pioche** commune. Désignez un premier joueur au hasard, et c'est parti !

Déroulement d'une manche

À votre tour, vous **piochez une carte** au centre de la table. Vous choisissez librement quelle carte retourner. Il y a deux types de cartes :

- Une **carte Personnage** : vous la révéléz et vous la placez soit à votre propre table, soit à la table d'un adversaire. C'est ensuite au joueur qui reçoit le personnage de jouer (si c'est vous, vous rejouez immédiatement !).
- Une **carte Événement** : vous lisez l'effet à voix haute, vous l'appliquez, puis vous la **défaussez**. Attention, pour piocher un Événement, il faut obligatoirement avoir au moins 1 pièce devant vous ET au moins 1 personnage à chaque table en jeu. Après avoir appliqué l'effet, vous donnez 1 de vos pièces à un autre joueur de votre choix, et c'est à lui de jouer.

Une **table** ne peut accueillir que 4 personnages maximum. Une fois complète, elle ne reçoit plus aucun personnage.

La manche se termine quand toutes les tables sont complètes, c'est-à-dire quand chaque joueur a exactement 4 personnages devant lui.

Les 7 clans et leurs pourboires

Chaque personnage appartient à l'un des 7 clans. Chaque clan a sa propre façon de rapporter des pièces. Attention, le mot **Taverne** désigne l'ensemble des tables en jeu (pas seulement la vôtre).

Clan	Nombre de cartes	Comment ça rapporte
Elfes	x10	Chaque Elfe rapporte 1 pièce par Elfe à sa table (lui compris). 2 Elfes = 2 pièces chacun.
Sorcières	x4	Chaque Sorcière rapporte 2 pièces, plus 1 pièce par autre Sorcière dans toute la Taverne.
Nains	x7	Chaque Nain rapporte 1 pièce

Clan	Nombre de cartes	Comment ça rapporte
		par clan différent présent à sa table (le clan Nain compris).
Nobles	x5	Chaque Noble rapporte 5 pièces, moins 1 pièce par autre Noble dans toute la Taverne.
Romantiques	x4	Chaque Romantique rapporte 4 pièces, mais seulement s'il y a au moins 1 autre Romantique à la même table.
Aventurières	x6	Chaque Aventurière rapporte le nombre de pièces indiqué directement sur sa carte.
Gobelins	x8	Les Gobelins ne rapportent rien... sauf Jean-Jean, qui rapporte 4 pièces par Gobelins à sa table (lui compris).

Petite astuce : les Nobles peuvent devenir très rentables si vous êtes le seul à en avoir, mais dès que vos adversaires en accumulent aussi, leur valeur fond comme neige au soleil. Gardez un œil sur toute la Taverne !

[IMAGE_MATERIEL]

Les cartes Événement en détail

Les **Événements** sont des cartes spéciales qui permettent de chambouler la disposition des personnages à toutes les tables. Voici ce que fait chacune d'elles :

- **1, 2, 3, Tournez !** : Choisissez un sens (droite ou gauche). Chaque joueur prend simultanément 1 personnage de sa table et le passe à son voisin dans ce sens.
- **Coucou ! C'est moi !** : Soit vous prenez un de vos personnages et le placez à une autre table incomplète, soit vous prenez un personnage d'une autre table et le placez à la vôtre (si elle n'est pas complète).

- **Chaise musicale** : Échangez 1 personnage de votre table contre 1 personnage d'une autre table.
- **Dehors !** : Défaussez 1 personnage de votre table. Il quitte la partie.
- **Client mystère** : Piochez 1 personnage, regardez-le secrètement, puis placez-le face cachée à une table incomplète. Il ne sera révélé qu'en fin de manche.
- **Place réservée** : Piochez 1 personnage et remplacez un personnage de votre table par ce nouveau venu. L'ancien est défaussé.
- **Rassemblement !** : Choisissez un clan présent à votre table. Chaque joueur (vous compris) doit défausser 1 personnage de ce clan sur sa table, si possible.

Petit avertissement : avant de jouer un Événement, réfléchissez bien à qui vous allez donner votre pièce... car ce joueur rejoue juste après vous et pourrait bien en profiter !

[IMAGE_FIN]

Fin de manche et comptage des pourboires

Quand toutes les tables sont complètes, la manche s'arrête. Chaque joueur **additionne les pourboires** des 4 personnages à sa table, en appliquant les règles de chaque clan, puis prend autant de **pièces** depuis la réserve.

Exemple concret : vous avez 2 Elfes, 1 Noble et 1 Romantique à votre table. Il y a 2 autres Nobles dans la Taverne. Votre Romantique est seul de son clan à votre table.

- Elfe n°1 : 2 pièces (2 Elfes à la table)
- Elfe n°2 : 2 pièces
- Noble : $5 - 2 = 3$ pièces (2 autres Nobles dans la Taverne)
- Romantique : 0 pièce (seul de son clan à la table)
- **Total : 7 pièces**

Si aucun joueur n'atteint **25 pièces**, une nouvelle manche commence. On remet toutes les cartes face cachée, on mélange, et le joueur qui a reçu la dernière carte de la manche précédente commence. Si la manche s'est terminée avec un Événement, c'est le joueur qui a reçu la pièce qui ouvre la nouvelle manche.

Fin de partie et victoire

La partie s'arrête dès qu'un joueur possède **au moins 25 pièces** à la fin d'une manche. Le joueur avec le plus de pièces remporte la victoire ! En cas d'égalité parfaite, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Little Tavern est un jeu de cartes qui rappelle la fluidité d'autres titres légers et malins comme [Flip7](#) ou encore [For Sale](#). Si vous aimez les jeux où chaque décision compte et où vos adversaires peuvent tout faire basculer en une carte, vous serez servis ! Vous pouvez aussi jeter un œil aux [règles de Monique](#) pour un autre petit jeu de cartes facile à sortir entre amis.