

Pfeffersäcke

Préparation

- Chaque joueur choisit une couleur, place un comptoir sur la case 1 de l'échelle d'influence, reçoit 2 sauf-conduits et un capital de départ (cf. tableau).
- Un disque de valeur 2 est posé sur Wittenberg, sauf si l'on joue à 5 joueurs.
- Les disques restants sont distribués équitablement entre les joueurs, d'abord ceux de valeurs 5 à 8, puis les autres.
- Chaque joueur place un comptoir sur une petite ville et fait descendre le compteur de villes, initialement à 20.

Tour de jeu

Chaque joueur, à tour de rôle, effectue les 6 actions suivantes :

1) Placer un disque sur une ville libre

2) Étendre son influence

Pour étendre son influence, il **faut être présent** dans les villes **où il reste des cases libres**. (le comptoir est placé au centre de la ville)

3) Percevoir les revenus des villes

Cf. tableau.

On perçoit des revenus dans les villes **où on est présent, dont le disque n'a pas été retiré et dans laquelle on n'a pas pris d'influence**.

4) Percevoir ses revenus de base

Cf. tableau.

5) Ouvrir un nouveau comptoir

Pour créer un nouveau comptoir, le joueur doit emprunter une route (dont il payera le coût) partant d'une ville où **il est présent** et arrivant dans une ville où **il n'est pas présent et où il reste des cases vides**. (le comptoir est placé au centre de la ville)

Si la ville d'arrivée est une petite ville, le joueur marque 1 point d'influence (PI), et baisse le compteur de villes.

6) Retirer les disques et distribuer les points d'influence (PI)

- Les comptoirs placés au centre des villes sont déplacés sur la première case libre.
- Si le joueur détient la **majorité absolue** des comptoirs de la ville, il reçoit immédiatement les PI indiqués sur le disque. Celui-ci est retiré du jeu et les comptoirs restent sur place.
- Si le joueur occupe **la dernière case libre**, le joueur ayant le plus de comptoirs (en cas d'égalité, celui qui a construit le comptoir le plus près de la flèche) reçoit immédiatement la moitié des PI (arrondie par défaut) indiqués sur le disque. Celui-ci est retiré du jeu et les comptoirs restent sur place.

Sauf-conduit

Un sauf conduit permet d'exécuter l'une des trois actions suivantes :

1. *Doubler son influence dans une ville.*
2. *Doubler ses revenus (minimum 48 florins).*
3. *Ouvrir 2 comptoirs dans 2 villes différentes.*

On ne peut utiliser qu'un seul sauf-conduit par tour, et jamais au cours du premier.

Fin de partie

La partie s'arrête immédiatement lorsque l'une des 3 conditions suivantes est remplie :

- A. **Le compteur de villes est à 0.**
- B. **Tous les disques ont été retirés.**
- C. **Pendant un tour de table complet, aucun joueur n'a ouvert de comptoir.**

Décompte final

Chaque joueur reçoit alors **2 PI par région où il est présent et 1 PI par tranche de 20 florins**.

Le joueur ayant le plus de PI gagne ; en cas d'égalité, c'est le nombre de grandes villes gagnées, puis la valeur total de celles-ci qui départage.

Tableau de revenus

Nombre de joueurs	Capital de départ	Revenu par case libre	Revenu de base
2	15 florins	1 florin	2 florins
3	20 florins	2 florins	4 florins
4	25 florins	3 florins	6 florins
5	30 florins	4 florins	8 florins
6	35 florins	5 florins	10 florins