



Traduction française des règles de Enemy Chocolatier.
Un jeu de plateau James Ernest
pour 2 à 6 joueurs
édité en 2006 chez [Cheapass Games](#).

Traduction : pjmmp@mailoo.org

Vous pouvez vous procurer ce jeu pour 6\$ (hors frais de port et de change), uniquement sur le site paizo.com

Bienvenue à la chocolaterie.

Les joueurs incarnent des confiseurs acharnés, luttant pour apporter joie et richesse à leur bienfaiteur : **le chocolatier le plus puissant et aimé au monde**. Mais secrètement, chaque joueur aspire à créer son propre monde magique de chocolat, à se libérer de l'influence dominatrice du chocolatier pour finalement le détruire.

Enemy Chocolatier est un jeu de chocolat, de noisettes et d'amour. Les joueurs manœuvrent pour contrôler les quartiers autour de la chocolaterie, essayent de gagner des points de victoire et de compléter leur recette secrète.

Le premier joueur atteignant 20 points de victoire (**PV**) **OU** complétant tous les ingrédients de sa recette secrète est déclaré vainqueur.

Les PV s'obtiennent en fermant des quartiers. Un quartier fermé peut rapporter des PV en début de tour, durant la phase revenus.

Les ingrédients des recettes secrètes s'obtiennent en achetant des maisons. Une maison représente une unité d'ingrédient.

Matériel

- Fourni dans l'enveloppe :
 - 7 tuiles constituant le plateau de jeu (1 chocolaterie centrale et 6 tuiles contenant les quartiers),
 - 6 recettes secrètes (*secret recipe*),
 - la règle.
- A vous procurer (par exemple dans des boîtes de jeu vous appartenant) :
 - 30 marqueurs par joueur tels que des cubes en bois pour indiquer la propriété des maisons [*les marqueurs doivent permettre de différencier les joueurs par leur couleur, forme... et avoir une taille compatible avec les maisons figurant sur le plateau de jeu*],
 - des billets de 1\$ et 5\$ en quantité suffisante (prévoir au moins 10 billets de 1\$ et 5 billets de 5\$ par joueur) [*alternative : vous pouvez tenir les comptes en dollars de chaque joueur sur une feuille*],
 - 20 marqueurs faisant office de permis d'achat différé [*différents des marqueurs utilisés par les joueurs*],
 - la piste de score jointe en annexe à imprimer [*alternative : vous pouvez tenir les comptes en PV de chaque joueur sur une feuille*].

Mise en place

Chaque joueur prend les 30 marqueurs de sa couleur. Un des marqueurs sera utilisé sur la piste de score.

Les marqueurs faisant office de permis d'achat différé sont mis en réserve.

Disposez comme bon vous semble (emplacement, sens) les 6 tuiles contenant les quartier autour de la tuile chocolaterie centrale. La configuration du plateau pourra donc être différente à chaque partie.

Le plateau ainsi formé ressemblera à la figure ci-dessous :



Disposition des tuiles autour de la chocolaterie centrale

Ensuite, choisissez un premier joueur. Ce joueur reçoit 4\$. Puis, dans le sens horaire, chaque joueur reçoit 1\$ de plus que le joueur précédent. Donc si vous jouez à 6 joueurs, le dernier joueur recevra \$9. Les billets restants sont mis en réserve.

Enfin, chaque joueur tire ensuite l'une des six recettes secrètes (*secret recipe*), qu'il garde, comme son nom l'indique secrètement.

Notions préliminaires

- **Maison**

Une maison est un simple espace numéroté sur le plateau.

Une maison peut appartenir à un joueur ou non :

- un marqueur à la couleur d'un joueur est posé sur une maison lui appartenant.
- il n'y a pas de marqueur sur une maison n'appartenant à personne.

Les maisons seront susceptibles d'être achetées par les joueurs.

- **Quartier**

Un quartier est un ensemble de maisons contiguës de même couleur, entouré d'une rue.

Pour être connectés, deux quartiers (ou un quartier et la chocolaterie) doivent être en contact le long d'une rue et non pas juste en diagonale au travers d'une intersection.

- **État des quartiers (ouvert, fermé, indisponible)**

Un quartier est fermé quand un joueur possède **toutes** les maisons de ce quartier.

Un quartier est ouvert s'il est en contact avec la chocolaterie (tuile centrale) ou s'il est en contact avec un quartier fermé et n'est pas lui-même fermé.

Un quartier est indisponible quand il n'est ni ouvert, ni fermé, c'est à dire non connecté à la chocolaterie ou à un quartier fermé.

- **Ingrédient**

Il y a 5 ingrédients :

- le chocolat (*chocolate*) de couleur marron,
- le sucre (*sugar*) de couleur rose,
- les noisettes (*nuts*) de couleur jaune,
- l'amour (*love*) de couleur rouge,
- la colle (*glue*) de couleur grise.

Une maison possédée par un joueur constitue une unité d'ingrédient.

Exemple : un joueur ayant 2 maisons roses possédera donc 2 sucres.

- **Recette secrète (*secret recipe*)**

Hormis la colle, les autres ingrédients entrent dans la composition de la recette secrète.

Chaque recette est constituée d'une combinaison unique de 19 ingrédients. Pour terminer la recette, le joueur doit posséder les maisons correspondant aux ingrédients indiqués.

Exemple : si la recette indique 3 chocolats, 6 sucres, 2 noisettes et 8 amours, le joueur devra posséder 3 maisons marron, 6 maisons roses, 2 maisons jaunes et 8 maisons rouges pour finaliser sa recette secrète.

Tour de jeu

À partir du premier joueur et dans le sens horaire, les joueurs jouent successivement leur tour. Un tour se décompose en deux phases :

Phase 1 : revenus.

Le joueur encaisse ses revenus. Le revenu de base est de 2\$ (indiqué sur la chocolaterie). Si le joueur contrôle un quartier fermé, il peut également recevoir un revenu supplémentaire sous la forme d'argent et / ou de PV et / ou capacité spéciale :

- Un quartier fermé comportant un billet avec un chiffre, rapportera à son détenteur le montant indiqué en dollars.
- Un quartier fermé comportant une étoile avec un chiffre, rapportera à son détenteur les PV indiqués. Faites avancer sur la piste de score votre cube d'autant de PV.
- Un quartier fermé comportant un libellé, rapportera une capacité spéciale à son détenteur (voir plus bas).

Phase 2 facultative : achat de maisons.

Pour être achetée, une maison doit être située dans un quartier ouvert.

Si'il peut payer, le joueur peut acheter **jusqu'à 2** maisons par tour.

Il peut acheter une maison inoccupée ou appartenant à un autre joueur.

Le prix d'achat d'une maison inoccupée est indiqué dessus. Les prix varient de 1\$ à 8\$. Un marqueur à la couleur du joueur y sera placé dessus. Le joueur paie le prix à la banque.

Le prix d'achat d'une maison d'un autre joueur est **toujours** de 6\$: 2\$ vont à la banque et les 4\$ restants vont à l'autre joueur. **Il ne peut refuser la transaction.** Le joueur remplace le marqueur de l'autre joueur par l'un des siens.

Si le joueur n'effectue pas la phase 2 facultative du tour de jeu.

Si le joueur n'effectue pas la phase 2 du tour de jeu **par choix ou nécessité**, il prend un **permis d'achat différé** (marqueurs en réserve). Un permis lui permettra d'acheter une maison supplémentaire à un tour ultérieur, lui autorisant ainsi d'acquérir plus de 2 maisons par tour. Il n'y a pas de limite quant au nombre de permis que le joueur accumule. Le joueur peut dépenser autant de permis qu'il le souhaite, pourvu qu'il puisse payer toutes les maisons ainsi acquises. Les conditions d'achat de ces maisons sont identiques à celles décrites en phase 2 du tour de jeu (maison inoccupée ou appartenant à un autre joueur, située dans un quartier ouvert).

Résumé du tour de jeu d'un joueur

le joueur récolte tous les revenus auxquels il a le droit (2\$ de base + éventuels revenus supplémentaires).

Puis soit il achète ses maisons (jusqu'à deux ou plus si capacité spéciale ou permis d'achat différé), soit il prend un permis d'achat différé.

Capacités spéciales

Certains quartiers fermés apportent au joueur qui les contrôle des capacités spéciales.

En voici la liste :

- **Buy 3** : lors de la phase d'**achat de maisons**, le joueur peut acheter jusqu'à 3 maisons par tour au lieu de 2 initialement. Pour obtenir un permis d'achat différé, il ne doit toujours pas acheter de maison.
- **Buy Closed** : lors de la phase d'**achat de maisons**, le joueur peut en acquérir dans les quartiers fermés.
- **Buy Anywhere** : lors de la phase d'**achat de maisons**, le joueur peut en acquérir dans les quartiers indisponibles (non connectés à un quartier fermé ou à la chocolaterie). Cette capacité ne lui permet pas d'acheter dans un quartier fermé.
- **All \$ +1** : lors de la phase **revenus**, il y a augmentation de 1\$ pour tous les revenus liés à la possession de quartiers fermés rapportant des dollars. Le contrôle de deux quartiers ayant cette capacité spéciale crée une augmentation de 2\$. Cette capacité spéciale n'augmente pas le revenu de base.
- **All★ +1** : lors de la phase **revenus**, il y a augmentation de 1 PV pour tous les revenus liés à la possession de quartiers fermés rapportant des PV. Le contrôle de deux quartiers ayant cette capacité spéciale crée une augmentation de 2PV.
- **\$5 = 1 Pt** : au début de la phase de **revenus** et **avant** d'avoir encaissé les revenus en dollars, vous obtenez 1 PV par tranche de 5\$ en votre possession. Le joueur n'a pas à dépenser ses dollars pour obtenir les PV. Le contrôle de deux quartiers ayant cette capacité spéciale permet d'obtenir 2 PV par tranche de 5\$.
- **\$10 Houses** : lors de la phase d'**achat de maisons**, les autres joueurs devront payer 10\$ au lieu de 6\$ initialement, l'achat d'une maison appartenant au joueur détenant cette capacité. 6\$ lui revenant et 4\$ allant à la banque.

Ces capacités ne s'appliquent qu'au tour suivant lequel elles ont été obtenues.

Exemple : Lors de la phase d'achat de maisons, Didier achète une première maison et ferme un quartier qui lui octroie la capacité spéciale *Buy 3*. Durant ce tour, il ne peut acheter qu'une seconde maison et pas une troisième. La capacité spéciale *Buy 3* n'étant active qu'à partir du tour prochain.

Conséquences des changements d'état des quartiers

Durant le jeu, un quartier pourra changer d'état. Il en découlera **immédiatement** toutes les conséquences en termes de revenus supplémentaires et d'état des quartier connectés.

Exemple : le quartier A est fermé et contrôlé par Christophe, car il est le propriétaire de toutes les maisons de ce quartier. Ce quartier rapporte à Christophe un revenu supplémentaire de 1\$ dans la phase revenus ainsi que la capacité spéciale *Buy Anywhere*.

Le quartier B est ouvert, car connecté au quartier A. On peut y acheter des maisons.

Jean, avec une capacité spéciale achète une maison dans le quartier A. Le quartier A, n'étant plus contrôlé totalement par Christophe devient donc ouvert. Il ne rapporte donc plus à Christophe le dollar de revenu supplémentaire lors de la phase revenus et la capacité spéciale *Buy Anywhere* ne fonctionne plus aussi.

D'autre part, le quartier B était ouvert, car connecté au quartier A. Si le quartier B n'est pas connecté avec un autre quartier fermé ou avec la chocolaterie, il devient donc indisponible et on ne peut plus y acheter de maison (sauf capacité spéciale).

Victoire

Il y a 2 façons de remporter la victoire :

- **Compléter sa recette secrète** : le joueur complétant sa recette secrète par l'achat des 19 maisons nécessaires, gagne la partie.
- **Marquer 20 points de victoire** : le joueur marquant 20 PV lors de la phase 1 des revenus du tour de jeu gagne la partie.

Le joueur qui remplit l'une ou l'autre des conditions de victoire est déclaré vainqueur.

Annexe : Piste de score à placer près du plateau de jeu.

1

2

3

4

5

6

7

8

20

19

Enemy Chocolatier

6

10

18

17

16

15

14

13

12

11