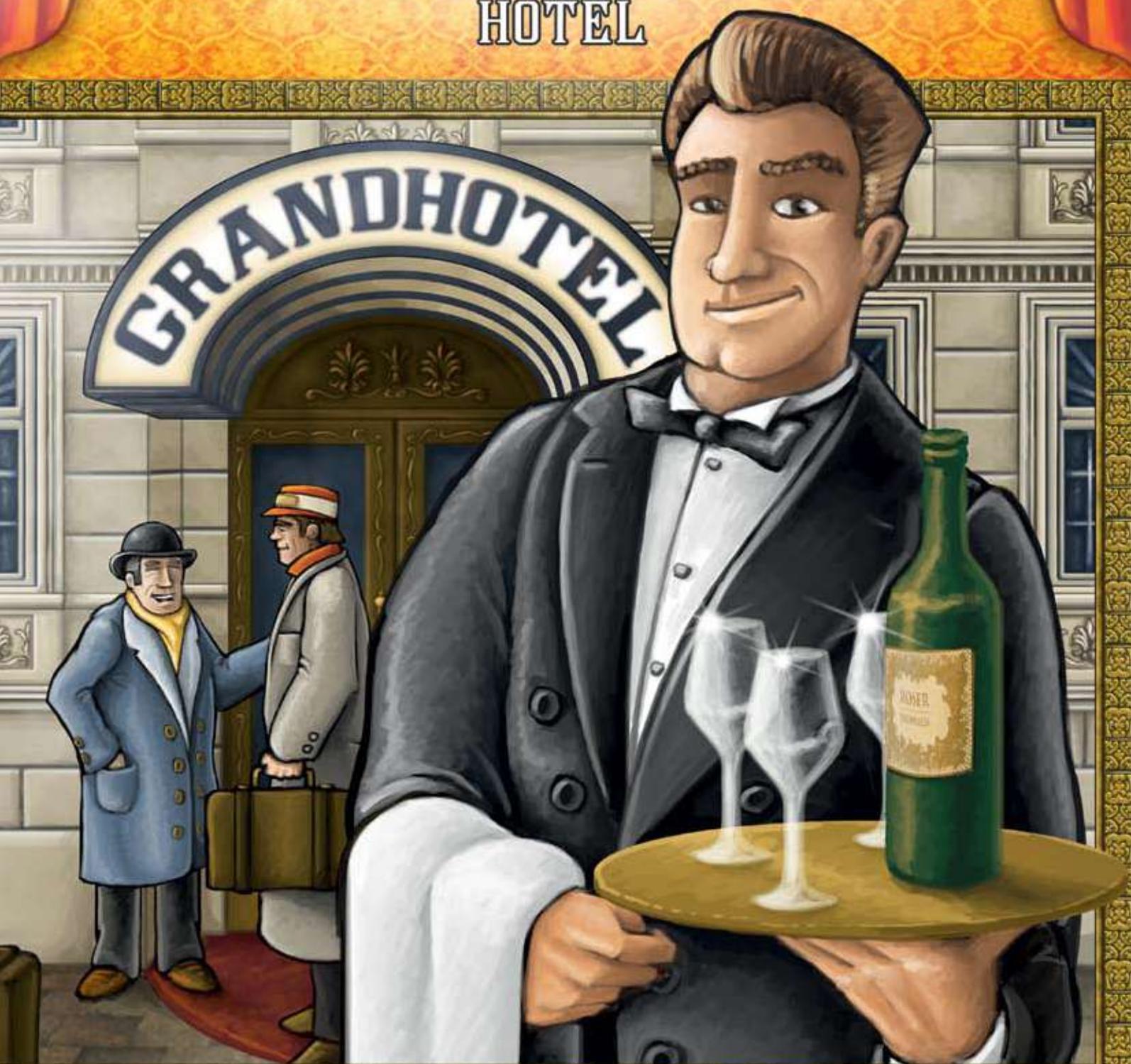


Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA™ HOTEL



3511



Grand AUSTRIA Hotel

Un jeu de Simone Luciani et Virginio Gigli

Au début du 20ème siècle, Vienne était un centre majeur de l'Europe. Artistes, politiciens, nobles, citoyens et touristes peuplaient les rues de la ville et l'empereur les contrôlaient toutes.

Vous êtes au point culminant de l'âge moderne viennois et tentez votre chance en qualité d'hôtelier. Pour cela, vous devrez étendre votre petit hôtel et préparer de nouvelles chambres. Pendant ce temps, vos hôtes exigeront l'excellence culinaire. Assurez-vous que chacun de vos hôtes reçoivent les bons plats et boissons. Vous aurez peut-être à engager du personnel supplémentaire.

Malgré tout ça, n'oubliez pas de rendre hommage à l'empereur ou vous tomberez en disgrâce assez vite. Relevez le défi et transformez votre petit hôtel en Grand Austria Hotel.

Je baise votre main Madame. Bonjour Monsieur. Mon nom est Leopold et, si vous me permettez, je serai votre guide dans notre Grand Hotel.



Matériel



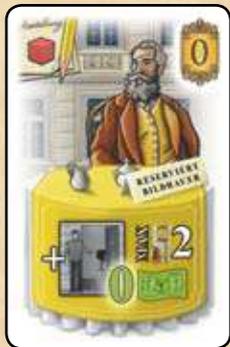
Plateau Action



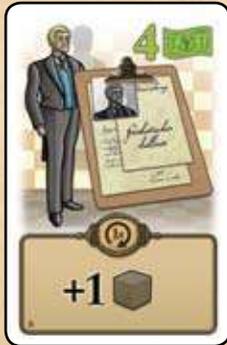
Plateau de Jeu



4 plateaux Hôtel (doubles faces)



56 cartes Hôtes



48 cartes Personnel



12 cartes Politiques



4 cartes Aperçu du jeu

9 tuiles ordre du tour



84 tuiles Chambre en 3 couleurs



face: chambre libre



dos: occupé

1 marqueur Manche



120 Plats et boissons (30 cubes en bois dans chacune des 4 couleurs: noir=café, blanc=gâteau, rouge=vin, marron clair=strudel)



14 Dés

24 disques en bois (dans chacune des 4 couleurs des joueurs: orange, bleu clair, violet, gris)



12 tuiles Empereur



1 Poubelle



4 marqueurs Points de Victoire

Cartes Hôtes



Afin d'assurer le succès de votre hôtel, vous devrez attirer beaucoup d'hôtes et répondre à leurs souhaits et besoins. Une fois que vous aurez rempli les demandes d'un hôte, ils resteront à votre hôtel et vous rapporteront des récompenses. Les hôtes sont plutôt difficiles lorsque vient le temps de prendre une chambre: les Nobles (cartes bleues) ne prennent que des chambres bleues, les Artistes (cartes jaunes) seulement des chambres jaunes et les Citoyens (cartes rouges) seulement des chambres rouges. Seuls les Touristes (cartes vertes) se contentent de n'importe quelle chambre. Contenter un hôte ne rapportent pas seulement des Points de Victoire mais assure aussi une action supplémentaire en récompense.

Les hôtes sont toujours le plus important! C'est ainsi que nous gérons notre hôtel. Si l'hôte est heureux, il prendra une chambre. C'est la seule façon d'utiliser la capacité de notre hôtel et obtenir des actions supplémentaires.



Cartes Personnel



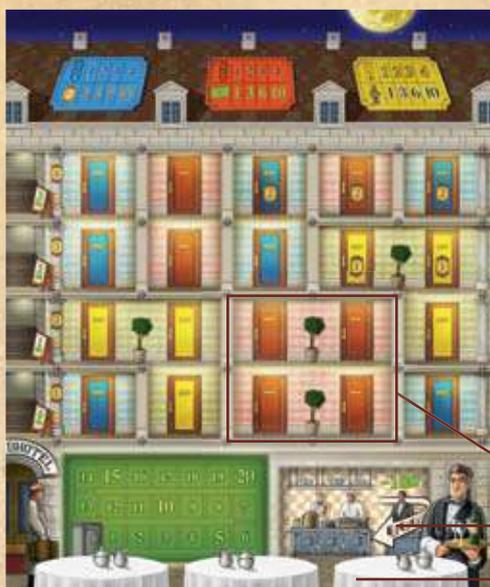
Le Personnel peut être utile pour votre hôtel. Chaque assistant a un effet différent: certains proposent un bénéfice à usage unique au moment de l'embauche, d'autres ont un effet permanent. Certains apportent des Points de Victoire supplémentaires à la fin du jeu. Par ailleurs, il existe également du Personnel que vous ne pouvez utiliser qu'une fois par manche.

Le Personnel peut être très utile, mais un hotelier doué peut gérer son hôtel seul s'il est vraiment malin.



Plateau Hôtel

Votre plateau Hôtel comprend un petit Café qui peut accueillir 3 hôtes. Votre Cuisine est l'endroit où vous préparez les plats qu'ils commandent, et votre Bureau est l'endroit où vous jouez vos actions et gardez votre argent et personnel. Les plateaux Hôtel sont doubles faces. Une face présente le même hôtel pour que les joueurs disposent des mêmes conditions, mais les autres côtés diffèrent les uns des autres et sont plus difficiles à jouer.



Permettez moi: s'il vous plaît, commencez avec la face. Cela sera plus facile pour vous.



Au début du jeu, 3 chambres sont déjà disponibles. En tout, vous pouvez utiliser jusqu'à 20 chambres dans votre hôtel. Les chambres sont organisées en 10 groupes. Utiliser toutes les chambres d'un groupe fournit des bénéfices précieux.

- Groupe
- Cuisine
- Café

Bien sûr, qui n'aimerait pas un bonus? Un bon hôtelier, ceci dit, ne prépare que les chambres nécessaires.



Piste Empereur

Il y a 13 cases sur la piste Empereur, chacune indique une valeur en Points de Victoire en dessous. Vous ne pouvez pas dépasser la case 13. A la place, vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque case que vous devriez franchir au-delà de la case 13.



Piste Point de Victoire

Pour chaque Point de Victoire reçu, avancez votre disque en bois sur la piste Points de Victoire de 1 case. Chaque case peut contenir les disques en bois de plus d'un joueur. Si vous dépassez la case 75, prenez le marqueur Points de Victoire avec la face 75 visible. Si vous dépassez 75 de nouveau, retournez le marqueur de l'autre côté. A la fin du jeu, additionnez le nombre du marqueur Points de Victoire à votre position sur la piste Points de Victoire.



Mise en Place

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Il comprend des espaces pour les cartes Hôtes, la piste Empereur, 3 case pour les tuiles Empereur et 3 cases pour les cartes Politiques.
- Placez le plateau d'action avec les 6 cases Actions à côté.
- Placez la Poubelle et les marqueurs Points de Victoire à côté.
- Triez les 4 plats et boissons différents et placez-les à côté du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes Hôtes et placez-les faces cachées en une pile sur la case appropriée. Tirez 5 cartes du dessus de la pile et placez-en une face visible sur chacun des espaces cartes Hôtes.



- Mélangez les cartes Personnel et placez-les faces cachées en une pile à côté du plateau de jeu.

Pour votre première partie, vous devriez utiliser les ensembles recommandés -voir page 11).

Enlevez les cartes appropriées avant de mélanger le reste.



- Choisissez une carte Politique de chacun des paquets A, B et C et placez-les faces visibles sur les cases appropriées du plateau de jeu.
- Choisissez des tuiles Empereur de chacun des paquets A, B et C et placez-les faces visibles sur les cases appropriées du plateau de jeu.
- Triez les tuiles Chambre en fonction de leurs couleurs et placez-les en piles à côté du plateau de jeu.
- Placez le nombre de dés suivant sur la première case Action: 10 dés à 2 joueurs, 12 dés à 3 joueurs et 14 dés à 4 joueurs. Remettez les dés restant dans la boîte.
- Prenez les tuiles Ordre du Tour avec le nombre correct de joueur sur leurs dos et replacez les autres dans la boîte.
- Prenez une carte Aperçu, un plateau Hôtel et 6 disques en bois dans la couleur de votre choix. Remettez les cartes Aperçu, plateaux Hôtel et disques en bois restant dans la boîte.
- Placez un de vos disques en bois sur la case "0" de la piste Empereur et un autre sur la case "0" de la piste Points de Victoire.
- Placez un de vos disques en bois sur la case "10" de la piste Monnaie de votre plateau Hôtel, vous commencez donc la partie avec 10 couronnes. Placez les disques en bois restant à côté de votre plateau Hôtel.

Vous pourriez avoir besoin de ces disques en bois plus tard en vous engageant auprès des politiques, indiquez les cartes correspondantes avec ces disques.



- Prenez un café, un vin, un gâteau et un strudel du stock et placez-les dans la Cuisine de votre plateau Hôtel.
- Piochez 6 cartes Personnel et gardez-les cachées des autres joueurs.

Comme je le disais auparavant, jouez la variante introductive et utilisez les ensembles recommandés, si vous le souhaitez.

- Mettez le marqueur de manche sur la case "1" de la piste Manche.



Préparations



Décidez collectivement quel côté du plateau Hôtel vous souhaitez utiliser. Pour votre première partie, nous vous recommandons le verso.



Déterminez au hasard un premier joueur. Ce joueur reçoit la tuile Ordre du Tour "1". Le joueur suivant dans le sens horaire reçoit la tuile Ordre du Tour "2", et ainsi de suite. En commençant par le dernier joueur (celui qui a la tuile Ordre du Tour la plus haute) et dans le sens anti-horaire, chaque joueur choisit un hôte parmi ceux faces visibles sur le plateau de jeu et le place dans son Café, gratuitement. Après chaque choix, glissez les

hôtes restant vers la droite et placez-en un nouveau de la pile sur la case vide la plus à gauche. Une fois terminé, chaque joueur doit avoir un hôte dans son café.

Puis, les joueurs préparent jusqu'à 3 chambres en prenant des tuiles Chambre du plateau de jeu et en les plaçant sur les cases de mêmes couleurs de leur plateau Hotel. Vous devez démarrer avec la chambre en bas à gauche de votre plateau Hotel. Les tuiles Chambre suivantes doivent être placées de façon adjacentes à celles déjà en place. Vous payez le coût indiqué sur votre plateau Hotel en déplaçant votre disque en bois sur la piste Monnaie.

Vous êtes prêt à jouer!



Petit conseil : vous devriez vraiment préparer 3 chambres. Si vous êtes écossais ou si vous aimez simplement économiser de l'argent, vous pouvez préparer 3 chambres gratuites.



Objectif

Le jeu se déroule en 7 manches. A la fin des manches 3, 5 et 7, un Décompte Empereur intervient. Après la manche 7, un Décompte Final est également effectué. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire l'emporte.

Vous savez, il existe plusieurs façons d'obtenir des Points de Victoires: les hôtes en fournissent quelques-uns, vous en aurez grâce au Décompte Empereur et pour vos chambres occupées. Avec le bon personnel, il existe encore plus de façons d'obtenir des points.



Aperçu du Jeu

Au début de chaque manche, le premier joueur (celui qui a la tuile Ordre du Tour "1") prend et lance les dés, les trie en fonction de leurs valeurs et les place sur les cases Action correspondantes. Puis le premier joueur joue un tour ou passe (voir "Passer").

A votre tour, vous devez réaliser les actions suivantes:

1. Prendre un hôte du plateau de jeu. (optionnel)
2. Prendre un dé et réaliser l'action correspondante. (obligatoire)

Vous pouvez également réaliser des actions **additionnelles** (voir "Actions additionnelles").

1) Prendre un Hôte du Plateau de Jeu

A votre tour, vous pouvez prendre un des 5 hôtes faces visibles du plateau de jeu et le placer dans votre café. Payez le coût associé à l'hôte que vous prenez (imprimé sur le plateau de jeu) en déplaçant votre disque en bois sur la piste Monnaie. Puis placez l'hôte sur une case vide de votre Café. Si toutes les cases sont occupées, vous ne pouvez pas prendre d'hôte. Glissez les hôtes restant sur le plateau de jeu vers la droite et placez un nouvel hôte de la pioche sur la case vide à gauche.



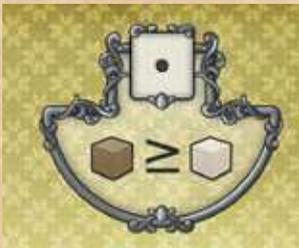
Puis-je vous confier un secret? La vérité c'est que ce sont les hôtels qui choisissent leurs hôtes. Un hôtelier couronné de succès ne reçoit que des hôtes pouvant aider son hôtel à prospérer. Choisissez donc judicieusement mais essayez d'obtenir un nouvel hôte à chaque tour, si possible. Soyez prudent toutefois: un hôte ne quittera pas votre Café à moins que vous ne complétiez sa commande.



2) Prendre un Dé et Réaliser l'Action

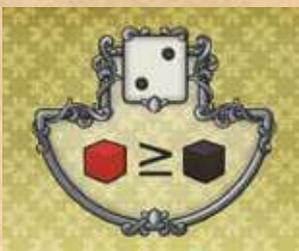
Choisissez une case Action contenant au moins un dé et réalisez l'action. Le nombre de dé sur la case Action détermine la quantité de ce que vous pouvez obtenir de cette action. Puis retirez un dé de la case Action et placez-le sur le plus petit chiffre de votre tuile Ordre du Tour.

Les actions en détail:



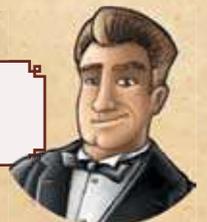
Pour chaque dé présent sur cette case Action, vous pouvez prendre 1 strudel ou 1 gâteau. Vous ne pouvez pas prendre plus de gâteau que de strudel, mis à part cela vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison de strudel et de gâteau.

Exemple: il y a 3 dés montrant "1". En prenant cette action, vous pouvez choisir 3 strudel ou 2 strudels et un gâteau.



Pour chaque dé présent sur cette case Action, vous pouvez prendre 1 vin ou 1 café. Vous ne pouvez pas prendre plus de café que de vin, mis à part cela vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison de café et de vin.

Si vous comprenez l'action "1", vous comprenez également celle-ci - vous n'êtes pas idiot après tout.



Pour chaque dé sur cette case Action, vous pouvez préparer une chambre. Prenez une tuile Chambre de votre choix dans le stock et placez-la sur votre plateau Hôtel, en respectant les règles suivantes:

- Chaque Chambre doit être adjacente à une autre déjà placée.
- La face de la tuile Chambre doit être visible.
- Vous devez payer le coût en fonction de la rangée de la case Chambre.
- La couleur de tuile Chambre doit correspondre à la couleur de la case Chambre.

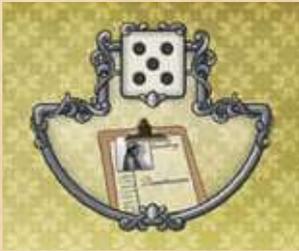
Si vous placez une tuile Chambre sur une case dans la partie en haut à droite de votre plateau Hôtel, vous recevez immédiatement les Points de Victoires indiqués.





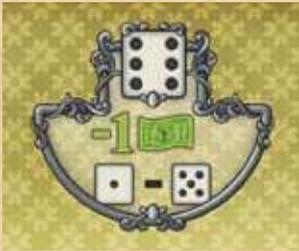
Pour chaque dé présent sur cette case Action, vous pouvez avancer de 1 case sur la piste Empereur ou votre piste Monnaie. Vous pouvez partager le total entre les deux pistes.

Exemple: 2 dés montrent "4". Vous pouvez avancer de 2 cases sur la piste Empereur, ou de 2 cases sur votre piste Monnaie ou de 1 case sur chacune de ces pistes.



Vous pouvez jouer exactement une carte Personnel. Pour chaque dé présent, le coût est réduit de 1. Payez le coût restant en descendant sur votre piste Monnaie en conséquence.. Si le coût est en dessous de 0, vous ne recevez pas d'argent.

Exemple: 4 dés montrent "5". Vous pouvez jouer une carte Personnel coûtant 6 en payant 2 couronnes. A la place, vous pourriez également jouer gratuitement n'importe quelle carte Personnel coûtant jusqu'à 4.



Payez 1 couronne et choisissez n'importe quelle autre action (1-5). Réalisez l'action en vous basant sur le nombre de dés "6", pas ceux de l'action choisie!

Exemple: 4 dés montrent "6" mais 1 seul dé montre "2". Vous payez 1 couronne et prenez 2 vins et 2 cafés.

Lorsque vous recevez des plats et des boissons, vous pouvez les placer immédiatement sur la commande d'un hôte. Placez le reste dans la Cuisine de votre plateau Hôtel.

A propos, il s'agit d'une règle générale, peu importe la façon dont vous obtenez ces plats et boissons.



Actions Supplémentaires

A votre tour, vous pouvez également réaliser les actions additionnelles suivantes:

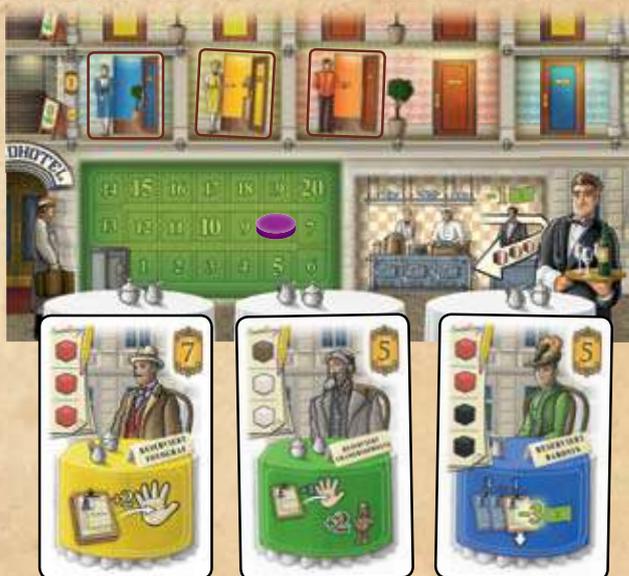
- Une fois par tour, vous pouvez payer 1 couronne pour ajouter 1 au nombre de dés de la case Action choisie.
- Vous pouvez payer 1 couronne pour déplacer jusqu'à 3 plats et boissons de votre Cuisine vers les commandes de vos cartes Hôtes.
- Vous pouvez placer un disque en bois sur une carte Politiques (voir "Cartes Politiques").
- Vous pouvez utiliser une carte Personnel que vous avez joué avec un effet "une fois par manche". Si vous le faites, tournez-la de l'autre côté.
- Vous pouvez déplacer un hôte dont vous avez complété la commande vers une chambre libre. Vous recevez immédiatement le nombre de Points de Victoire et la récompense donnés par l'hôte (voir page 16 pour une explication des symboles utilisés). Les hôtes ne peuvent se déplacer que vers une chambre inoccupée de même couleur. Tournez la chambre de l'autre côté et placez l'hôte dans la défausse. Lorsque vous retournez la dernière chambre d'un groupe, vous recevez immédiatement et une seule fois un bonus (voir "Bonus d'Occupation").
Si vous n'avez pas de chambre libre de la bonne couleur, vous ne pouvez pas réaliser cette action. Les hôtes pour lesquels vous n'avez pas de chambre restent dans votre Café et bloquent une case.

A l'exception de la première, vous pouvez réaliser les actions additionnelles autant de fois que vous le voulez pendant votre tour.

Ca ne serait pas juste si les gens riches pouvaient simplement acheter tout ce qu'ils voulaient!



Après avoir terminé votre tour, le joueur suivant est celui dont la tuile *Ordre du Tour* présente le numéro visible le plus petit. Ainsi, le joueur à la droite du premier joueur joue deux tours consécutifs. *Exemple d'un tour:*



C'est au tour de Dori. Puisqu'elle a déjà 3 hôtes, elle ne peut en attirer un nouveau dans son Café. Elle choisit l'action 2 (il y a 3 dés montrant "2") et paye une couronne supplémentaire pour recevoir 2 vins et 2 cafés. Elle les place sur sa Baronne, complétant ainsi sa commande. Elle reçoit 5 Points de Victoire et déplace la Baronne sur une chambre bleue vide, en retournant cette chambre de l'autre côté. Elle reçoit la récompense indiquée (piocher 3 cartes Personnel et jouer l'une d'elle) et place la Baronne dans la défosse. Elle reçoit également le bonus d'occupation, 2 Points de Victoire pour avoir occupé la dernière chambre de ce groupe.



Passer

Au lieu de jouer votre tour, vous pouvez simplement passer. Ceci arrive fréquemment lorsqu'il ne reste que quelques dés sur les cases Actions que vous ne voulez pas utiliser. Lorsque vous passez, vous devez attendre que tous les autres joueurs aient soit passé soit réalisé leurs deux actions (et, ce faisant, recourent les deux numéros de leurs tuiles *Ordre du Tour*).

Lorsque cela arrive, le joueur avec le numéro sur sa tuile *Ordre du Tour* le plus bas prend les dés restant de toutes les cases Action, en retire un, les lance et les trie en fonction de leurs numéros et les place en conséquence. Puis ce joueur joue un tour ou passe de nouveau.

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce que tous les joueurs aient recouvert les deux nombres de leur tuile *Ordre du Tour* ou qu'il ne reste plus aucun dé sur aucune case Action.

Exemple: c'est le tour d'Andréa. Elle a absolument besoin de nouvelles chambres pour y déplacer ses hôtes. Malheureusement, tous les dés de la case Action 3 sont partis. Elle passe donc pour attendre la relance des dés. Une fois que tous les autres joueurs ont joué leurs deux actions, elle prend les dés restant, en enlève un et les relance. Elle a de la chance et obtient deux "3". Elle peut maintenant choisir cette action et préparer 2 chambres.



Bonus d'Occupation

Lorsque toutes les chambres d'un groupe sont occupées, vous recevez un bonus basé sur la taille du groupe et la qualité de ses chambres. En fonction du tableau sur votre plateau Hôtel, vous recevez un avancement supplémentaire sur la piste Empereur pour les chambres jaunes, des Points de Victoire pour les chambres bleues et des couronnes pour les chambres rouges. Plus le groupe est grand, plus le bonus reçu sera important.

Vous pouvez déclencher le bonus en recevant une récompense d'un hôte vous autorisant à retourner une tuile Chambre. Chaque groupe ne fournit qu'une fois son bonus, au moment où vous retournez la dernière tuile de ce groupe.

Exemple: Benedict déplace un noble vers sa dernière chambre bleue libre, occupant ainsi la dernière chambre de ce groupe bleu. Il reçoit immédiatement un bonus d'occupation pour ce groupe: puisqu'il a 2 chambres, il peut avancer de 5 cases sur la piste Points de Victoire.



Cartes Politiques



Chaque carte Politique indique une exigence. Dès que vous respectez l'exigence d'une carte Politique à votre tour, vous pouvez placer un disque en bois sur la case disponible de plus haute valeur, recevant ainsi les Points de Victoire indiqués. Vous ne pouvez placer qu'un disque en bois par carte Politique.

Si vous n'avez aucun indice sur le but à suivre pour cette partie, vous devriez regarder les cartes Politiques. Elles fournissent en général une idée de ce qu'il faut faire. Si vous avez un meilleur plan, néanmoins, vous pouvez tout à fait les ignorer.



Il existe 12 cartes Politiques, mais seulement 3 sont utilisées pour chaque partie. Si vous respectez les exigences d'une carte à votre tour, vous pouvez placer un disque en bois sur cette carte et vous recevez immédiatement les Points de Victoire indiqués. Vous ne pouvez placer qu'un disque en bois sur chaque carte.

Voici une explication de chaque carte:

Vous avez 20 couronnes.	Vous êtes sur la case 10 de la piste Empereur ou au dessus.	Vous avez joué au moins 6 cartes Personnel.	Vous avez au moins 12 tuiles Chambres sur votre plateau Hôtel.
Toutes les chambres dans au moins 2 rangées de votre plateau Hôtel sont occupées.	Toutes les chambres dans au moins 2 colonnes de votre plateau Hôtel sont occupées.	Toutes les chambres dans au moins 6 groupes de chambres de votre plateau Hôtel sont occupées.	Toutes les chambres d'une couleur sont occupées sur votre plateau Hôtel.
Vous avez au moins 3 chambres occupées de chaque couleur.	Vous avez au moins 4 chambres rouges et 3 jaunes occupées.	Vous avez au moins 4 chambres jaunes et trois bleues occupées.	Vous avez au moins 4 chambres bleues et 3 rouges occupées.

Fin d'une manche

A la fin des manches 3, 5 et 7, on procède au Décompte Empereur (voir "Décompte Empereur"). Après la 7ème manche et son Décompte Empereur, on réalise le Décompte Final.

A la fin de chaque manche, vous pouvez retourner chacune de vos cartes Personnel. Puis passez votre tuile Ordre du Tour au joueur suivant dans le sens horaire. Le nouveau premier joueur prend tous les dés et avance le marqueur Manche d'une case.

Décompte Empereur

Chaque joueur reçoit des Points de Victoire pour son disque en bois sur la piste Empereur, en fonction de la valeur indiquée en dessous de la case occupée par le disque.

Puis chaque joueur doit reculer son disque en bois sur la piste: 3 cases après le premier Décompte Empereur, 5 cases après le second et 7 cases après le troisième. Si votre disque en bois termine dans la zone jaune (donc au moins la case "3"), vous recevez le bonus de la tuile Empereur. Si votre disque en bois termine sur "0", vous subissez la pénalité de la tuile Empereur. Si votre disque en bois termine sur "1" ou "2", vous n'avez ni bonus, ni pénalité.



Tuiles Empereur

Il y a 12 tuiles Empereur, mais seulement 3 sont utilisées à chaque partie. La partie pénalité montre 2 options. Si l'une d'entre elle n'est pas applicable, vous devez choisir l'autre. Voici une explication de ces tuiles:

<p>A</p> 	<p>Bonus: vous recevez 3 couronnes. Pénalité: vous perdez soit 3 couronnes soit 5 Points de Victoire.</p>	<p>A</p> 	<p>Bonus: vous recevez 2 plats et/ou boissons au choix. Pénalité: vous devez remettre tous les plats et boissons de votre cuisine dans le stock.</p>
<p>A</p> 	<p>Bonus: piochez 3 cartes Personnel. Vous pouvez en choisir une et la jouer pour 3 couronnes de moins. Remettez les cartes inutilisées au bas de la pile de cartes Personnel. Pénalité : vous devez soit défausser 2 cartes Personnel de votre main au bas de la pile de cartes Personnel soit perdre 5 Points de Victoire.</p>	<p>A</p> 	<p>Bonus: préparez une chambre de votre choix, sans en payer le coût. Les autres règles pour la préparation des chambres s'appliquent. Pénalité: soit vous perdez 5 Points de Victoire soit vous devez retirer une chambre inoccupée de la rangée la plus haute possible de votre plateau Hôtel.</p>
<p>B</p> 	<p>Bonus: vous recevez 1 strudel, 1 gâteau, 1 vin et 1 café. Pénalité: vous devez remettre dans la réserve tous les plats et boissons de tous vos hôtes et de votre Cuisine.</p>	<p>B</p> 	<p>Bonus: vous recevez 5 couronnes. Pénalité: vous perdez soit 5 couronnes soit 7 Points de Victoire.</p>

	<p>Bonus: piochez 3 cartes Personnel. Vous pouvez en jouer une gratuitement. Remettez les deux autres au bas de la pioche.</p> <p>Pénalité: vous devez défausser 3 cartes Personnel de votre main et les remettre au bas de la pioche ou perdre 7 Points de Victoire.</p>		<p>Bonus: vous pouvez placer une tuile Chambre de la couleur de votre choix dans la 1ère ou 2nde rangée de votre plateau Hôtel. Retournez la tout de suite sur le côté occupé. Vous devez placer cette chambre adjacente à une autre.</p> <p>Pénalité: vous perdez 7 Points de Victoire ou vous devez enlever 2 chambres inoccupées de la(les) rangée(s) la plus haute de votre plateau Hôtel. (Voir note concernant cette tuile p.15).</p>
	<p>Bonus: vous recevez 8 Points de Victoire.</p> <p>Pénalité : vous perdez 8 Points de Victoire.</p>		<p>Bonus: vous pouvez placer une tuile Chambre de la couleur de votre choix sur votre plateau Hôtel. Retournez la tout de suite sur le côté occupé. Vous devez placer cette chambre adjacente à une autre.</p> <p>Pénalité: vous devez retirer 2 chambres occupées de votre plateau Hôtel. Ce doit être celle dans la rangée la plus haute possible et la chambre juste en dessous, s'il y en a.</p>
	<p>Bonus: vous recevez 2 Points de Victoire par carte Personnel que vous avez joué.</p> <p>Pénalité: vous perdez 2 Points de Victoire par carte Personnel que vous avez joué.</p>		<p>Bonus: vous pouvez jouer une carte Personnel de votre main, gratuitement.</p> <p>Pénalité: vous devez soit défausser une carte Personnel que vous avez joué avec un effet "fin de partie", soit perdre 10 Points de Victoire.</p>

Fin de partie et Décompte Final

Après la 7ème manche, on procède au Décompte Final:

- Vous recevez les Points de Victoire de vos cartes Personnel.
- Vous recevez les Points de Victoire pour vos chambres occupées: 1 Point de Victoire pour chaque chambre dans la première rangée de votre plateau Hôtel, 2 Points de Victoire pour celles de la deuxième rangée, 3 Points de Victoire pour celles de la troisième rangée et 4 Points de Victoire pour celles de la plus haute rangée.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque couronne, plat et boisson restant dans votre Cuisine.
- Vous **perdez** 5 Points de Victoire pour chaque hôte dans votre Café.

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de plats, boissons et couronnes restant l'emporte.

Variante Introductive

Pour vous familiariser avec le jeu, nous vous recommandons de débiter chacun avec le même ensemble de cartes Personnel. Avant votre première partie, triez les cartes Personnel et donnez à chacun un ensemble. Le premier joueur reçoit l'ensemble A, le joueur suivant l'ensemble B, et ainsi de suite.

Puis mélangez les cartes Personnel restantes pour former la pioche.



Variante pour joueurs Experts

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 6 cartes Personnel, en choisit 1 et la place dans sa main. Puis, donne le reste au joueur à sa gauche. De nouveau, il choisit 1 carte et passe le reste à sa gauche. Répétez le processus jusqu'à avoir pris 6 cartes Personnel dans votre main.

Cartes Personnel

Vous avez une question à propos du Personnel? Je serai heureux d'y répondre. J'aimerais vous présenter chacun des membres du Personnel en détail: je vous dirai également quand chaque membre du Personnel s'active et combien vous devrez payer pour leurs services.

Certains ne s'activent qu'une fois, à savoir lorsque vous les engagez, c'est-à-dire quand vous jouez la carte Personnel.

D'autres s'activent une fois par manche. Vous décidez quand les activer, mais une fois qu'ils ont fait leur travail, ils font un somme pour le reste de la manche (vous devrez donc les retourner, face cachée). Vous pourrez de nouveau les utiliser au cours de la manche suivante.

Il existe également quelques membres du Personnel particulièrement occupés qui travaillent en permanence. Leurs effets perdurent pour le reste de la partie.

Enfin, certains membres du Personnel n'ont un effet qu'à la fin de la partie, fournissant des Points de Victoire.



Bademeister / Maître nageur (1 couronne, une fois): avancez de 3 cases sur la piste Empereur.

Barista / Barista (3 couronnes, une fois): vous recevez 4 cafés.

Barmann / Barman (4 couronnes, une fois par manche): vous recevez 1 vin.

Bote / Livreur (6 couronnes, permanent): vous pouvez prendre des hôtes du plateau de jeu gratuitement.

Butler / Majordome (5 couronnes, permanent): vous pouvez préparer les chambres bleues gratuitement.

Chauffeur / Chauffeur (5 couronnes, permanent): vous pouvez préparer les chambres rouges gratuitement.

Chefkoch / Chef (3 couronnes, une fois): vous recevez 1 strudel, 1 gâteau, 1 vin et 1 café.

Concierger / Concierge (4 couronnes, fin du jeu): vous recevez 3 PV par chambre bleue occupée.

Dekorateur / Décorateur (2 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant "1" ou "2", vous pouvez aussi préparer une chambre.

Direktionsassistent / Assistant de direction (4 couronnes, fin du jeu): vous recevez 4 PV pour chaque carte Personnel que vous avez joué, l'assistant de direction compris, bien sûr.

Direktor / Directeur de l'hôtel (4 couronnes, fin du jeu): vous recevez 4 PV pour chaque ensemble de 3 chambres occupées de couleurs différentes. Chaque chambre ne peut faire partie que d'un seul ensemble.

Exemple: à la fin du jeu, vous avez 3 chambres rouges, 4 bleues et 6 jaunes, toutes occupées. Vous recevez $3 \times 4 = 12$ PV.

Empfangschef / Receptionniste (4 couronnes, fin du jeu): vous recevez 3 PV par chambre jaune occupée.

Etagendame / Service d'étage femme (2 couronnes, fin du jeu): vous recevez 5 PV pour chaque rangée complètement occupée de votre hôtel.

Etagendiener / Service d'étage homme (5 couronnes, permanent): chaque fois que vous complétez la commande d'un hôte contenant 4 plats et boissons, vous marquez aussi 4 PV quand l'hôte va dans une chambre.

Vous recevez aussi les PV indiqués sur la carte de l'hôte.

Floristin / Fleuriste (5 couronnes, permanent): vous préparez les chambres jaunes gratuitement

Fremdenführer / Guide Touristique (2 couronnes, permanent): chaque fois que vous complétez la commande d'un hôte vert, vous marquez aussi 2 PV quand l'hôte va dans sa chambre.

Vous recevez aussi les PV indiqués sur la carte de l'hôte.

Frühstückskellner / Service de chambre (4 couronnes, une fois par manche): vous recevez 1 strudel.

Garderobenfrau / Vestiaire (2 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant un "5", vous recevez une réduction de 2 couronnes.

Comme d'habitude, si la réduction dépasse le coût, vous ne recevez rien.

Gärtner / Jardinier (3 couronnes, permanent): chaque fois que vous recevez un bonus Empereur, vous recevez aussi 5 PV.

Hausdame / Gouvernante (2 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant "3" ou "4", vous recevez aussi 2 PV.

Hausdetektiv / Détective (2 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant "5", vous pouvez aussi avancer de 2 cases sur la piste Empereur.

Hausverwalter / Gardien (5 couronnes, permanent): chaque fois qu'un hôte va dans une chambre, vous recevez 1 couronne.



Innenarchitekt / Architecte d'intérieur (3 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant "3", vous recevez aussi 5 PV.

Kaltmamsell / Responsable du buffet (2 couronnes, une fois): vous recevez 4 strudels.

Kellnerin / Serveuse (6 couronnes, une fois par manche): vous recevez 1 gâteau.

Konditor / Pâtissier (3 couronnes, une fois): vous recevez 4 gâteaux.

Küchenhilfe / Aide cuisinier (3 couronnes, permanent): vous pouvez prendre un dé montrant "6" gratuitement. Vous obtenez aussi le bonus du nombre de dés de la case Action "6" plus un.

Liftboy / Liftier (4 couronnes, fin du jeu): vous recevez 5 PV pour chaque colonne complètement occupée.

Marketingleiter / Directeur marketing (2 couronnes, fin du jeu): vous recevez 5 PV pour chaque carte Politique où vous avez placé un disque en bois.

Masseurin / Masseuse (1 couronne, permanent): chaque fois que vous complétez la commande d'un hôte jaune, vous recevez 1 couronne lorsque l'hôte va dans une chambre.

Oberkellner / Chef de rang (1 couronne, permanent): vous pouvez déplacer gratuitement les plats et les boissons de votre Cuisine vers vos hôtes.

Page / Page (2 couronnes, une fois): vous pouvez tourner 2 chambres de n'importe quelle couleur, sur le côté occupé.

Personalchef / Responsable Personnel (3 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant "3", vous pouvez aussi jouer une carte Personnel de votre main.

Pferdeknecht / Groom (4 couronnes, permanent): chaque fois que vous complétez la commande d'un hôte rouge, vous recevez 2 couronnes.

Portier / Portier (5 couronnes, une fois): complétez la commande d'un hôte en prenant les plats et boissons dans le stock général.

Reservierungsleiter / Gestionnaire des réservations (4 couronnes, fin du jeu): vous recevez 3 PV par chambre rouge occupée.

Restaurantchef / Chef de salle (2 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant "1" ou "2", vous recevez aussi respectivement 1 plat ou 1 boisson supplémentaire.

Les règles normales s'appliquent, vous ne pouvez pas prendre plus de gâteaux que de strudels ou plus de cafés que de vins.

Rezeptionist / Receptionniste (5 couronnes, fin du jeu): vous recevez 1 PV par chambre dans votre hôtel, peu importe qu'elle soit occupée ou simplement préparée.

Schuhputzer / Cireur (4 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé montrant "4", vous avancez de 1 case sur la piste Empereur **et** sur votre piste monnaie pour chaque dé, au lieu de choisir une des deux options.

Sekretärin / Secrétaire (5 couronnes, fin du jeu): vous pouvez copier un Personnel d'un adversaire.

Bien sûr vous devriez copier une carte fournissant des PV - le reste n'a aucun sens.

Sommelier / Sommelier (5 couronnes, une fois) vous recevez 4 vins.

Sous Chef / Sous-chef (6 couronnes, une fois par manche): vous recevez un café.

Stallmeister / Ecuyer (1 couronne, permanent): chaque fois que vous complétez une commande d'un hôte bleu, vous pouvez aussi avancer de 1 case sur la piste Empereur.

Telefonistin / Opérateur (3 couronnes, fin du jeu): vous recevez des PV en fonction de votre position sur la piste Empereur. Vous recevez le double des PV indiqués.

Vous pouvez donc obtenir jusqu'à 12 PV, puisque votre disque peut, au mieux, être sur la case 6 après le dernier décompte Empereur.

Veranstaltungsleiter / Maître de Conférence (5 couronnes, permanent): vous ne subissez pas la pénalité pour être sur la case "0" de la piste Empereur.

Wäscherin / Blanchisseuse (2 couronnes, permanent): chaque fois que vous prenez un dé "4", vous recevez 4 PV.

Zimmerdiener / Service de chambre (3 couronnes, fin du jeu): vous recevez 2 PV pour chaque groupe de chambres complètement occupé dans votre hôtel.

Les chambres doivent être occupées, il ne suffit pas qu'elles soient juste préparées.

Zimmermädchen / Femme de chambre (4 couronnes, fin du jeu): vous recevez 1 PV pour chaque chambre occupée dans votre hôtel.



Cartes Hôtes

Les hôtes sont souvent des livres ouverts pour nous les experts, il n'est donc pas nécessaire que je les explique tous, juste quelques-uns.

Bildhauer: vous pouvez préparer une chambre dans la 1ère et 2nde rangée de votre plateau Hôtel.

Si ce n'est pas possible: pas de chance!

Reichsritter: le seul hôte sans récompense.

Quel radin celui-là. Au moins vous pouvez avoir 3 PV facilement.

- **8** vous obtenez un nouveau tour, sans prendre de dé (vous réalisez une action principale normalement mais vous n'enlevez pas de dé à la fin de votre tour bonus).



Note concernant la tuile Empereur page 12

On peut observer que l'illustration de la tuile est en contradiction avec le texte concernant la pénalité. En effet, le texte stipule qu'il faut perdre 7 PV ou retirer 2 chambres innocupées alors que l'image montre des chambres occupées. Après contact avec les auteurs, il apparaît que le texte correspond à la version de l'éditeur, le projet des auteurs mentionne bien qu'il faut retirer deux chambres occupées. A vous de voir si vous voulez jouer à la version de l'éditeur ou celle des auteurs.

Remerciements

Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs pour leur temps, suggestions et enthousiasmes, en particulier : Luporuciccio e Simona Boa, Marco Pranzo, Bruno Andreucci, Luca Leoni, Samantha Milani, Daniele Tascini, Antonio Tinto, Gabriele Ausiello, Carlo Lavezzi, Simone Scalabroni, Claudia Dini, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Luca und Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli, et Gessica Sgrulloni.

Un remerciement spécial pour Flaminia Brasini pour sa collaboration dans toutes les phases et le long développement de ce jeu.

L'éditeur souhaite remercier Grzegorz Kobiela pour la traduction anglaise.

Traduction française: Oni60 - Julien Béguin - Ludo Ergo Sum



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

Aperçu des Symboles

	Avancez du nombre de cases indiqué sur la piste Empereur.
	Prenez un ou des plat(s) ou boisson(s) de la couleur indiquée. Placez-le(s) sur la commande d'un hôte ou dans votre Cuisine.
	Prenez un plat ou une boisson de votre choix. Placez-le sur la commande d'un hôte ou dans votre Cuisine.
	Vous recevez 2 Points de Victoire.
	Préparez une chambre de votre choix, en respectant les règles de placement. Vous devez payer le coût .
	Préparez une chambre de votre choix, en respectant les règles de placement. Vous devez payer le coût moins 1 couronne.
	Préparez une chambre de votre choix gratuitement, en respectant les règles de placement.
	Vous recevez 1 couronne.
	Vous pouvez jouer une carte Personnel gratuitement.

	Vous pouvez jouer une carte Personnel en payant 3 couronnes de moins que le prix indiqué.
	Prenez une carte Personnel de la pioche et ajoutez-la à votre main.
	Prenez 3 cartes Personnel de la pioche et jouez-en une immédiatement, en payant 3 couronnes de moins que le prix indiqué. Remettez les 2 autres au bas de la pioche.
	Vous pouvez tourner une chambre de la couleur indiquée, du côté occupé. Le gris signifie que vous pouvez tourner la chambre de votre choix, peu importe sa couleur.
	Complétez la commande d'une carte Hôte de la couleur indiquée. Prenez les plats et boissons nécessaire dans le stock général et placez-les sur la carte. Le gris signifie que vous pouvez choisir n'importe quelle couleur.
	Préparez une chambre de la couleur indiquée gratuitement.
	Prenez une carte Hôte du plateau de jeu et placez-le dans votre Café, gratuitement, à moins que vous n'avez plus de place dans votre Café.



Une fois



Une fois par manche



Permanent



Fin du jeu