

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

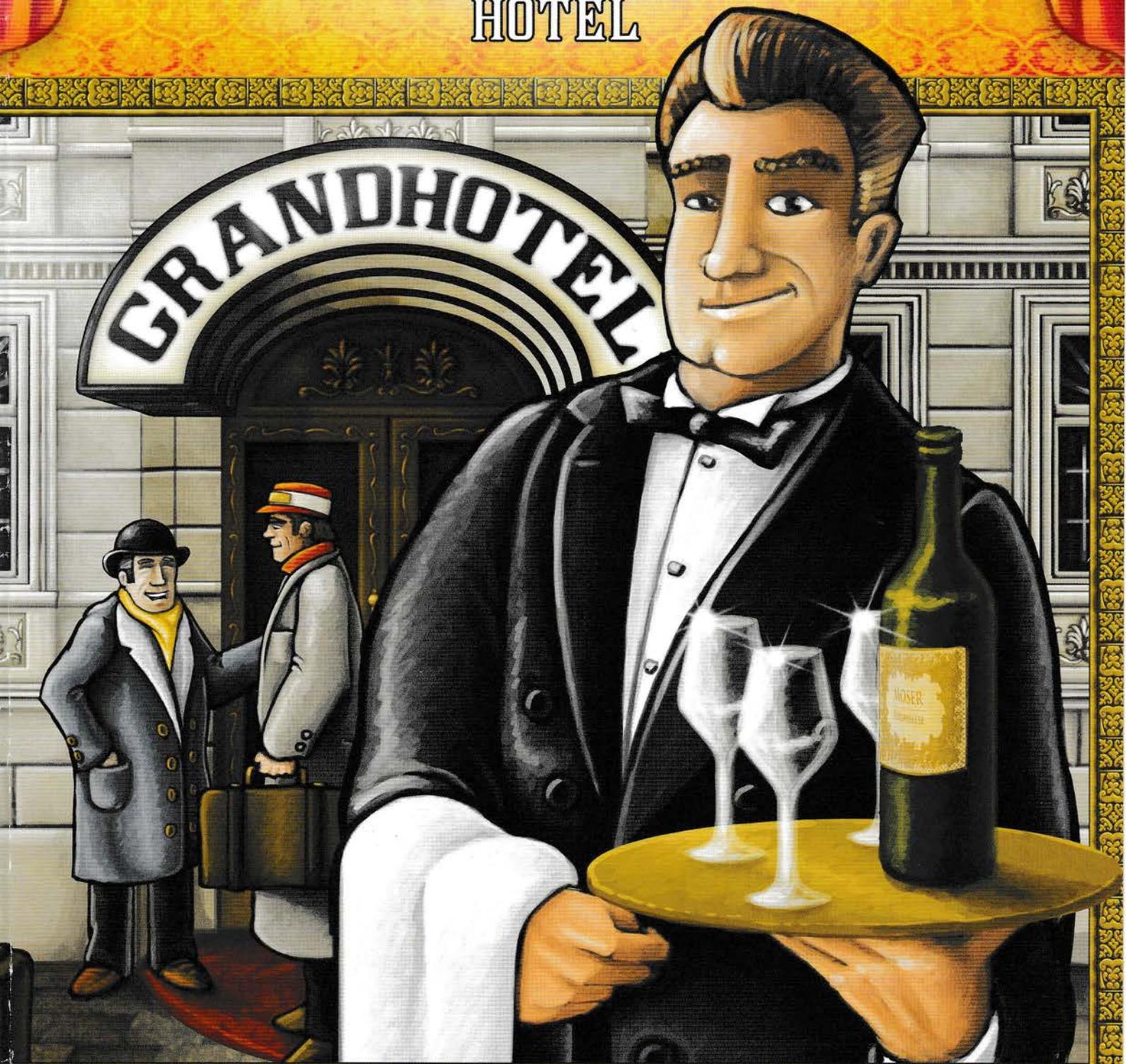
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA HOTEL



Grand Austria Hotel

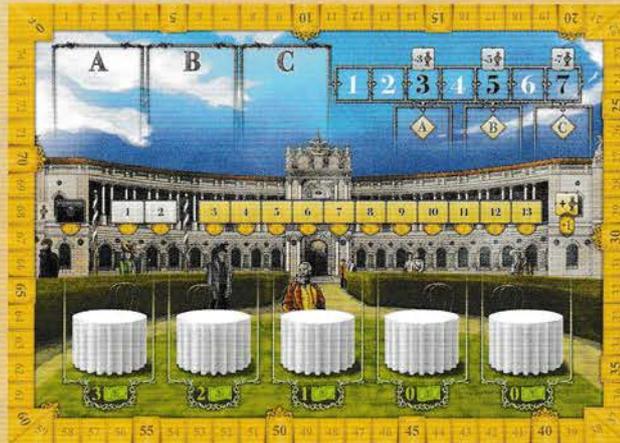
Un jeu de Simone Luciani et Virginio Gigli

Au début du XX^e siècle, Vienne est l'une des capitales d'Europe les plus en vue. Artistes, politiciens, nobles, citoyens et touristes peuplent les rues de la ville impériale de François-Joseph. Au cœur de cet âge d'or viennois, vous décidez de tenter votre chance dans l'hôtellerie. Pour réussir, vous allez devoir attirer les clients dans votre établissement en leur proposant une cuisine d'exception. Si vous arrivez à leur fournir ce qu'ils ont commandé, ils prendront alors une chambre chez vous. Préparez les chambres adéquates pour les accueillir et vous marquerez des points. Pour devenir un Grand Hôtel et satisfaire un maximum de clients, vous allez devoir recruter du personnel. Mais, en plus de tout cela, n'oubliez pas de présenter vos hommages à l'Empereur pour éviter de tomber en disgrâce.

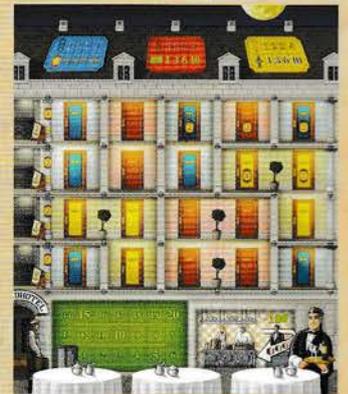
Contenu



Plateau Actions



Plateau de jeu



4 plateaux Hôtel réversibles : recto (nuit) et verso (jour)



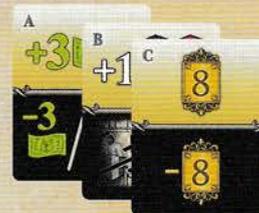
56 cartes Client



48 cartes Personnel



12 cartes Politique



12 tuiles Empereur



4 cartes Résumé

84 tuiles Chambre (bleu, rouge et jaune)



recto : chambre libre



verso : chambre occupée (orange, bleu, violet et gris)



24 jetons aux couleurs des 4 joueurs



1 compte-tours

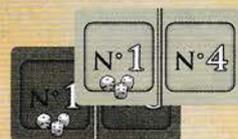


14 dés



120 cubes Commande
(30 cubes de 4 couleurs)
noir : tasse de café
blanc : tarte
rouge : verre de vin
marron : Strudel

9 tuiles Tour de Jeu



(2 tuiles 2 joueurs, 3 tuiles 3 joueurs et 4 tuiles 4 joueurs)



4 tuiles points de victoire recto-verso (75/150)



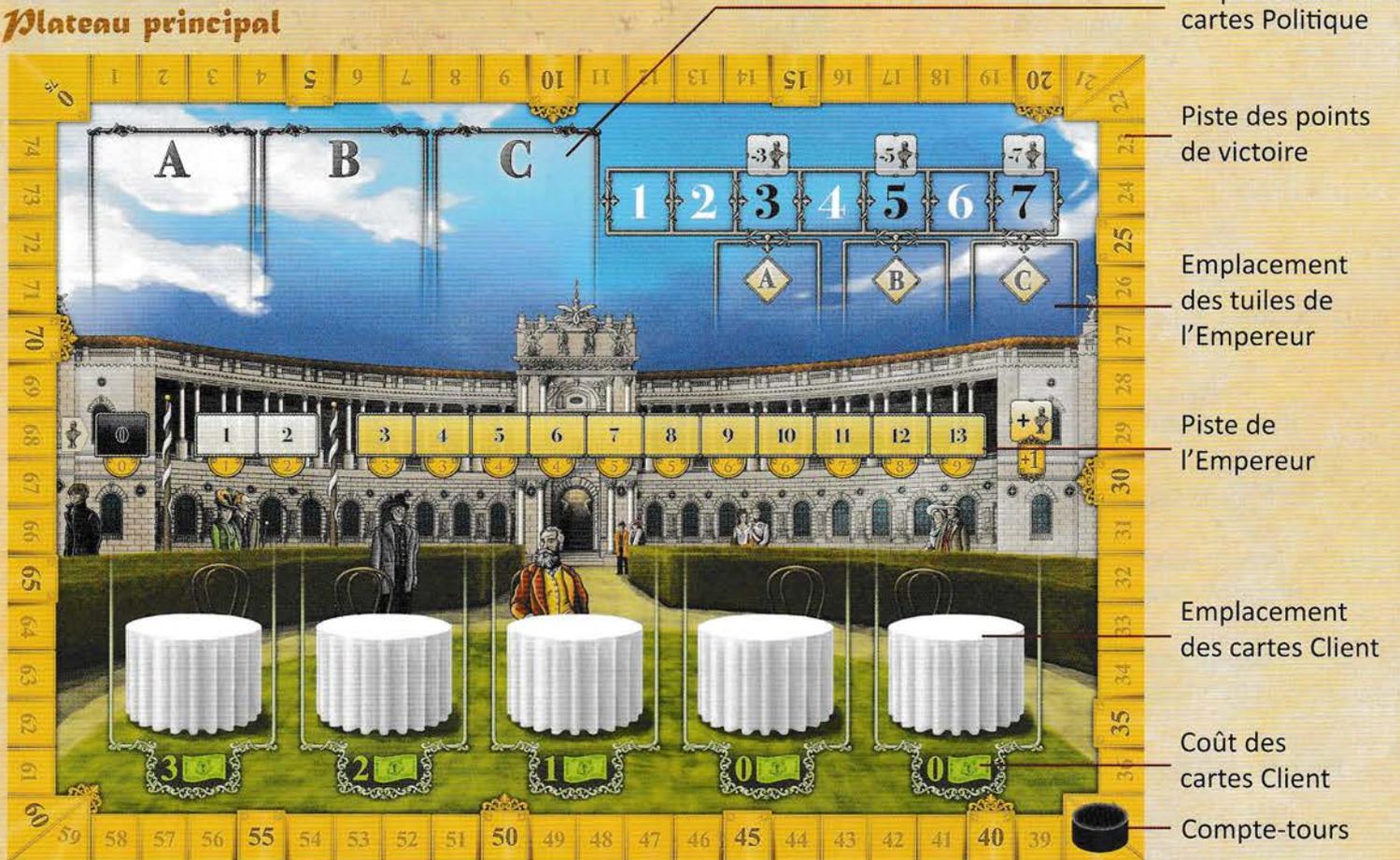
1 poubelle

But du jeu

Le but du jeu est d'accumuler le plus de points de victoire (PV). Vous marquez des points en attirant des clients dans votre établissement, en leur servant ce qu'ils désirent et en leur préparant de confortables chambres pour qu'ils logent dans votre hôtel. L'Empereur peut aussi vous apporter des points.

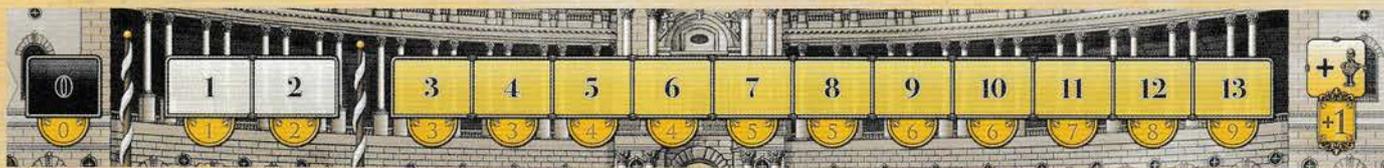
Plateaux de jeu

Plateau principal



Piste de l'Empereur

La piste de l'Empereur est composée de 14 cases qui rapportent un certain nombre de points de victoire (PV). Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même case. Vous ne pouvez pas vous déplacer au-delà de la case 13. Toutefois, chaque déplacement que vous auriez dû faire au-delà de cette case vous rapporte 1 PV.



Piste des points de victoire (PV)

Lorsque vous marquez des points, déplacez votre jeton sur la piste en fonction. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur une même case. Au-delà de 75 points, prenez une tuile 75 pour marquer que vous avez déjà fait un tour de plateau. Si vous dépassez les 150 points, retournez la tuile du côté 150.

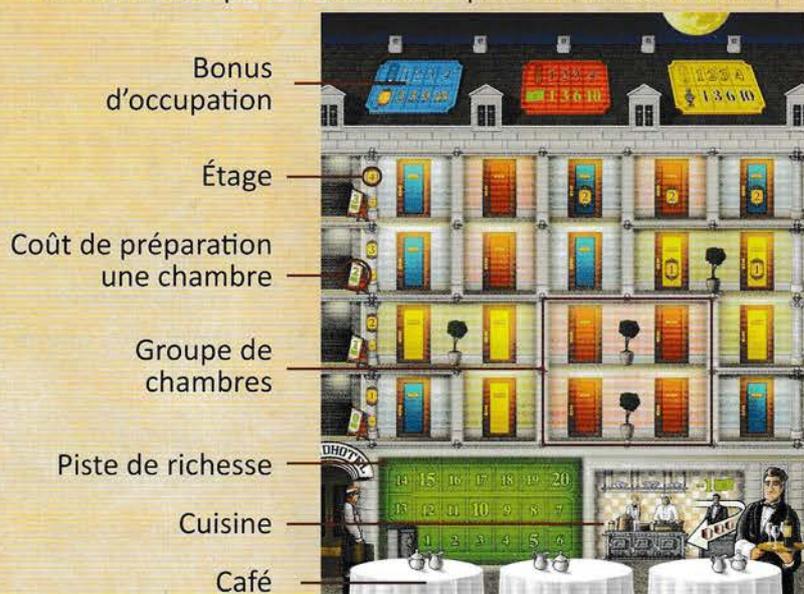


Plateau Actions

Cases où placer les dés suivant vos résultats



Voir l'Annexe 2 pour une liste complète des cartes Personnel.



Plateau Hôtel

Votre plateau Hôtel présente un petit café pouvant accueillir jusqu'à 3 clients.

Les plateaux Hôtel sont recto-verso (nuit / jour). Le côté nuit est identique pour tous ; le côté jour propose un hôtel différent à chacun et est à réserver aux joueurs plus expérimentés.

Chaque hôtel compte 20 chambres, réparties en 10 groupes. Chaque groupe est composé de chambres de la même couleur.

Remplir toutes les chambres d'un groupe permet d'obtenir un bonus d'occupation.

Mise en place

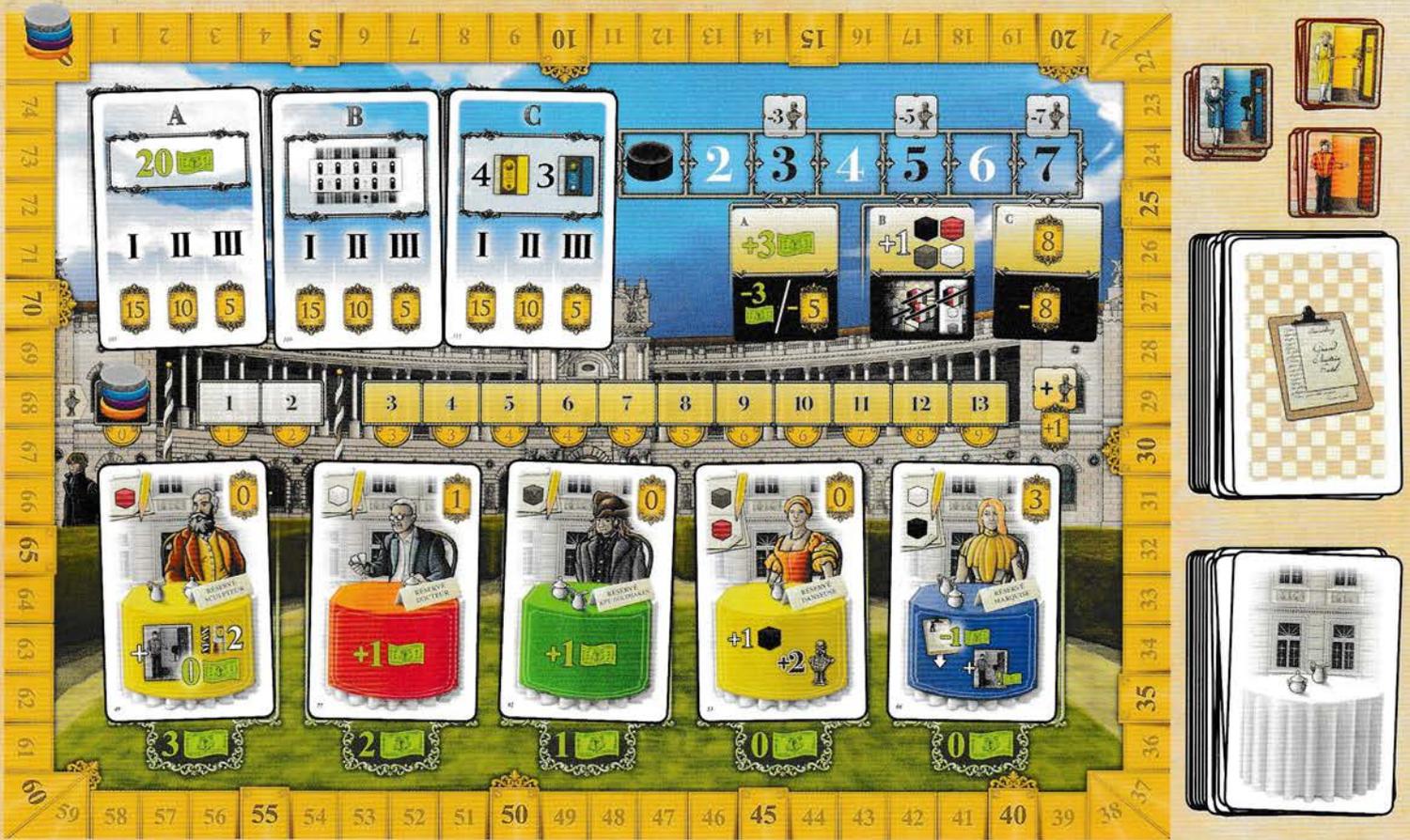
Plateaux

- Placez au centre de la table le plateau de jeu et le plateau Actions, puis disposez à côté la poubelle et les tuiles de points de victoire 75/150.
- Placez le compte-tours sur la première case de la piste de tours.
- Sélectionnez au hasard une carte Politique et une tuile Empereur de chaque sorte (A, B et C) et disposez-les sur le plateau de jeu, aux emplacements prévus à cet effet.
- Mélangez les cartes Client et placez-les face cachée près du plateau de jeu. Piochez les 5 premières cartes Client et placez-les face visible sur les emplacements correspondants du plateau.
- Triez les tuiles Chambre par couleur et placez-les en pile près du plateau de jeu.
- Triez les cubes par couleur et placez-les près du plateau de jeu pour former la réserve.

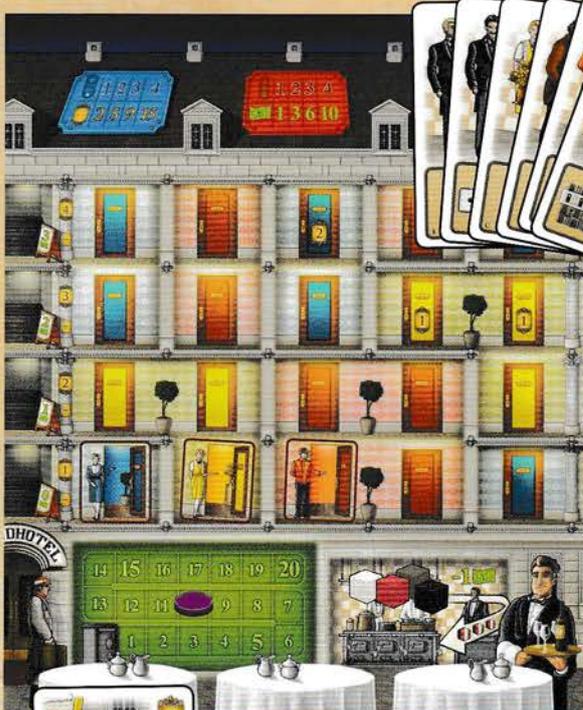
Joueurs

- Prenez chacun une carte Résumé, un plateau Hôtel et 6 jetons de la même couleur. Placez un jeton sur la case 0 de la piste de l'Empereur, un autre sur la case 0 de la piste des Points de Victoire, et un troisième sur la case 10 de la piste Richesse de votre plateau Hôtel. Cela signifie que vous commencez avec 10 couronnes : en cours de jeu, lorsque vous gagnerez ou dépenserez des couronnes, vous déplacerez votre jeton en fonction sur cette piste. Conservez les trois autres jetons.
- Prenez chacun un cube de chaque type (tasse de café, verre de vin, tarte et Strudel) et placez-les dans la cuisine de votre plateau Hôtel.

- Mélangez les cartes Personnel et placez-les face cachée près du plateau de jeu. Prenez chacun 6 cartes Personnel, que vous pouvez garder secrètes. Pour votre première partie, voyez la variante *Débutants* en fin de règle.
- Préparez les tuiles Tour de jeu en fonction du nombre de joueurs (2, 3 ou 4). Pour votre première partie, nous vous conseillons de reproduire la mise en place présentée sur l'illustration ci-dessous.



Préparatifs



Choisissez la face du plateau Hôtel que vous allez utiliser. Pour une première partie nous vous recommandons le côté nuit.

Déterminez au hasard le premier joueur. Ce joueur reçoit la tuile Tour de jeu qui comporte le n°1. Son voisin de gauche reçoit la tuile qui comporte le n°2, et ainsi de suite.

Le premier joueur reçoit un certain nombre de dés (10 à 2 joueurs, 12 à 3 joueurs, 14 à 4 joueurs).

Le joueur assis à la droite du premier joueur choisit une carte Client sur le plateau de jeu et la place **gratuitement** dans son café. Il décale vers la droite les cartes restantes, puis révèle une nouvelle carte Client et la place à gauche des autres. Puis, son voisin de droite fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient un client dans leur café.

Une fois les clients installés, vous pouvez préparer jusqu'à trois chambres pour les recevoir. Pour préparer une chambre, prenez dans la réserve une tuile Chambre de la couleur désirée et placez-la sur la porte de la chambre que vous souhaitez préparer.

Attention : la première chambre que vous préparez est forcément celle qui se trouve au premier étage, tout à gauche. Toute nouvelle chambre doit ensuite être adjacente à une chambre posée précédemment. Nous vous conseillons de préparer trois chambres, mêmes gratuites.

Le coût indiqué à chaque étage indique combien de couronnes vous devez dépenser pour préparer une chambre : 0 au premier étage, 1 au deuxième, 2 au troisième et 3 au quatrième.



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en sept manches. Au début de chaque manche, le premier joueur lance les dés et les place sur les cases Action correspondantes en fonction des résultats (de 1 à 6).

Ensuite, il peut jouer son tour ou bien passer (voir *Passer son tour*, p.9).

Un tour se compose des actions suivantes :

1. Prendre une carte Client sur le plateau de jeu (optionnel) ;
2. Prendre un dé et réaliser l'action correspondante (obligatoire) ;
3. Accomplir des actions supplémentaires (optionnel) (voir *Actions supplémentaires*, p.8).

À la fin du tour d'un joueur, le joueur qui a le plus petit chiffre visible sur sa tuile Tour de jeu prend la main, et décide s'il joue son tour ou s'il passe. Si tous les joueurs ont recouvert les deux chiffres de leur tuile, c'est la fin de la manche.

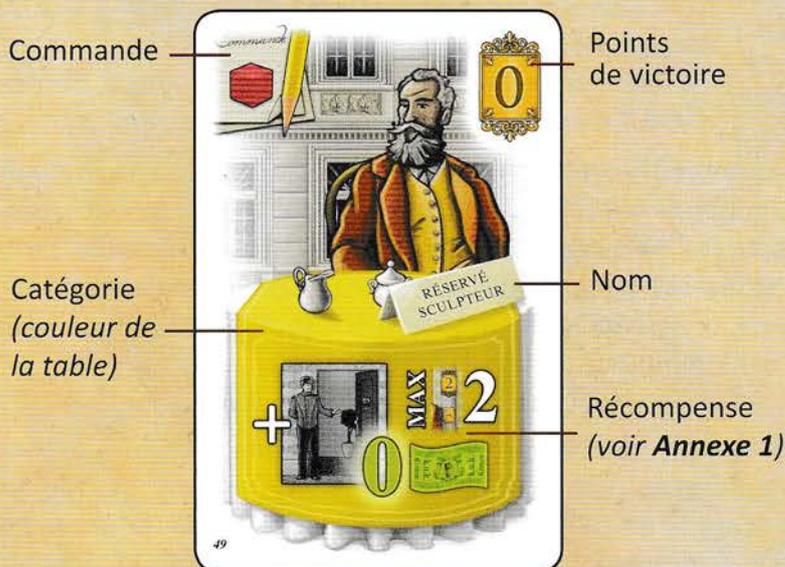
1) Prendre une carte Client sur le plateau de jeu

Prenez une carte Client sur le plateau de jeu, payez le coût indiqué sur le plateau et ajoutez le client à votre café. Vous ne pouvez faire cette action que s'il reste au moins une place dans votre café.



Ensuite, complétez la file des clients en décalant vers la droite les cartes restantes et en révélant une nouvelle carte que vous placez à gauche des autres. Veillez à répondre aux demandes de vos clients par la suite : un client non servi ne quittera pas le café avant d'avoir reçu sa commande !

Cartes Client



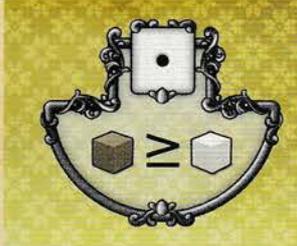
Chaque carte Client représente un personnage assis à une table ainsi que la commande qu'il a passée (représentée par des cubes de couleur). Il y a quatre types de clients : les nobles (table bleue), les artistes (table jaune), les dignitaires (table rouge) et les touristes (table verte). Ces couleurs définissent le type de chambre qu'ils pourront occuper dans l'hôtel. Notez qu'il n'y a pas de chambre verte : les touristes ne sont pas trop regardants et peuvent en fait être logés dans n'importe quelle chambre.

Pour servir un client, il faudra utiliser une ou plusieurs actions (voir plus loin).

2) Prendre un dé et réaliser une action

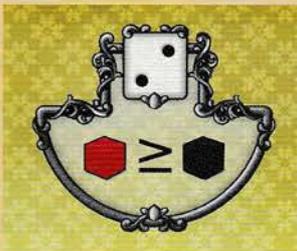
Il y a 6 types d'actions possibles, mais à chaque tour, vous ne pouvez réaliser qu'un seul type d'action. Pour réaliser une action, choisissez une case Action sur laquelle il y a au moins un dé. Vous pouvez réaliser cette action autant de fois qu'il y a de dés présents sur la case (sauf l'action 5, voir précision ci-dessous). Une fois celle-ci réalisée, prenez un dé de cette case Action et placez-le sur le plus petit des deux chiffres de votre tuile Tour de Jeu.

Détail des différentes actions :

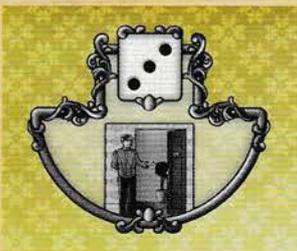


Prenez 1 Strudel (cube marron) ou 1 tarte (cube blanc) de la réserve. Vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison de votre choix, mais vous ne pouvez pas prendre plus de tartes que de Strudels.

Exemple : il y a 3 dés sur la case, vous pouvez donc prendre soit 3 Strudels, soit 2 Strudels et 1 tarte.



Prenez 1 verre de vin (cube rouge) ou 1 tasse de café (cube noir) de la réserve. Vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison de votre choix, mais vous ne pouvez pas prendre plus de tasses de café que de verres de vin.



Préparez une chambre. Prenez une tuile chambre de votre choix dans la réserve et placez-la sur votre plateau Hôtel en respectant les règles suivantes :

- Une tuile Chambre doit être adjacente à une tuile déjà en place.
- Les couleurs de la chambre et de son emplacement doivent correspondre.
- Vous devez payer le coût indiqué sur l'étage de la chambre.
- Le recto (face avec le personnage) de la tuile chambre doit être visible.

Les cinq chambres situées en haut à droite du plateau rapportent des points de victoire dès qu'elles sont **préparées**.



Avancez votre jeton d'une case sur la piste de l'Empereur ou sur votre piste Richesse. Il est possible de répartir les déplacements entre les deux pistes.

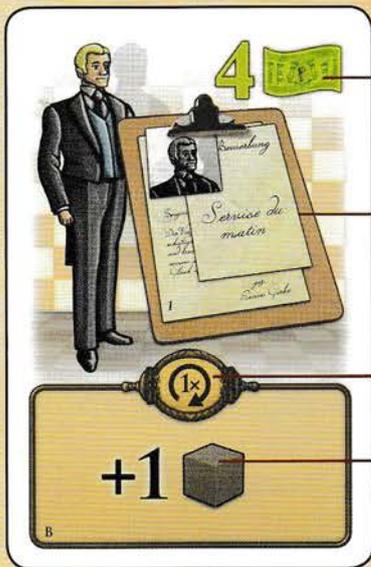
Exemple : il y a 2 dés sur cette case. Vous pouvez donc soit avancer votre jeton de 2 cases sur la piste de l'Empereur, soit de 2 cases sur sa piste Richesse, ou encore de 1 case sur chacune des deux pistes.



Jouez **une** carte Personnel depuis votre main. Le coût de la carte jouée est réduit de 1 par dé présent sur cette case action. Vous payez le coût restant. Si le coût de la carte est égal à zéro (ou moins), vous jouez la carte gratuitement. Vous ne percevez pas d'argent en cas de valeur négative.

Exemple : il y a 4 dés sur cette case. Si vous décidez de jouer une carte Personnel coûtant 6, vous ne payerez au final que 2 couronnes. Si vous décidez de jouer une carte Personnel de valeur inférieure ou égale à 4, vous la jouez gratuitement.

Cartes Personnel



Coût

Nom

Temporalité

Effet

Les cartes Personnel peuvent vous aider à satisfaire les demandes de vos clients. Lorsque vous jouez une carte Personnel, vous la placez face visible devant vous et appliquez son effet. Il en existe plusieurs types.



Toute carte marquée de ce symbole déclenche un effet unique.



Toute carte marquée de ce symbole peut être activée une fois par manche. Une fois l'effet utilisé, retournez la carte face cachée en attente de la prochaine manche.



Toute carte marquée de ce symbole reste active en permanence une fois jouée.



Toute carte marquée de ce symbole rapportera des points de victoire à la fin de la partie.



Payez 1 couronne et choisissez une action parmi les 5 autres, en considérant que le nombre de dés présents sur sa case est égal au nombre de dés présent sur la case 6.

Exemple : il y a 4 dés sur la case 6 et vous choisissez d'effectuer l'action de la case 2 comprenant uniquement 1 dé. Vous payez 1 couronne et prenez 4 cubes de votre choix en respectant les règles de la case 2.

Note importante : dès que vous recevez des cubes, quelle que soit la manière dont vous les obtenez, vous pouvez immédiatement les placer sur les commandes de vos cartes Client. Le reste est stocké dans votre cuisine sur votre plateau Hôtel.

Actions supplémentaires

Lors de votre tour, vous pouvez également accomplir les actions supplémentaires suivantes. Vous pouvez les faire autant de fois que vous le souhaitez, à l'exception de la première.

Ajouter une Action (une fois par tour)

Payez 1 couronne pour ajouter 1 au nombre de dés présents sur une case Action.

Servir un client

Payez 1 couronne pour déplacer jusqu'à 3 cubes de la cuisine vers les commandes de vos cartes Client.

Rappel : souvenez-vous que dès que vous recevez des cubes, vous pouvez les placer sur les commandes de vos cartes Client. Vous n'êtes donc pas obligé d'avoir recours à cette action pour servir vos clients.

Revendiquer une carte Politique

Si à votre tour de jeu, vous remplissez ou excédez les conditions de l'une des cartes Politique, vous pouvez poser un de vos jetons sur la carte et gagner des points de Victoire. Le 1^{er} joueur à poser son jeton gagne 15 PV, le 2^e gagne 10 PV, le 3^e gagne 5 PV.

Un joueur ne peut poser qu'un seul jeton par carte Politique.

Voir l'**Annexe 3** pour plus de détails sur les conditions de réalisation de chaque carte.

Utiliser une carte Personnel

Utilisez une carte Personnel comportant un effet utilisable une fois par tour, puis retournez la carte en question (voir l'**Annexe 2** pour la liste des cartes Personnel).

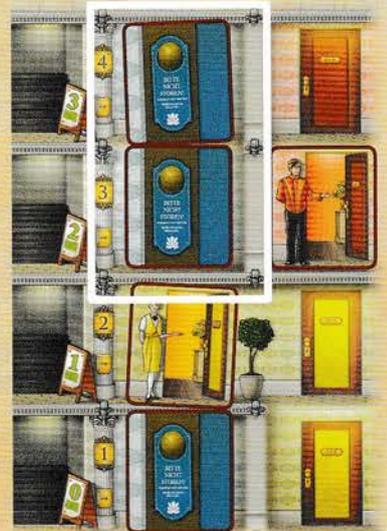
Loger un client

Déplacez un client dont la commande est complète vers une chambre libre de sa couleur. Si vous n'avez pas de chambre préparée de la bonne couleur, vous ne pouvez pas faire cette action, sauf si le client est un touriste (table verte) pour qui n'importe quelle couleur convient. Lorsque vous attribuez une chambre, retournez sa tuile côté *occupé* et défaussez le client ainsi que les cubes que vous avez utilisés pour sa commande. Vous recevez immédiatement les points de victoire ainsi que les éventuelles récompenses indiqués sur la carte (voir l'**Annexe 1** pour une explication des symboles). Lorsque vous retournez la dernière tuile Chambre d'un même groupe, vous recevez immédiatement un bonus unique d'occupation (voir *Bonus d'occupation*, ci-dessous). Notez qu'un client servi mais non logé ne quittera pas le café, bloquant de fait un emplacement !

Bonus d'occupation des chambres

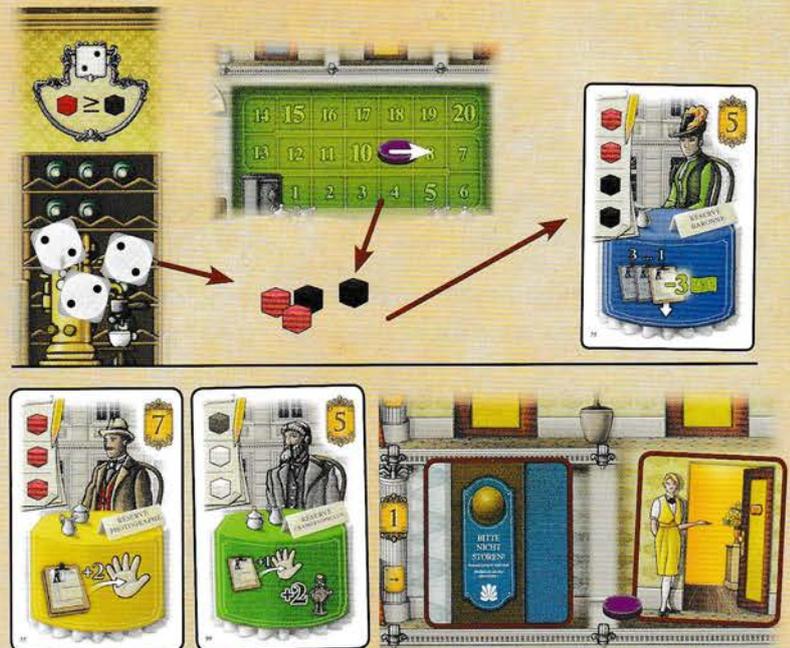
Occuper toutes les chambres d'un groupe vous rapporte des bonus. Les chambres bleues rapportent des points de victoire, les chambres rouges des couronnes, et les chambres jaunes des points sur la piste de l'Empereur. Plus le groupe contient de chambres (de 1 à 4), plus les récompenses sont importantes. Ces récompenses sont notées sur le toit de l'hôtel. Notez que toutes les configurations de groupes possibles sont notées sur le toit, même si elles ne sont pas toutes en jeu. Le bonus n'est comptabilisé qu'une seule fois, au moment où vous retournez la dernière tuile Chambre (après avoir reçu la récompense du client).

Exemple : Benoît déplace un client bleu vers une chambre bleue libre. Grâce à ce client, il complète un groupe bleu composé de deux chambres. Il reçoit donc le bonus d'occupation correspondant à deux chambres bleues, soit 5 PV.



Exemple de tour de jeu :

Doris choisit d'accomplir l'action 2 qui comprend 3 dés. Elle paye 1 couronne pour obtenir un cube supplémentaire, ce qui lui permet de prendre 2 verres de vin et 2 tasses de café, qu'elle place aussitôt sur la carte de ce client bleu pour compléter sa commande. Une chambre bleue est justement prête pour l'accueillir. Doris retourne la tuile Chambre sur son côté occupé et marque immédiatement sa récompense : 5 PV (valeur du client) et une capacité spéciale (ici, piocher 3 cartes Personnel et en jouer une pour 3 couronnes de moins). La carte Client est ensuite défaussée. Enfin, Doris marque aussi un bonus d'occupation de 2 PV car elle a retourné la dernière (en l'occurrence, unique) tuile Chambre d'un même groupe.



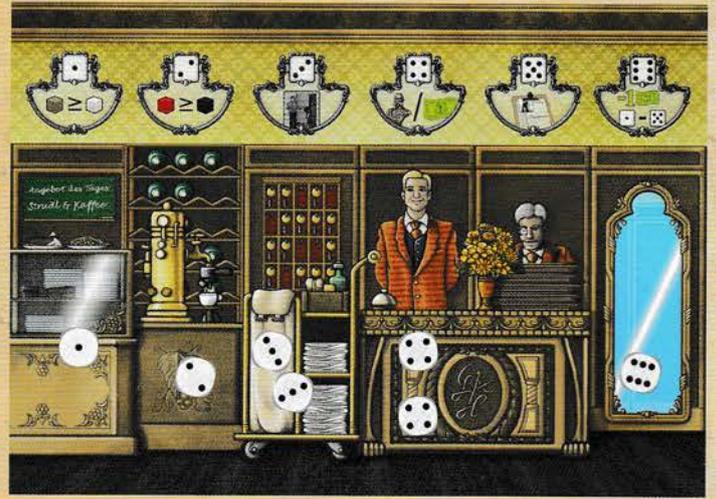
Passer son tour

Vous pouvez passer votre tour au lieu de jouer. Cela arrive en général lorsqu'il reste peu de dés et qu'aucune action ne vous intéresse. Lorsque vous passez, vous devez attendre que les autres joueurs aient joué leurs deux actions (et placé deux dés sur leur tuile Tour de jeu) ou qu'ils décident de passer eux aussi.

Lorsque tous les joueurs ont passé ou fait leurs actions, le joueur qui a le plus petit nombre visible sur sa tuile Tour de jeu reprend les dés présents sur les cases Action. Il en défausse un (le place sur la poubelle) et relance les autres, puis les place sur les cases Action correspondantes. Ce même joueur décide ensuite s'il joue ou passe son tour.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient recouvert les deux nombres visibles sur leur tuile Tour de jeu, ou qu'il n'y ait plus de dé sur les cases Action. C'est alors la fin de la manche.

Exemple : Andrea a besoin de nouvelles chambres, mais la case Action 3 ne contient pas de dés. Elle passe son tour pour attendre la relance des dés. Après que tous les autres joueurs ont joué leurs deux actions, elle ramasse les dés restants, en défaisse un sur la Poubelle et relance les autres. Par chance, elle obtient deux dés 3. Elle peut donc réaliser l'action souhaitée et préparer deux chambres.



Fin de la manche

À la fin de chaque manche, procédez comme suit :

- s'il s'agit de la 3^e, de la 5^e et de la 7^e manche, procédez à un décompte impérial (voir ci-dessous). La partie s'arrête après la 7^e manche. Comptez alors le score final de chaque joueur (voir *Fin de partie*, page 11).

Pour préparer la manche suivante, le cas échéant :

- retournez face visible les cartes Personnel qui sont face cachée ;
- passez votre tuile Tour de jeu à votre voisin de gauche (celui qui reçoit la tuile avec le n°1 devient le nouveau premier joueur) ;
- donnez tous les dés (y compris ceux de la poubelle) au nouveau premier joueur.

Une nouvelle manche commence : avancez le compte-tours d'une case. Le nouveau premier joueur lance les dés et les place sur le plateau Actions en fonction de leur résultat, comme à la première manche.

Décompte impérial

L'Empereur vous permet de marquer des points de victoire et des bonus, mais il peut aussi vous infliger une pénalité. Il va intervenir trois fois durant la partie : à la fin de la 3^e (tuile A), 5^e (tuile B), et 7^e manche (tuile C).

À la fin de chacune de ces trois manches, vous recevez les points de victoire correspondant à l'emplacement de votre jeton sur la piste de l'Empereur. Le nombre de PV est indiqué sous l'emplacement occupé.

Ensuite, vous reculez votre pion d'un nombre de cases égal à la manche en cours (3, 5 ou 7). Vous saurez à ce moment-là si vous êtes dans les bonnes grâces de l'Empereur, et si vous recevez le bonus (fond clair) ou la pénalité (fond noir) de la tuile Empereur de la manche. Il y a 12 tuiles Empereur, mais seules 3 sont en jeu à chaque partie.

- Si votre jeton se situe dans la zone jaune (case 3 ou plus), vous marquez le bonus.
- Si votre jeton termine sur les cases 1 ou 2, il ne se passe rien (ni bonus, ni pénalité).
- Si votre jeton termine sur la case 0, vous subissez la pénalité, qui comporte souvent deux options. Si la réalisation de l'une d'entre elles est impossible, vous devez choisir l'autre.



Voyez l'Annexe 4 pour un tableau complet des bonus et pénalités de l'empereur.

Fin de partie et décompte final

Le jeu se termine à la fin de la 7^e manche, après le dernier décompte impérial.

Ajoutez à votre score actuel les points de victoire suivants :

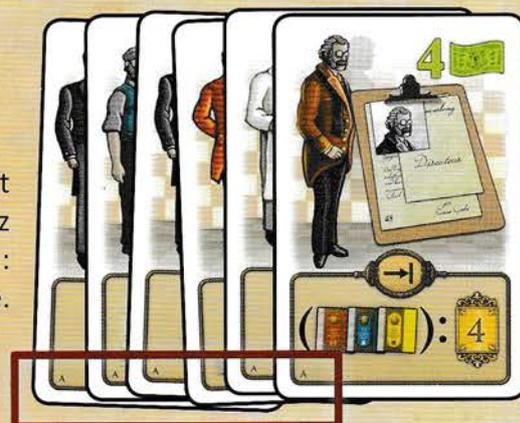
- Chaque chambre occupée rapporte le nombre de PV correspondant à l'étage où elle se trouve (1^{er} étage : 1 PV par chambre occupée, 2^e étage : 2 PV, etc.).
- Chaque couronne rapporte 1 PV.
- Chaque cube en cuisine rapporte 1 PV.
- Les cartes Personnel jouées peuvent rapporter des PV supplémentaires.
- Les clients toujours assis au café vous vont **perdre** 5 PV chacun !

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le total cumulé de cubes et couronnes le plus élevé qui l'emporte.

Variantes

Débutants

Nous vous recommandons de jouer votre première partie en distribuant un jeu de cartes Personnel de valeur équivalente à chaque joueur. Classez les cartes Personnel en vous référant à la lettre située en bas à gauche : le premier joueur reçoit le set A, le joueur suivant le set B, et ainsi de suite. Mélangez les cartes restantes pour former la pioche.



Experts

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 6 cartes Personnel, en choisit 1, la pose face cachée devant lui et passe le reste à son voisin de gauche. Il fait de même avec les cartes reçues de son voisin de droite. Répétez le processus jusqu'à ce que chaque joueur ait 6 cartes Personnel posées face cachée devant lui.

Remerciements

Les concepteurs remercient tous les testeurs pour leur temps, leurs suggestions et leur enthousiasme, en particulier : Luporuciccio et 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 et Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli et Gessica Sgrulloni.

Ils adressent des remerciements spéciaux à Flaminia Brasini pour sa collaboration au cours de toutes les phases de développement du jeu.

Conception : Simone Luciani & Virginio Gigli

Rédaction : Stefan Stadler

Illustrations : Klemens Franz

Traduction : Natalie Ritzdorf & Antoine Prono



Funforge s.a.r.l.
24 Rue Charlot 75003 Paris



© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37, D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Annexe 1 : Récompenses des Clients

Un client vous accorde sa récompense une fois qu'il est logé dans votre hôtel.



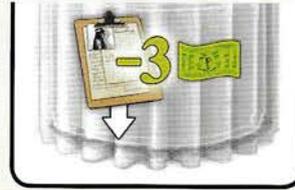
Avancez sur la piste de l'Empereur du nombre de cases indiqué.



Jouez gratuitement une carte Personnel.



Prenez le nombre de cubes de la couleur indiquée et placez-les sur une autre carte Client ou dans la cuisine.



Jouez une carte Personnel en payant 3 couronnes de moins que nécessaire.



Prenez le nombre de cubes indiqué de la couleur de votre choix et placez-le(s) sur une autre carte Client ou dans la cuisine.



Piochez le nombre de cartes Personnel indiqué, que vous prenez en main.



Marquez immédiatement le nombre de PV indiqué.



Prenez 3 cartes Personnel de la pioche et jouez-en immédiatement une en payant 3 couronnes de moins que nécessaire, puis remettez les deux autres cartes sous la pioche.



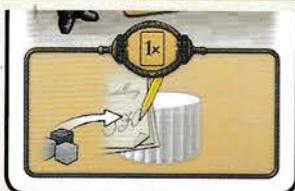
Préparez une chambre de votre choix en suivant les règles de placement. Vous devez payer le coût de la chambre.



Vous pouvez retourner côté occupé une tuile Chambre de la couleur indiquée. Si la tuile est grise, vous pouvez retourner la tuile Chambre de votre choix.



Préparez une chambre de votre choix en suivant les règles de placement. Vous payez une couronne de moins que nécessaire.



Complétez la commande d'un client de la couleur indiquée. Prenez les cubes nécessaires depuis la réserve et placez-les sur la carte Client. Si la nappe est grise, complétez la commande du client de votre choix.



Préparez gratuitement une chambre de votre choix en suivant les règles de placement.



Préparez gratuitement une chambre de la couleur indiquée.



Préparez gratuitement une chambre de votre choix en suivant les règles de placement, mais uniquement au 1^{er} ou au 2^e étage.



Prenez gratuitement une carte Client du plateau de jeu et placez-la dans votre café, sous réserve que vous ayez un espace disponible ; à défaut, cet effet est perdu.



Recevez immédiatement le nombre de couronnes indiqué.

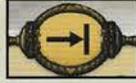


Vous gagnez un tour supplémentaire : jouez-le immédiatement, sans placer de dé sur votre tuile Tour de jeu.

Annexe 2 : Cartes Personnel

Les cartes Personnel se divisent en plusieurs types :

Unique	Une fois par tour	Permanent	Fin de Partie
			

Nom	Coût	Type	Action
Administrateur	5		À chaque fois que vous devriez subir une pénalité de l'Empereur, vous pouvez payer 1 couronne pour l'éviter.
Aide cuisinière	3		Prendre un dé 6 est gratuit pour vous ; de plus, pour votre action, considérez que l'emplacement 6 dispose d'un dé supplémentaire.
Architecte d'intérieur	3		À chaque fois que vous prenez un dé 3, vous recevez 5 PV.
Assistant	4		Recevez 2 PV par carte Personnel jouée, y compris cette carte.
Barista	3		Recevez 4 tasses de café de la réserve.
Barman	4		À chaque tour, recevez 1 verre de vin de la réserve.
Chambrière	4		Recevez 1 PV par chambre occupée.
Chargé d'accueil	4		Recevez 3 PV par chambre jaune occupée.
Chauffeur	5		Préparer des chambres rouges ne vous coûte rien.
Chef	3		Recevez 1 Strudel, 1 tarte, 1 tasse de café et 1 verre de vin de la réserve.
Chef du personnel	3		À chaque fois que vous prenez un dé 3, vous pouvez jouer une carte Personnel de votre main.
Chef pâtissier	3		Recevez 4 tartes de la réserve.
Concierge	4		Recevez 3 PV par chambre bleue occupée.
Coursier	6		Prendre des clients sur le plateau de jeu ne vous coûte rien.
Décorateur	2		À chaque fois que vous prenez un dé 1 ou 2, vous pouvez préparer une chambre.
Détective	2		À chaque fois que vous prenez un dé 5, avancez de 2 cases sur la piste de l'Empereur.
Directeur	4		Chaque lot de 3 chambres occupées (une de chaque couleur) vous rapporte 4 PV. Chaque chambre ne peut faire partie que d'un seul lot. <i>Exemple : à la fin de la partie, vous avez 3 chambres rouges, 4 chambres bleues et 6 chambres jaunes, toutes occupées. Vous recevez $3 \times 4 = 12$ PV.</i>
Femme de chambre	2		Recevez 5 PV pour chaque étage de votre hôtel entièrement occupé.

Nom	Coût	Type	Action
Fleuriste	5		Préparer des chambres jaunes ne vous coûte rien.
Fondé de pouvoir	2		Recevez 5 PV pour chaque carte Politique sur laquelle vous avez placé un jeton.
Garçon cireur	4		À chaque fois que vous prenez un dé 4, avancez sur la piste de l'Empereur et sur la piste Richesse au lieu de choisir.
Garçon d'écuries	1		Avancez d'une case sur la piste de l'Empereur à chaque fois qu'un client bleu intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Gardien	5		À chaque fois que vous tournez une chambre côté occupé, vous recevez 1 couronne.
Gouvernante	2		À chaque fois que vous prenez un dé 3 ou 4, vous recevez 2 PV.
Groom	4		Recevez 5 PV pour chaque colonne de votre hôtel entièrement occupée.
Guide	2		Recevez 2 PV à chaque fois qu'un client vert intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Jardinier	3		À chaque fois que vous recevez un bonus de l'Empereur, vous recevez 5 PV.
Lavandière	2		À chaque fois que vous prenez un dé 4, recevez 4 PV.
Maître d'hôtel	1		Vous pouvez transférer gratuitement les cubes de votre cuisine vers les commandes de vos clients.
Maître-nageur	1		Avancez de 3 cases sur la piste de l'Empereur.
Majordome	5		Préparer des chambres bleues ne vous coûte rien.
Masseuse	1		Recevez 1 PV à chaque fois qu'un client jaune intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Page	2		Vous pouvez retourner 2 tuiles Chambre de votre choix afin qu'elles deviennent occupées.
Palefrenier	4		Recevez 2 couronnes à chaque fois qu'un client rouge intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Pâtissière	2		Recevez 4 Strudels de la réserve.
Portier	5		Complétez la commande d'un client en prenant les cubes nécessaires directement depuis la réserve.
Réceptionniste	5		Recevez 1 PV par chambre dans votre hôtel (préparée ou occupée).
Restaurateur	2		À chaque fois que vous prenez un dé 1 ou 2, considérez que l'emplacement dispose d'un dé supplémentaire. <i>La règle habituelle s'applique : vous ne pouvez pas prendre plus de tartes que de Strudels, ou plus de tasses de café que de verres de vin.</i>
Secrétaire	5		Vous pouvez copier l'effet de la carte Personnel qu'un autre joueur a posée devant lui.

Nom	Coût	Type	Action
Serveuse	6		À chaque tour, recevez 1 tarte de la réserve.
Service d'étage	5		Recevez 4 PV à chaque fois qu'un client avec une commande de 4 cubes complétée intègre une chambre.
Service de chambre	3		Recevez 2 PV pour chaque groupe complet de chambres occupées dans votre hôtel.
Service du matin	4		À chaque tour, recevez 1 Strudel de la réserve.
Sommelier	2		Recevez 4 verres de vin de la réserve.
Sous-chef	6		À chaque tour, recevez 1 tasse de café de la réserve.
Standardiste	3		Recevez autant de PV que le double du chiffre sur lequel vous vous trouvez sur la piste de l'Empereur. Soit 12 PV maximum, puisqu'après le dernier décompte vous ne pouvez pas être au-delà de la case 6.
Valet	4		Recevez 3 PV par chambre rouge occupée.
Vestiaire	2		À chaque fois que vous prenez un dé 5, vous bénéficiez d'une réduction de 2 couronnes. Si la réduction excède le coût, vous ne gagnez pas la différence.

Annexe 3 : Cartes Politiques

Vous pouvez revendiquer une carte Politique, en y posant un jeton, lorsque vous remplissez ou excédez les conditions nécessaires afin de marquer des PV.

Les conditions requises sont :



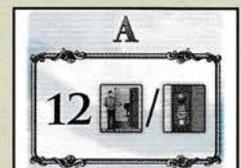
Vous avez 20 couronnes.



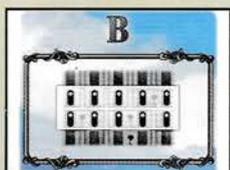
Vous êtes sur la case n°10 de la piste de l'Empereur.



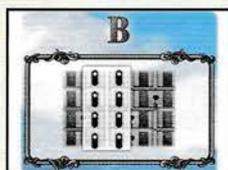
Vous avez joué 6 cartes Personnel.



Vous avez préparé 12 chambres.



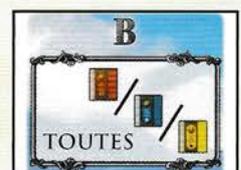
2 étages entiers de votre hôtel sont occupés.



2 colonnes entières de votre hôtel sont occupées.



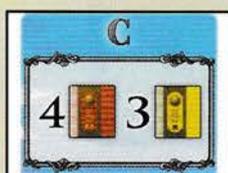
6 groupes de chambres de votre hôtel sont occupés.



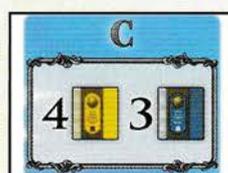
Toutes vos chambres d'une couleur sont occupées.



3 chambres de chaque couleur sont occupées dans votre hôtel.



4 chambres rouges et 3 jaunes sont occupées dans votre hôtel.



4 chambres jaunes et 3 bleues sont occupées dans votre hôtel.



4 chambres bleues et 3 rouges sont occupées dans votre hôtel.

Annexe 4 : Tuiles Empereur

Il y a 12 tuiles Empereur, mais seules 3 sont en jeu à chaque partie.

Si vous devez subir une pénalité, vous n'avez pas le droit d'en choisir une que vous ne pouvez pas appliquer.



Bonus : recevez 3 couronnes.

Pénalité : perdez 3 couronnes ou 5 PV.



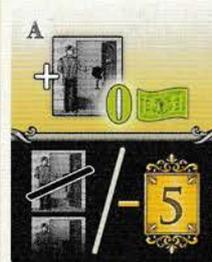
Bonus : recevez 2 cubes de votre choix.

Pénalité : remettez dans la réserve tous les cubes de votre cuisine.



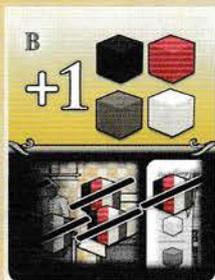
Bonus : piochez 3 cartes Personnel et jouez-en une pour 3 couronnes de moins. Remettez les autres sous la pioche.

Pénalité : défaissez 2 cartes Personnel de votre main et remettez-les sous la pioche, ou perdez 5 PV.



Bonus : préparez une chambre de votre choix gratuitement, en respectant les autres règles.

Pénalité : retirez une chambre inoccupée de la plus haute rangée possible de votre hôtel, ou perdez 5 PV.



Bonus : recevez 1 Strudel, 1 tarte, 1 verre de vin et 1 tasse de café.

Pénalité : remettez dans la réserve tous les cubes de votre cuisine ET ceux qui sont posés sur vos cartes Client.



Bonus : recevez 5 couronnes.

Pénalité : perdez 5 couronnes ou 7 PV.



Bonus : piochez 3 cartes Personnel et jouez-en une gratuitement. Remettez les autres sous la pioche.

Pénalité : défaissez 3 cartes Personnel de votre main et remettez-les sous la pioche, ou perdez 7 PV.



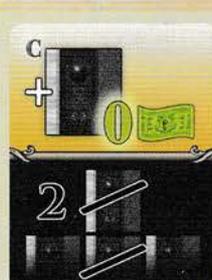
Bonus : placez gratuitement une chambre de votre choix au 1^{er} ou 2^e étage de votre hôtel. Elle doit être adjacente à une autre chambre. Marquez immédiatement la nouvelle chambre comme occupée.

Pénalité : retirez deux chambres inoccupées de la ou des plus haute(s) rangée(s) possible de votre hôtel, ou perdez 7 PV.



Bonus : recevez 8 PV.

Pénalité : perdez 8 PV.



Bonus : placez gratuitement une chambre de votre choix dans votre hôtel. Elle doit être adjacente à une autre chambre. Marquez immédiatement la nouvelle chambre comme occupée.

Pénalité : retirez la chambre située dans l'étage le plus haut de votre hôtel ainsi que celle qui se trouve au-dessous.



Bonus : recevez 2 PV par carte Personnel jouée (posée devant vous).

Pénalité : perdez 2 PV par carte Personnel jouée.

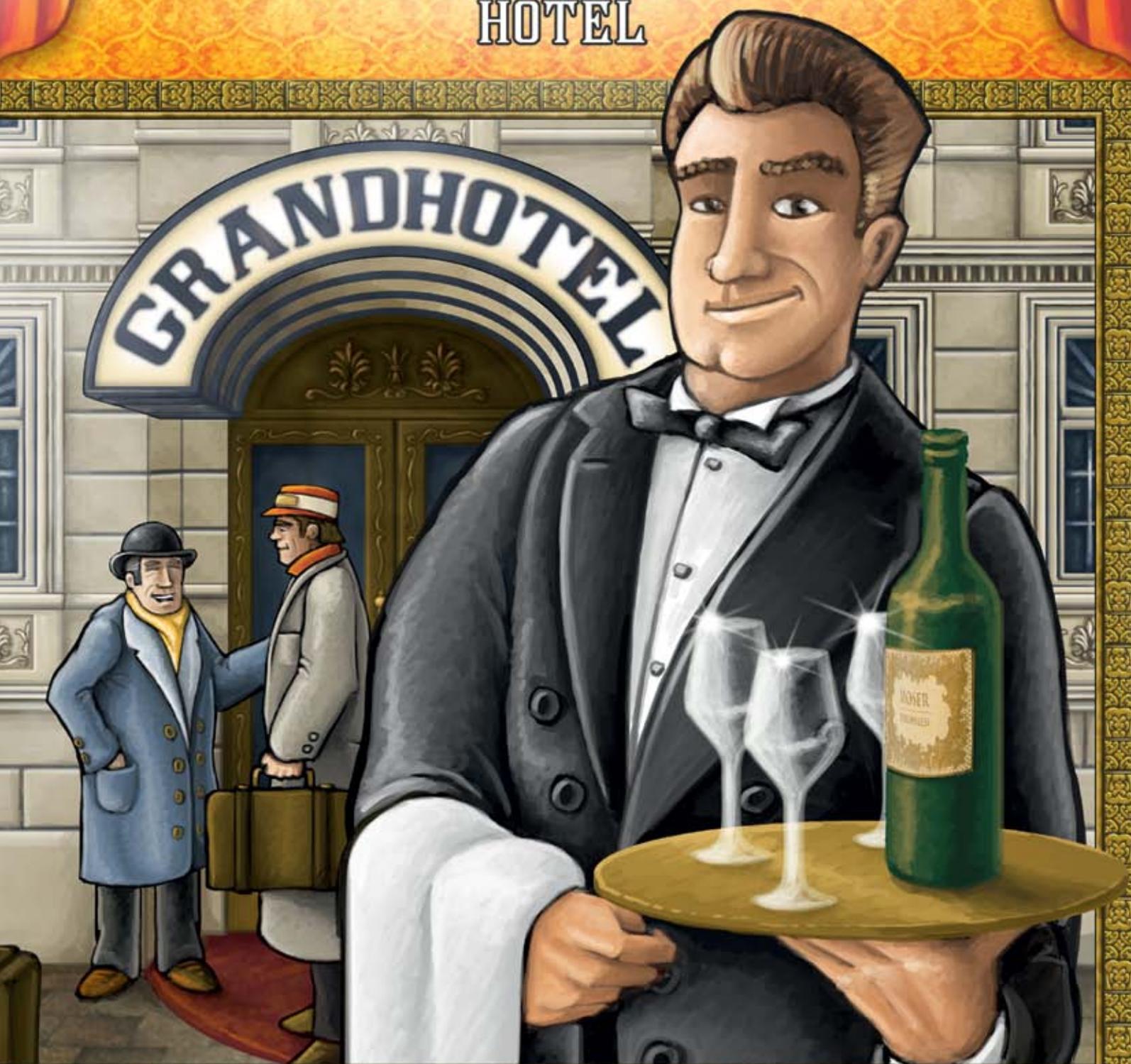


Bonus : jouez gratuitement une carte Personnel de votre main.

Pénalité : défaissez une carte Personnel jouée qui comporte un effet de fin de partie, ou perdez 10 PV.

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.

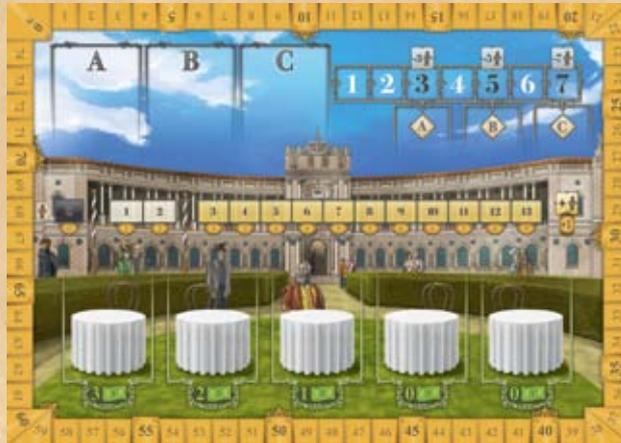
Je baise votre main Madame. Bonjour Monsieur. Mon nom est Leopold et, si vous me permettez, je serai votre guide dans notre Grand Hotel.



Matériel



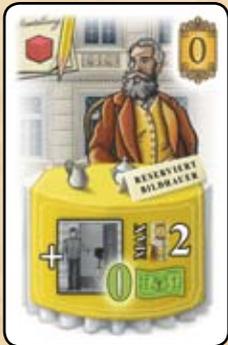
Plateau Action



Plateau de Jeu



4 plateaux Hôtel
(doubles faces)



56 cartes Hôtes



48 cartes Personnel

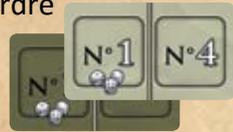


12 cartes Politiques



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

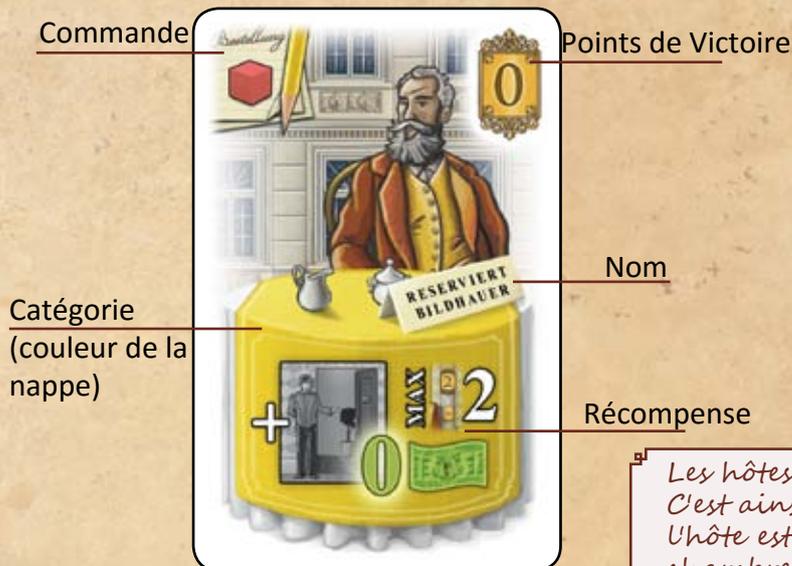


1 Poubelle



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



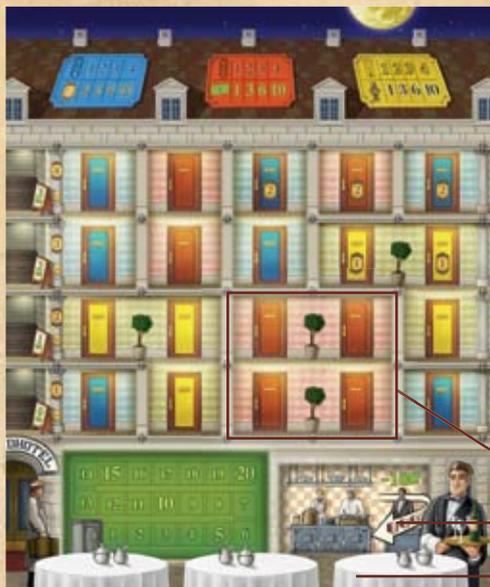
Le Personnel peut être utile pour votre hôtel. Chaque assistant a un effet différent: certains proposent un bénéfice à usage unique au moment de l'embauche, d'autres ont un effet permanent. Certains apportent des Points de Victoire supplémentaires à la fin du jeu. Par ailleurs, il existe également du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

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 remplacez 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.

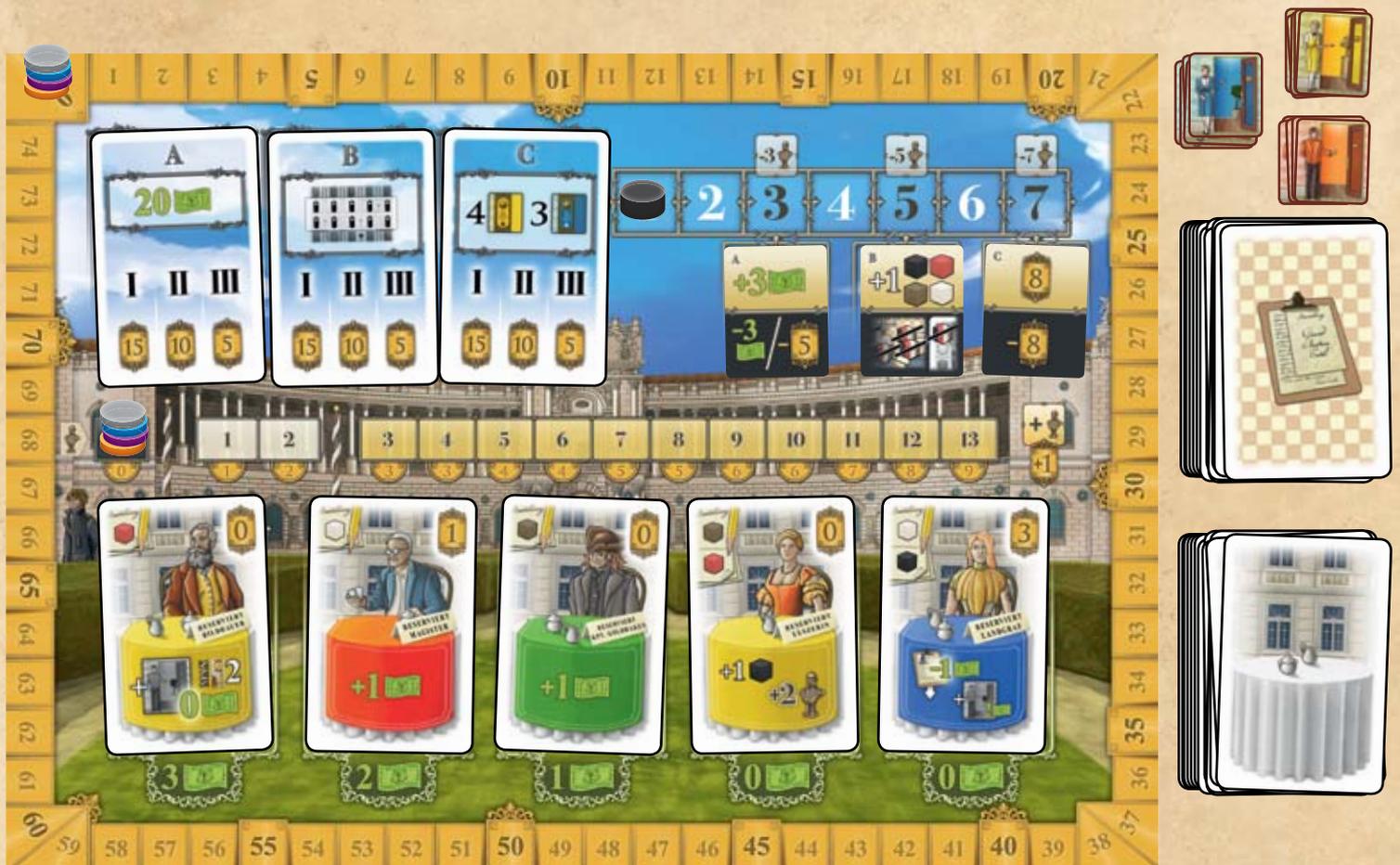
Vous pourriez avoir besoin de ces disques en bois plus tard en vous engageant auprès des politiques, indiquez les cartes correspondantes avec ces disques.

- 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.

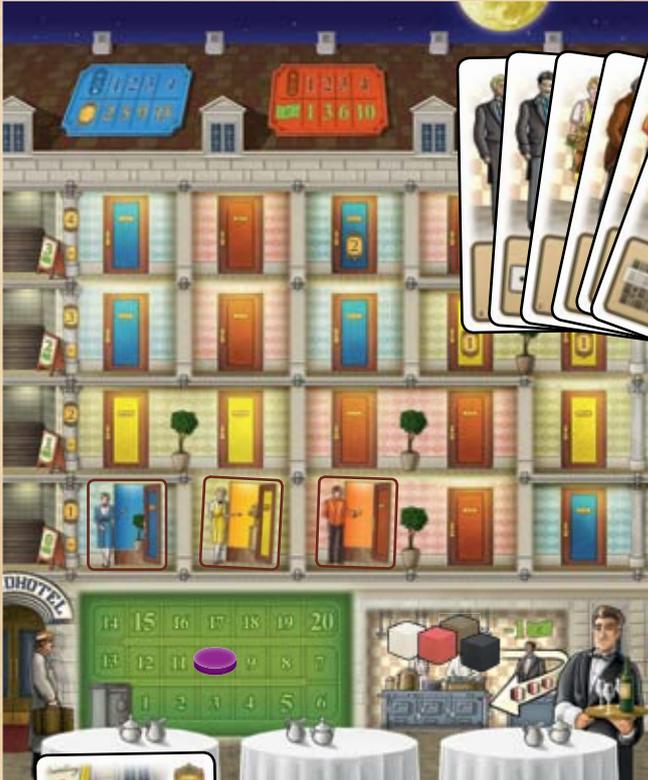
Comme je le disais auparavant, jouez la variante introductive et utilisez les ensembles recommandés, si vous le souhaitez.



- 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").

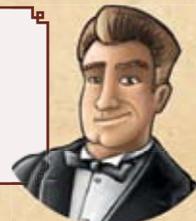
1) Prendre un Hôte du Plateau de Jeu

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.



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 : Luporucchio 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 nécessaires 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



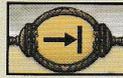
Une fois par manche



Permanent



Fin du jeu

Administrateur	5		À chaque fois que vous devriez subir une pénalité de l'Empereur, vous pouvez payer 1 couronne pour l'éviter.
Aide cuisinière	3		Prendre un dé 6 est gratuit pour vous ; de plus, pour votre action, considérez que l'emplacement 6 dispose d'un dé supplémentaire.
Architecte d'intérieur	3		À chaque fois que vous prenez un dé 3, vous recevez 5 PV.
Assistant	4		Recevez 2 PV par carte Personnel jouée, y compris cette carte.
Barista	3		Recevez 4 tasses de café de la réserve.
Barman	4		À chaque tour, recevez 1 verre de vin de la réserve.
Chambrière	4		Recevez 1 PV par chambre occupée.
Chargé d'accueil	4		Recevez 3 PV par chambre jaune occupée.
Chauffeur	5		Préparer des chambres rouges ne vous coûte rien.
Chef	3		Recevez 1 Strudel, 1 tarte, 1 tasse de café et 1 verre de vin de la réserve.
Chef du personnel	3		À chaque fois que vous prenez un dé 3, vous pouvez jouer une carte Personnel de votre main.
Chef pâtissier	3		Recevez 4 tartes de la réserve.
Concierge	4		Recevez 3 PV par chambre bleue occupée.
Coursier	6		Prendre des clients sur le plateau de jeu ne vous coûte rien.
Décorateur	2		À chaque fois que vous prenez un dé 1 ou 2, vous pouvez préparer une chambre.
Détective	2		À chaque fois que vous prenez un dé 5, avancez de 2 cases sur la piste de l'Empereur.
Directeur	4		Chaque lot de 3 chambres occupées (une de chaque couleur) vous rapporte 4 PV. Chaque chambre ne peut faire partie que d'un seul lot. <i>Exemple : à la fin de la partie, vous avez 3 chambres rouges, 4 chambres bleues et 6 chambres jaunes, toutes occupées. Vous recevez $3 \times 4 = 12$ PV.</i>
Femme de chambre	2		Recevez 5 PV pour chaque étage de votre hôtel entièrement occupé.
Fleuriste	5		Préparer des chambres jaunes ne vous coûte rien.
Fondé de pouvoir	2		Recevez 5 PV pour chaque carte Politique sur laquelle vous avez placé un jeton.
Garçon cirer	4		À chaque fois que vous prenez un dé 4, avancez sur la piste de l'Empereur et sur la piste Richesse au lieu de choisir.
Garçon d'écuries	1		Avancez d'une case sur la piste de l'Empereur à chaque fois qu'un client bleu intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Gardien	5		À chaque fois que vous tournez une chambre côté occupé, vous recevez 1 couronne.
Gouvernante	2		À chaque fois que vous prenez un dé 3 ou 4, vous recevez 2 PV.

Groom	4		Recevez 5 PV pour chaque colonne de votre hôtel entièrement occupée.
Guide	2		Recevez 2 PV à chaque fois qu'un client vert intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Jardinier	3		À chaque fois que vous recevez un bonus de l'Empereur, vous recevez 5 PV.
Lavandière	2		À chaque fois que vous prenez un dé 4, recevez 4 PV.
Maître d'hôtel	1		Vous pouvez transférer gratuitement les cubes de votre cuisine vers les commandes de vos clients.
Maître-nageur	1		Avancez de 3 cases sur la piste de l'Empereur.
Majordome	5		Préparer des chambres bleues ne vous coûte rien.
Masseuse	1		Recevez 1 PV à chaque fois qu'un client jaune intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Page	2		Vous pouvez retourner 2 tuiles Chambre de votre choix afin qu'elles deviennent occupées.
Palefrenier	4		Recevez 2 couronnes à chaque fois qu'un client rouge intègre une chambre après que vous avez complété sa commande.
Pâtissière	2		Recevez 4 Strudels de la réserve.
Portier	5		Complétez la commande d'un client en prenant les cubes nécessaires directement depuis la réserve.
Réceptionniste	5		Recevez 1 PV par chambre dans votre hôtel (préparée ou occupée).
Restaurateur	2		À chaque fois que vous prenez un dé 1 ou 2, considérez que l'emplacement dispose d'un dé supplémentaire. <i>La règle habituelle s'applique : vous ne pouvez pas prendre plus de tartes que de Strudels, ou plus de tasses de café que de verres de vin.</i>
Secrétaire	5		Vous pouvez copier l'effet de la carte Personnel qu'un autre joueur a posée devant lui.
Serveuse	6		À chaque tour, recevez 1 tarte de la réserve.
Service d'étage	5		Recevez 4 PV à chaque fois qu'un client avec une commande de 4 cubes complétée intègre une chambre.
Service de chambre	3		Recevez 2 PV pour chaque groupe complet de chambres occupées dans votre hôtel.
Service du matin	4		À chaque tour, recevez 1 Strudel de la réserve.
Sommelier	2		Recevez 4 verres de vin de la réserve.
Sous-chef	6		À chaque tour, recevez 1 tasse de café de la réserve.
Standardiste	3		Recevez autant de PV que le double du chiffre sur lequel vous vous trouvez sur la piste de l'Empereur. <i>Soit 12 PV maximum, puisqu'après le dernier décompte vous ne pouvez pas être au-delà de la case 6.</i>
Valet	4		Recevez 3 PV par chambre rouge occupée.
Vestiaire	2		À chaque fois que vous prenez un dé 5, vous bénéficiez d'une réduction de 2 couronnes. <i>Si la réduction excède le coût, vous ne gagnez pas la différence.</i>