

# TantoCuore<sup>®</sup> たんたくおーれ

## トントクオーレ

Livret de règles français

### 0. Aperçu du jeu

**Tanto Cuore\* Romantic Vacation** est la suite du jeu *Tanto Cuore* et *Tanto Cuore Expanding the House*, et c'est un jeu de deck building pour 2 à 4 joueurs. On peut y jouer indépendamment du jeu de base, ou bien en le combinant avec le jeu de base et/ou avec *Tanto Cuore Expansion*.

Les joueurs endossent les rôles de « maîtres de maison ». Ils ont délaissés leur demeure pour prendre des vacances dans une île du sud. Même à cet endroit, ils continuent d'employer un tas de servantes mignonnes et sont servis par elles tout en essayant de remplir leur maison (leur deck de cartes).

À la fin du jeu, le joueur, qui a le plus de points de victoire (PV) avec les servantes de son personnel (toutes ses cartes), ainsi que des cartes Réminiscence (pour la première fois dans ce jeu) est déclaré le « maître parfait » et aussi le gagnant de la partie.

C'est parti pour un harem de servantes!

\*Note : *Tanto Cuore* signifie « beaucoup de cœur » en italien.

### 1. Contenu du jeu

Ce jeu est composé de ce livret de règles et de 278 cartes.

\*206 cartes servantes (maids)

-32 servantes en chef (encadrement vert) de 2 sortes.

-174 servantes (encadrement bleu) de 16 sortes

\*16 cartes Réminiscence (encadrement jaune) de 10 sortes

\*56 cartes Amour (encadrement rose) de 3 sortes

### 2. Installation et vocabulaire spécifique

Les joueurs s'installent autour de la table. Au milieu de celle-ci, toutes les cartes disponibles ont été disposées; on appelle cet endroit la *ville* (town). Chaque joueur devra avoir assez de place devant lui pour pouvoir jouer ses cartes. Cet espace est appelé la *maison* du joueur. Chaque maison de joueurs est constitué de sa pioche personnelle (appelé *salle d'attente*), la défausse (appelé *l'entrée des cuisines*), la zone de jeu (là où les cartes seront jouées) et *les quartiers privés* du joueur (une zone pour les cartes que vous possédez mais qui sont mises de côté).

\*Premièrement, triez les deux sortes de cartes servantes en chef « **Sofia** » et « **Béatrice** » et placez les en deux tas au milieu de la table (en ville).

\*Deuxièmement, triez les trois sortes de cartes Amour (Love) « **1 Amour** », « **2 Amours** », « **3 Amours** » et placez les en un tas chacune dans la ville

\*Troisièmement, triez les 16 cartes Réminiscence, mélangez les "Réminiscences 1" et "2" séparément, et placez les en un seule tas faces cachées, de manière à ce que les Réminiscences 1 soient sur le dessus, ensuite piochez et révélez les 3 premières. Posez les à côtés de la pioche Réminiscence.

\*Enfin, prenez 10 des 18 sortes de **servantes**, soit au hasard soit en les choisissant, et placez les en 10 piles de 2 rangées de 5 dans la ville, de préférence par ordre de coût (le nombre en haut à droite de chaque carte). N'importe quelle combinaison de servantes est valable. Les cartes servantes qui ne seront pas utilisées pour cette partie, sont remises dans la boîte.

### Tanto Cuore Romantic Vacation

Credits:

Conception du jeu : Masayuki Kudoh

Développeurs: Naoki Kubouchi, Youhei Morizono, Jun-Ichi Itoh, Yosito Uuruta

Direction artistique : Kazuna Shizukuishi

Conception graphique : Jun-ichi Narusawa (Media desk N)

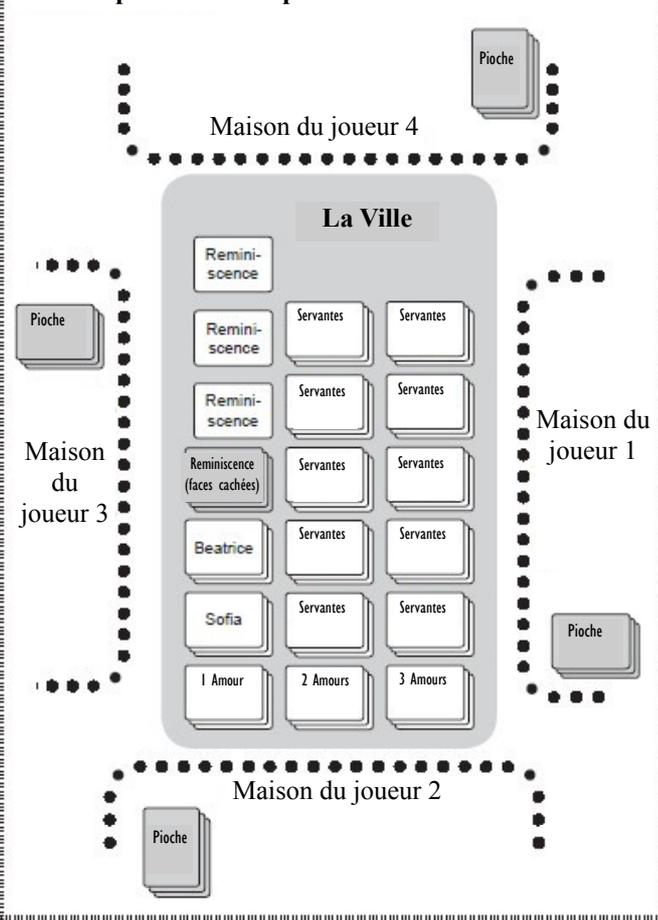
Traduction anglaise : Simon Lundstrom

Traduction française : Stéphane Athimon

### Sélection de cartes recommandée pour la première partie

Hyacinth Arrow	Riya Naragasi
Evita Catala	Caldina Alley
Margareta Torrente	Cynthia Lakes
Daphne Coraille	Lydia Leon
Fea Primrose	Clorinde Si

### Exemple de mise en place



**Chaque joueur prend maintenant 7 cartes « 1 Amour », et 3**

**cartes « Béatrice », il les mélange et les places en pile faces cachées devant lui – c'est sa *salle d'attente*. Il prend ensuite les 5 premières cartes de cette pile et les garde en main. C'est le personnel *qui se tient à ses côtés*. Prendre des cartes dans la pioche pour les mettre en main s'appelle : appeler son personnel (*to call staff*) - « personnel (staff) » étant généralement le terme pour « cartes ». Jouer des cartes de sa main dans la zone de jeu c'est être servi par son personnel (*to be served by that staff*).**

Chaque pile de défausse des joueurs (l'endroit où les joueurs défaussent leur cartes mais aussi l'endroit où les nouvelles cartes achetées sont mises) est appelée *l'entrée des cuisines* (*kitchen entrance*). Défausser une carte est généralement appelé « congédier son personnel (*to dismiss staff*) »; *Renvoyer* (*to get rid of*) ou *mettre à la porte du personnel* (*to fire staff*) signifie le remettre en ville. *Envoyer du personnel en salle d'attente* (*to send staff into your waiting room*) signifie mettre la carte sur le dessus de la pioche. *Envoyer du personnel en fin de salle d'attente* (*to send staff to the back of the waiting room*) signifie remettre la carte à la fin de la pioche.

### 3. Tour de jeu

Choisissez le premier joueur de la manière qui vous convient. Les joueurs jouent chacun leurs tours après que le premier joueur ait commencé. Chaque tour se déroule comme suit en 4 phases (ces phases seront décrites en détails un peu plus loin dans les règles) :

1. **Phase de départ** ( ici le « début de votre tour ». Certaines cartes mises de côté activent leur capacité spéciale à ce moment).
2. **Phase de service** (point central : jouer des cartes servantes)
3. **Phase d'embauche** (jouer des cartes amour, embaucher du nouveau personnel)
4. **Phase de congés** (congéier le personnel utilisé, faire appel à du nouveau personnel)

Lorsque le joueur en a terminé avec ces 4 phases, c'est ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, au prochain joueur de jouer. Cela continue jusqu'à la fin de la partie, moment auquel on calcule le nombre de points de victoire (PV) et ensuite on voit qui a gagné.

### 4. Les cartes

Il y a trois sortes de cartes dans ce jeu : Les **cartes Servantes**, les **cartes Amour** et les **cartes Bâtiments**.

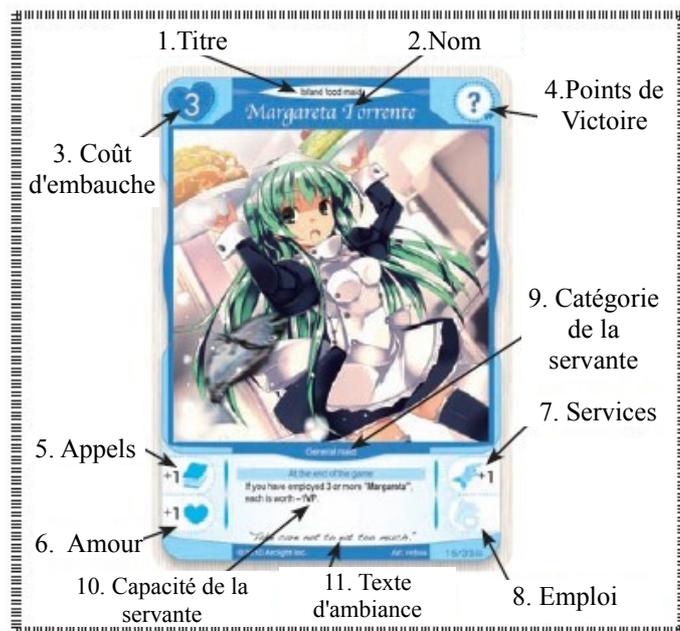
#### Les cartes Servantes

Il y a deux sortes de Servantes : *les servantes en chef* et *les servantes*.

**Les Servantes en Chef** (encadrement vert), la plupart du temps, elles donnent des Points de Victoire et elles ont très peu d'influence sur le jeu.

**Les Servantes** (encadrement bleu) sont les cartes au cœur du jeu. Vous les jouez pendant la phase de Service.

Jouer une carte de votre main (être servi par une servante) coûte un « service ». Chaque joueur a un service par tour, donc fondamentalement, le joueur ne peut être servi que par une servante par tour. (Cependant, certaines servantes peuvent donner plusieurs « services » et par conséquent cela pourra permettre au joueur d'être servi par plus de servantes).



**Veillez noter : le terme Servantes, dans ces règles, se réfère aussi bien à Servantes en chef, que Servantes et Servantes Privées. Les cartes Amour ne sont pas des servantes, cependant elles font partie du personnel.**

1. **Titre** - Le titre de la servante
2. **Nom** - Le nom de la servante
3. **Le coût d'embauche** - La somme d'Amour nécessaire pour pouvoir employer cette servante à partir de la ville.
4. **Points de Victoire** - le nombre de Points de Victoire que vaut la servante.
5. **Symbole : Appels** - Le nombre de personnel supplémentaire que le joueur appellera (le nombre de cartes que le joueur doit piocher dans son deck) lorsqu'il sera servi par cette servante.
6. **Symbole : Amour** - La somme d'Amour que cette servante produit lorsqu'elle sert.
7. **Symbole : Services** - Le nombre de Service supplémentaires que cette servante produit.
8. **Symbole : Emploi** - Le nombre d'Emplois supplémentaires que cette servante produit.
9. **La catégorie de la servante**
10. **La capacité de la servante** - Un texte décrivant la capacité de la servante.
11. **Texte d'ambiance** - l'expression préférée de la servante.

#### Les Cartes Amour

Ces cartes produisent de l'**Amour** qui est utilisé pour *employer* du nouveau personnel (acheter de nouvelles cartes). Elles sont généralement utilisées pendant le Phase d'Embauche, mais elles peuvent être jouées à n'importe quel moment.

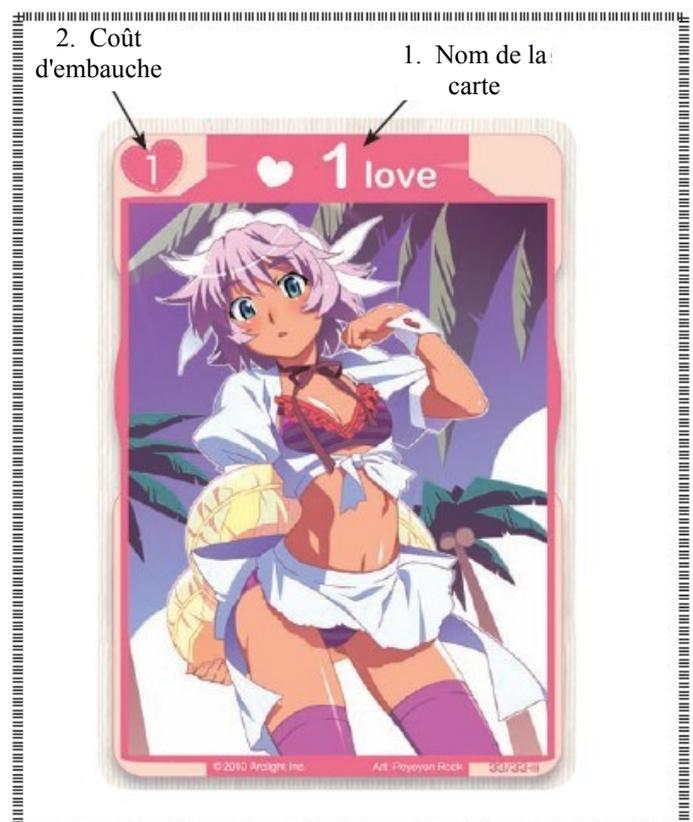
Pendant son tour, **un joueur peut jouer autant de cartes Amour qu'il le souhaite** pour bien sûr augmenter le total d'Amour qu'il aura de disponible. (Il peut déjà avoir obtenu de l'Amour de la part de Servantes qu'il aura joué pendant la Phase de Service).

**Aucun Service n'est nécessaire pour jouer des cartes Amour.**

Une carte « **1 Amour** » donnera 1 Amour, une carte « **2 Amours** » donnera 2 Amour et une carte « **3 Amours** » donnera 3 Amour. Cela semble évident.

On ne peut pas conserver l'Amour d'un tour à l'autre. Tout l'Amour qui n'est pas utilisé est perdu à la fin du tour du joueur.

1. **Nom** - Nom de la carte.
2. **Coût d'embauche** - La somme d'Amour nécessaire pour pouvoir employer cette carte à partir de la ville.



## Les cartes Réminiscence

Les cartes Réminiscence n'entrent jamais dans votre deck, mais lorsqu'elles sont acquises, elles sont directement mises dans vos Quartiers Privés. Elles produisent des Points de Victoire ainsi qu'un effet puissant à usage unique - par contre elles ont besoin que vous vous défaussiez de certains membres de votre personnel pour les acquérir.



1. **Nom de la carte**
2. **Points de Victoire**
3. **Catégorie de la Réminiscence** - soit 1 ou 2
4. **Personnel Nécessaire** – Une liste du personnel que vous devez renvoyer pour pouvoir acquérir cette carte.
5. **Effet de la carte** - L'effet dont vous bénéficiez quand vous achetez cette carte.

### Crédits Artistiques

Inugami Kira	Ekusa Takahito	F.S
Onineko	Kinoshita Ichi	Kusaka Souji
Kuramoto Kaya	Ko~cha	COMTA
Sato Satoru	Samba Sou	Tatekawa Mako
Natsuki Koko	Nishida	Hayase Akira
Harada Takehito	Fujii Rino	Poyoyon Rock
Matoki Misa	Miyashita Miki	Miyasu Risa
Yasuyuki	Yamda J-ta	Yamadori Ofu
Yukiwo	Ruchie	refeia

Illustration Couverture : Inugami Kira

## 5. Détails des Phases

### 5-1 Phase de départ

Si vous avez une Valencia comme Femme de Chambre, son bonus de Femme de chambre peut s'appliquer dans cette phase si vous le souhaitez.

*Si vous utilisez Romantic Vacation avec un des deux autres jeux, et donc vous utilisez les cartes Événements et/ou les cartes Servantes Privées, rappelez-vous que certains des effets / capacités se produisent pendant cette phase. Reportez-vous aux règles de ces jeux.*

### 5-2 Phase de Service

C'est la phase principale du jeu. C'est pendant cette phase que le joueur joue (est servi par) les cartes Servantes (parfois même des Servantes en Chef) pour bénéficier de leurs capacités.

**Être servi par une servante coûte** (à moins qu'autre chose ne soit mentionné) « 1 Service », **chaque joueur ne possède qu'un seul service au début de sa Phase de Service**. Cela signifie que chaque joueur ne peut être servi que par une seule servante par tour, à moins d'être servi par une servante qui produit plus de services. (Veuillez noter que seules les cartes servantes jouées à partir de votre main coûtent des services, mais bénéficier des capacités de Femmes de chambre ne coûte pas de Services).

Lorsqu'un joueur est servi par une servante, d'abord il reçoit les bonus décrits par les symboles sur la carte – Services, Appels, Amour, et Emplois. Parmi ceux-ci, **les Appels sont utilisés immédiatement**, le joueur doit appeler le nombre spécifié de personnel de la salle d'attente (piocher des cartes dans son deck), dès qu'il reçoit les Appels. S'il y a des servantes parmi le personnel appelé, elles peuvent servir le joueur pendant cette même phase de Service (pourvu qu'il reste au joueur des Services).

**Les Amours et Emplois sont conservés pour les phases suivantes**. Les Services doivent être utilisés pendant la Phase de Service, et les Emplois et Amour pendant la Phase d'Embauche, mais ils ne doivent pas être utilisés immédiatement. Attention, aucun Service, Amour ou Emploi ne sera conservé pour le prochain tour – ils sont tous perdus lors de la Phase de Congés du joueur.

**Les textes présents sur les cartes servantes sont résolus après que le joueur ait reçu les bonus liés aux symboles.**

Certaines servantes peuvent, au lieu de servir le joueur, devenir *des Femmes de chambre*. Transformer une servante en Femme de chambre signifie la mettre en dehors de la zone de jeu, pour la mettre dans les quartiers privés (la zone à côté de la zone de jeu, réservée aux cartes mises de côté). **Les Femmes de chambre ne seront pas congédiées pendant la Phase de Congés**, mais le joueur en garde la propriété. Pour plus de détails voir « 6. Femmes de chambre ».

A n'importe quel moment pendant la phase de Service, mais seulement une fois par tour de jeu, le joueur peut acheter une des trois cartes Réminiscence. Il ne peut le faire qu'en écartant du personnel (défausser des cartes) qui correspond à la description inscrite sur la carte Réminiscence. Veuillez noter que seulement le personnel qui se tient à vos côtés peut-être écarté, mais pas les servantes qui vous ont déjà servies (qui ont été jouées).

Les cartes Réminiscence sont placées directement dans vos Quartiers Privés et elles y restent à moins que l'effet d'une carte ne les enlève. Dès qu'une carte Réminiscence est acquise, on en pioche une nouvelle pour la remplacer (tant que la pioche des cartes Réminiscence le permet).

Si rien d'autre n'est mentionné, la Phase de Service se termine lorsque le joueur le décide. Généralement, cela se termine lorsque le joueur n'a plus de Service ou bien il n'a plus de Servante à ses côtés. A proprement dit, la phase ne s'arrête pas dès qu'un joueur n'a plus de Service; tous les effets/capacités qui doivent avoir lieu pendant la phase de Service peuvent toujours être appliqués même si le joueur n'a plus de Service. Comme mentionné plus haut, on ne peut pas conserver des Services pour les tours suivants.

### 5-3 Phase d'emploi

Après que le joueur ait été servi par sa/ses servante(s), *il peut employer du personnel / acheter des bâtiments* qui viennent de la ville, ce qui signifie acheter une carte de la ville. **Un joueur ne peut employer acheter qu'un membre du personnel par tour**, à moins que l'effet ou la capacité d'une servante ait fait augmenter ce nombre.

**Pour employer une carte, le joueur doit avoir la somme d'Amour nécessaire à donner au nouveau membre du personnel.** Le joueur peut, pendant la Phase d'Embauche, jouer n'importe quelle somme d'Amour venant de sa main pour ajouter à l'Amour dont il bénéficie déjà grâce aux servantes jouées pendant la phase de Service. Cela ne coûte pas de Service de jouer des cartes Amour.

**Employer un membre du personnel coûte aussi 1 Emploi.** Chaque joueur possède 1 Emploi au début de sa phase d'Embauche, ce qui signifie qu'il ne peut employer qu'un nouveau membre par tour, à moins que le joueur bénéficie de plus d'Emplois grâce aux effets des servantes, il peut dans ce cas employer autant de nouveau personnel qu'il a d'Emplois, pourvu, aussi, qu'il ait assez d'Amour à donner à ces employés.

**Les nouvelles servantes recrutées et les cartes Amour passent directement par l'entrée des cuisines, alors que les cartes Servantes Privées vont directement dans vos Quartiers Privés, les cartes Événements vont dans n'importe quels quartiers privés des joueur.** Veuillez noter qu'aucun personnel nouvellement engagé ne va dans la salle d'attente (la pioche) ni à vos côtés (dans votre main), ni ne passe par l'entrée des cuisines d'un autre joueur, à moins que cela soit spécifié sur la carte.

Veillez aussi noter que les cartes Réminiscence ne peuvent être gagnées de cette manière. On les gagne pendant la phase de Service, et non pas en donnant de l'Amour, mais en écartant du personnel.

La phase d'Embauche prend fin lorsque le joueur n'a plus d'Emploi ou d'Amour, ou, à proprement parler lorsqu'il le décide.

### 5-4 Phase de Congés

**La dernière partie du tour d'un joueur. Tout le personnel qui a servi le joueur, ainsi que le personnel encore à ses côtés, est mis en congés** (toutes les cartes jouées ainsi que celle encore en main sont mises dans la pile de défausse). Attention, le personnel / bâtiments présents dans les quartiers privés du joueur (Servantes Privées, Femmes de chambre, cartes Bâtiments etc...) restent où ils sont, ils ne sont pas mis en congés.

**Ensuite le joueur fait appel à cinq nouveaux membres du personnel** (il pioche 5 cartes de son deck). Si la salle d'attente est vide (aucune carte dans la pioche), le joueur en appelle autant qu'il le peut, ensuite le personnel présent à l'entrée des cuisines se précipitent en désordre dans la salle d'attente (mélangez toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche), le joueur peut ensuite faire appel au personnel manquant.

Comme évoqué plus tôt, **tout l'Amour, les Services et les Emplois en excès sont perdus à ce moment du jeu. Ils ne sont pas reportés sur le tour suivant.**

## 6. Détails : Les Femmes de Chambre

Certaines servantes ont le titre de *Femme de chambre* ou bien *Femme de chambre en chef*. Elles peuvent devenir des Femmes de chambre, **ce qui signifie qu'elles peuvent être mises en dehors de la zone de jeu, dans les quartiers privés du joueur au lieu de servir le joueur.** Aucun de leur bonus ou effet ne sera appliqué et elles ne seront pas mises en congés pendant la Phase de Congés. Elles resteront dans les Quartiers Privés du joueur jusqu'à la fin de la partie à moins que certaines forces ne les poussent ailleurs. Le joueur en garde la propriété et les Points de Victoire associés à ces cartes sont toujours valables.

Transformer une servante en femme de chambre coûte généralement 1 Service, mais transformer en femme de chambre en chef pourra coûter 2 Services – c'est noté sur la carte.

Certaines Femmes de chambre ont *un bonus lié à leur condition de femme de chambre*. Ce bonus n'est utilisé que lorsque la servante est transformée en Femme de chambre, la capacité ne peut pas être activée si la servante vient de vous servir, ou bien si vous êtes dans le cas de la fin de la partie avec les bonus liés aux points de Victoire et qu'elle est encore dans votre salle d'attente lorsque la partie se termine. Obtenir l'effet de la Femme de chambre ne coûte aucun Service.

## 7. Détails : Servantes Privées

*Les Servantes Privée ne sont pas incluses dans ce jeu, mais elles sont présentes dans le jeu de base et dans Tanto Cuore Expansion. Elle peuvent être considérées comme des Femmes de chambres instantanées. Une fois employée, une Servante Privée va directement dans vos Quartiers Privés et elle ne produira un effet qu'une fois (et une fois seulement) par tour. Certaines Servantes Privées sont envoyées directement dans les Quartiers Privés de vos adversaires et elle produisent des effets négatifs pour ces joueurs.*

*Pour plus de détails reportez-vous aux différents livrets de règles qui parlent des Servantes Privées.*

## 8. Détails : Les cartes Réminiscence

Les cartes Réminiscence, sont à proprement parlé, des cartes Points de Victoire qui n'entre jamais dans votre deck. Au lieu de cela, lorsque vous les achetez elles vont directement dans vos Quartiers Privés et elles y resteront jusqu'à la fin du jeu, à moins que l'effet d'une carte ne les enlève.

Les cartes Réminiscence sont acquises pendant la phase de Service, en écartant le personnel nécessaire, comme indiqué sur la carte Réminiscence.

Dès qu'une carte Réminiscence est acquise, ses effets sont appliqués et on pioche alors une nouvelle carte Réminiscence pour la remplacer (si possible). Il doit toujours avoir 3 cartes Réminiscence faces visibles en ville.

Un joueur ne peut acquérir qu'une seule des trois cartes Réminiscence faces visibles en ville, et ce une seule fois par tour de jeu.

### Pour remélanger le deck :

Le personnel ne se réorganise pas simplement parce que la salle d'attente est vide. Ils ne s'en aperçoivent pas tant que le Maître ne les a pas appelé. Lorsque cela se produit, ils se précipitent en désordre vers la salle d'attente, et ceux qui finissent près de la porte du Maître, vont aux côtés de celui-ci.

Pour faire simple, cela signifie que vous ne remélangez pas votre pile de défausse tant que vous n'avez pas à prendre une carte dans votre deck qui est vide.

## 9. Exemple de tour de jeu

Raoul, Baron et Claris font une partie. C'est au tour de Raoul.

Raoul a à ses côtés (en main) **Clorinde, Béatrice, Evita, Hyacinth et "3 Amours"**.

Raoul n'a pas de **Valencia** comme **Femme de chambre**, donc rien ne se passe pendant la Phase de Départ.

Phase de Service : Raoul obtient un **Service**, et il l'utilise pour être servi par **Clorinde**. Ses bonus sont **1 Appel et 2 Services**. Raoul appelle immédiatement 1 membre du personnel (pioche une carte) et c'est **Sofia**. Raoul est content. Bien sûr, **Sofia** ne sert pas pendant le jeu, mais Raoul aime **Sofia** encore plus que **Lilac** (présente dans l'expansion) donc il est très heureux.

Parmi les cartes **Réminiscence** faces visibles, il y a la **"Nuit Terrifiante" ("Scary Night")**, donc Raoul va écarter **Evita et Hyacinth** de sa main pour acquérir cette carte et il la place directement dans ses **Quartiers Privés**. ( Ce qui se produit c'est que Raoul, Evita et Hyacinth ont passé cette nuit terrifiante ensemble, ce qui est redoutable car cela pourrait couronner Raoul en tant que Roi des Servantes).

L'effet de la **Nuit Terrifiante** de Raoul survient et Baron et Claris doivent donc **écarter du personnel**. Ils n'ont donc plus que 3 membres du personnel qui restent à leurs côtés. Prenez ça!

Il reste **2 Services** à Raoul, il décide de transformer **Béatrice** en Femme de chambre.

Maintenant qu'il ne lui reste plus de **Service**, il termine la phase de Service et passe à la phase d'Embauche/Emploi.

Raoul a **1 Emploi**, et il joue une carte **"3 Amours"**. Il peut employer 1 **Margareta** et il l'envoie directement à l'**entrée de ses cuisines**. Cela lui a pris le seul Emploi qu'il avait, donc devant l'impossibilité d'employer plus de personnel, il met fin à cette phase.

C'est le moment de la phase de Congés. Raoul écarte **Clorinde** et la carte **"3 Amours"** qui l'ont servi. Il écarte aussi **Sofia**, bien qu'il aurait aimé qu'elle reste à ses côtés, aussi inutile qu'elle soit.

Toutefois, la **Béatrice** qu'il avait transformée en Femme de chambre, et la **Nuit Terrifiante** qu'il avait acquise sont toujours dans ses Quartiers Privés, et elles ne sont pas écartées.

Il appelle ensuite cinq nouveaux membres de son personnel (il pioche cinq cartes). Son tour est terminé, c'est au tour du Baron.

## 10. Fin de la partie et victoire

**Lorsque deux piles de servantes sont vides, la partie se termine à la fin du tour de jeu du joueur actuel.**

Veillez noter que les cartes *Réminiscence* et *Amours* ne sont pas des cartes servantes. La pile de Servantes Privées est considérée comme épuisée si *la pioche* Servante privée est épuisée ( il peut toujours y avoir des cartes faces visibles).

Chaque joueur fait le total des Points de Victoire inscrits sur toutes ses cartes. **Les Points de Victoire sont inscrits en haut à droite de chaque carte**. Certaines cartes ont « ? » de marqué à cet endroit – leurs points de victoire ne comptent que si certaines conditions ont été remplies. Même les cartes qui ont un nombre de Points de Victoire fixe, peuvent avoir des bonus ou des pénalités-n'oubliez pas de vérifier les bonus de fin de partie.

\*Pour plus de simplicité, tout le personnel qui se tient encore aux côtés du maître, et celui présent à l'entrée des cuisines, va directement dans la salle d'attente pour se réunir (mettez toutes les cartes que vous avez en main et celles de la pile de défausse dans votre pioche-dans votre deck).

\*Ensuite, si vous jouez avec les cartes Événements du jeu de base Tanto Cuore, enlevez toutes vos Servantes Privées / Femmes de chambre qui sont malades.

\*Comptez tous les Points de Victoire des Bâtiments et des servantes présents dans vos Quartiers Privés en n'oubliant pas tous les bonus de fin de partie des Femmes de chambre.

\*Ensuite additionnez ces Points de Victoire aux points des servantes qui sont dans votre salle d'attente. N'oubliez pas non plus les bonus qui s'applique aussi bien à vos Quartiers Privés qu'à votre salle d'attente.

\*Pour finir, si vous jouez avec les cartes Événements du jeu de base Tanto Cuore, ôtez toutes les pénalités que vous avez obtenu à cause des Mauvaises Habitudes.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire est le vainqueur. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cartes servantes ne produisant pas de Points de Victoire est déclaré vainqueur. S'il y a encore égalité, et bien c'est une égalité.

**Le vainqueur est couronné Roi des servantes.**

## 11. Points de Règles

Combien de personnel reste-t-il dans la salle d'attente, combien de servantes reste-t-il dans chaque pile de la ville, et toutes les cartes faces visibles dans les quartiers privés des joueurs (femmes de chambre,...), ce sont toujours des informations accessibles à tout les joueurs. Ce n'est pas le cas pour le personnel à l'entrée des cuisines. Seule la carte sur le dessus doit être visible, et les joueurs ne sont pas autorisés à aller se promener dans les cuisines des autres. Voyons un maître de maison n'a pas à aller dans une cuisine!

Pour une partie plus rapide **lorsque vous jouez à 2**, enlevez 3 cartes de chaque tas de cartes Servantes, de Servantes en chef et enlevez tous les doubles des cartes Réminiscence, ce qui vous fera jouer avec 10 cartes Réminiscence.

**Mélanger Romantic Vacation avec le jeu de base et/ou:**

\*Utilisez toutes les cartes spéciales des jeux que vous utilisez : les cartes Événements du jeu de base, les cartes Bâtiments de l'Expansion et les cartes Réminiscence de Romantic Vacation.

\*Utilisez **le set des deux servantes en chef** du jeu de base (Colette et Marianne) ou celui de l'extension (Aline et Claudine) ou bien Béatrice et Sofia de Romantic Vacation (Si vous utilisez Claudine au lieu de Sofia, Raoul va... en fait, vous préférez ne pas le savoir).

\*Utilisez **un des set de cartes Amour** ( à moins que vous ne fassiez une partie à 5 joueurs ou plus).

\*Utilisez tous les **sets de servantes privées**. Mélangez-les pour obtenir une seule pile.

\*Choisissez 10 Servantes dans un jeu ou les deux, au hasard ou intentionnellement, avec n'importe quelle combinaison possible.

\*Les conditions de fin de partie ne changent pas.

**Pour jouer à 5 joueur ou plus**, vous aurez besoin de 2 sets de cartes Amour, soit pris dans 2 boîtes d'extension, ou bien dans la boîte de l'extension et dans le jeu de base. La fin de partie survient lorsque **trois** (pas deux) piles de servantes sont épuisées.

La FAQ ainsi que d'autres informations peuvent être trouvées sur le site internet d'Arclight.

[Http://www.arclight.co.jp/tc/](http://www.arclight.co.jp/tc/)