

# Grand AUSTRIA Hotel

## Dîner seul

Une collection de variantes solo par Mauro Gibertoni, Simone Luciani et Virginio Gigli

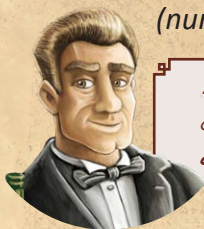
Les règles suivantes vous permettent de jouer à GRAND AUSTRIA HOTEL et à l'extension VALSONS!, excepté le module 4 (*Premier Joueur*), en solo. Vous jouerez contre un adversaire virtuel, dont les actions sont déterminées par un paquet de 20 cartes. En fait, il existe deux paquets de ce type: l'un est utilisé avec le jeu de base et les modules 3 et 5 de l'extension; l'autre est utilisé avec les modules 1 et 2. Dans le premier cas, votre adversaire sera Léopold; dans l'autre cas, Elisabeth. Vous pouvez jouer contre eux selon trois niveaux de difficulté. Nous vous recommandons de commencer avec le jeu de base uniquement, avant d'ajouter l'un des modules d'extension. Vous devez de toute façon vous familiariser avec les règles solo du jeu de base, car elles constituent la base pour jouer avec l'extension en solo. Ce livret de règles se concentrera uniquement sur les changements introduits par la variante solo. Si une règle n'est pas mentionnée, c'est qu'elle n'a pas changé.

### Matériel



#### 20 cartes Instruction

avec un verso brun clair pour le jeu de base  
et les modules 3 et 5  
(numérotées 193-212 au recto)



*Nous appellerons  
ceci le "paquet  
de Léopold" ...*



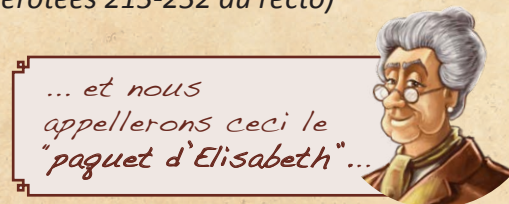
#### 20 cartes Instruction

avec un verso brun foncé pour les modules 1 et 2  
(numérotées 213-232 au recto)



#### 20 jetons roue dentée

utilisés uniquement avec le module 3



*... et nous  
appellerons ceci le  
"paquet d'Elisabeth" ...*

### Crédits

**Auteurs:** Mauro Gibertoni, Simone Luciani  
et Virginio Gigli

**Edition:** Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela

**Livret de règles:** Grzegorz Kobiela

**Traduction française:** Bernard Vanhorick

**Illustrations:** Klemens Franz

**Conception graphique:** atelier198



© 2021 Lookout GmbH

Bureau:  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Germany  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

Pour des questions sur les règles, des suggestions ou des critiques, veuillez nous contacter à:

[rules@lookout-games.de](mailto:rules@lookout-games.de)

Pour des pièces manquantes ou endommagées, veuillez contacter votre point de vente.

Pour tout autre demande, veuillez nous contacter à:

[lookout-spiele.de/en/contact.php](http://lookout-spiele.de/en/contact.php)

La variante solo du jeu de base a été conçue à l'origine par Mauro Gibertoni, en tant que projet de fan, et a été revisitée et revue par Simone Luciani et Virginio Gigli en coopération avec Mauro pour intégrer l'extension. Merci Mauro pour ton excellent travail et merci à tous les testeurs qui ont contribué à l'affiner! Remerciement spécial à Sandrina Pasquini pour la relecture de ce livret de règles.

# LE JEU DE BASE

Ce qui suit explique la variante solo pour jouer au jeu de base sans utiliser aucun des modules de l'extension.

Vous jouerez contre **Léopold**.

*C'est un honneur de jouer avec vous Monsieur!*



## Matériel

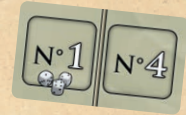
- Tout ce qu'il faut pour une partie à 2 joueurs du jeu de base, et
- le paquet de 20 cartes Instruction de **Léopold** (avec un verso brun clair)



## Mise en place

Effectuez la mise en place pour 2 joueurs, comme expliqué dans les règles du jeu de base, en appliquant les changements suivant à l'**espace de jeu de Léopold** et, si indiqué, au **vôtre**:

1. Léopold reçoit la tuile d'ordre du tour "1/4", c.-à-d. qu'il joue toujours le premier. *(Inversement, vous recevez la tuile d'ordre du tour "2/3" pour commencer.)*
2. Léopold utilise toujours la **face nuit** d'un plateau hôtel pris au hasard. Vous pouvez choisir avec quelle face de votre plateau hôtel vous préférez jouer.
3. Mélangez le **paquet Instruction** et placez-le face cachée à côté du plateau hôtel de Léopold.
4. Léopold **n'a pas** besoin d'une piste d'argent ou d'un marqueur d'argent. En fait, Léopold **n'a jamais** d'argent.



*Le salaire est peut-être faible, mais je suis très bien traité ici et j'aime vraiment mon travail! J'utilise cependant mes marqueurs sur la piste des points de victoire et sur la piste Empereur normalement, et je garde trois marqueurs de ma couleur pour réclamer les Objectifs.*



5. Léopold **ne** commence avec **aucun** élément dans sa cuisine. En fait, il n'a jamais aucun élément dans sa cuisine.
6. **Avant** de piocher votre main de départ de **carte Personnel** (voir l'étape suivante), cherchez dans la pile et retirez toutes les cartes avec le symbole →|. Mélangez ces cartes, piochez-en 5 sans les regarder, et placez-les en une pile face cachée à côté du plateau hôtel de Léopold, ce sera sa **pile personnelle**. Mélangez les cartes →| restantes avec la pile commune. Léopold **ne** pioche **aucune** carte Personnel, ni ne révèle aucune carte de sa pile personnelle pour le moment.
7. Piochez **10 cartes Personnel** depuis la pile commune et sélectionnez-en 6 pour former votre main de départ. Remettez les 4 autres sous la pile commune, dans n'importe quel ordre.
8. Léopold **ne** prend **aucun** Hôte de départ et **ne** prépare **pas** trois Chambres au début (vous êtes le seul à le faire).

## Déroulement du jeu

Avant de commencer, décidez du **niveau de difficulté** auquel vous souhaitez jouer contre Léopold (*voir l'encadré ci-dessous*). Il existe trois niveaux: facile, moyen et difficile. Plus le niveau est élevé, plus Léopold entreprendra d'actions à son tour.

Le jeu se joue comme un jeu normal à 2 joueurs, avec vous et Léopold jouant à tour de rôle en fonction de vos tuiles d'ordre du tour. **Léopold ne passe jamais**. Quand c'est son tour, piochez une carte Instruction de son paquet et exécutez les effets de haut en bas (*comme détaillé ci-dessous*). Vous jouez votre tour normalement. Vous pouvez passer, si vous le souhaitez, avec toutes les conséquences habituelles (*c.-à-d. attendre que Léopold fasse ses deux tours, retirer un dé, et relancer le reste*).

## Le tour de Léopold

Quand c'est au tour de Léopold, piochez la première **carte Instruction** de son paquet et placez-la face visible à côté de celui-ci. Appliquez ensuite les effets indiqués sur la carte, **de haut en bas**, selon la difficulté choisie (*voir encadré*).

### NIVEAUX DE DIFFICULTE

Vous pouvez jouer contre Léopold suivant trois niveaux de difficulté:

- **Facile:** Ignorez tous les symboles des cartes Instruction avec un bord argenté (*bord simple*) ou doré (*bord double*).
- **Moyen:** Ignorez tous les symboles des cartes Instruction avec un bord doré (*bord double*).
- **Difficile:** Appliquez tous les symboles des cartes Instruction.



pas de bord  
(tous les niveaux)



bord argenté  
(moyen et difficile)



bord doré  
(difficile seulement)

Chaque carte est divisée en trois sections et possède également un symbole de main dans le bas:

- La **section supérieure** montre quels Hôtes Léopold va prendre depuis la file.
- La **section du milieu** montre quel dé Léopold va prendre depuis le plateau action.
- La **section inférieure** présente un ou deux symboles supplémentaires qui indiquent de combien de cases Léopold avancé sur la piste Empereur, quel Objectif il tente d'atteindre et s'il met ou non en jeu une de ses cartes Personnel.
- Le **symbole de main** au bas de la carte est utilisé lorsque Léopold doit choisir entre une ou plusieurs options équivalentes.



## La section supérieure: les Hôtes

### Prendre des Hôtes

Au début de son tour, Léopold prend un ou deux Hôtes de la file, correspondant à la ou aux couleurs représentées dans la section supérieure de la carte Instruction actuelle. S'il prend deux Hôtes, il prend d'abord l'Hôte de gauche sur la carte et ensuite l'Hôte de droite, en remplissant à nouveau la file après chaque sélection. Léopold ne paie pas pour les Hôtes.

*Vous l'avez entendu Monsieur, Je peux prendre un ou deux Hôtes à mon tour. Vous, en revanche, ne pouvez prendre qu'un seul Hôte maximum comme d'habitude.*



- S'il y a **plusieurs Hôtes** de la couleur représentée, Léopold prend toujours celui qui rapporte le plus de points de victoire.
- S'il n'y a **pas d'Hôte correspondant**, ou si le symbole **ne précise pas de couleur**, Léopold choisit l'Hôte dans la file qui rapporte le plus de points de victoire.
- Si **toutes les Chambres** de la couleur correspondante sont occupées dans l'hôtel de Léopold, il choisit l'Hôte qui offre le plus de points de victoire, de n'importe quelle couleur qui peut encore être placé dans son hôtel.
- S'il y a plusieurs Hôtes éligibles **valant le même** nombre de points de victoire, Léopold les choisit dans l'ordre indiqué par le **symbole de main**, qui est représenté au bas de la carte Instruction.



pas de couleur précisée

#### Résoudre les égalités grâce au symbole de main



résoudre l'égalité de gauche à droite



résoudre l'égalité de droite à gauche

**Important!** Dans le cas très improbable où tous les Hôtes dans la file ont une couleur qui n'est plus disponible sur le plateau hôtel de Léopold (*c.-à-d. que toutes les Chambres de ces couleurs sont occupées*), Léopold ne prend pas d'Hôte. Autrement, la liste des cas ci-dessus conduira toujours à un seul Hôte.



#### Exemple:

- 1 Léopold veut un Hôte jaune et il y en a deux dans la file, tous deux valant 0 PV.
- 2 Le symbole de main pointant vers la gauche vous indique de choisir l'hôte le plus à droite entre les Hôtes à égalité; il prend donc l'Hôte jaune le plus à droite.
- 3 Si toutes les Chambres jaunes de l'hôtel de Léopold étaient occupées, il choisirait plutôt l'Hôte bleu, car c'est l'Hôte qui fournit le plus de points de victoire (parmi tous les Hôtes restants, quelle que soit leur couleur).

### Accueillir des Hôtes

Lorsque Léopold prend une carte Hôte, il ne la place pas dans son café. Au lieu de cela, il gagne immédiatement les **points de victoire** imprimés sur la carte et **occupe** une Chambre correspondante dans son hôtel, comme suit:

- Pour Léopold, **toutes les Chambres** de son hôtel **sont considérées comme préparées**. Il ne place jamais de Chambres libres dans son hôtel; il **place directement les Chambres occupées**.
- Léopold **ne suit pas la règle d'adjacence** et il n'a pas besoin de placer sa première Chambre dans le coin inférieur gauche. A la place:
  - Lorsque Léopold accueille un **Hôte bleu, rouge ou jaune**, il sélectionne le **premier espace correspondant en partant de la gauche de l'étage le plus bas possible**, en y plaçant une Chambre correspondante avec le côté occupé visible.
  - Lorsque Léopold accueille un **Hôte vert**, il sélectionne le **premier espace vide en partant du bas dans la colonne la plus à droite possible**, en y plaçant une Chambre correspondante avec le côté occupé visible.
- Si l'espace couvert montre un **symbole de point de victoire**, Léopold gagne immédiatement autant de points de victoire.
- Léopold **ne paie pas** les Chambres qu'il place dans son hôtel.
- Léopold **n'obtient pas de bonus d'occupation**, lorsqu'il complète un groupe dans son hôtel.
- Léopold **n'obtient pas la récompense** imprimée au bas de la carte Hôte.



Enfin, placez la carte Hôte dans la défausse.

**Exemple:** Les sept premiers Hôtes de Léopold sont, dans cet ordre:

① jaune, ② bleu, ③ jaune, ④ vert, ⑤ rouge, ⑥ vert, ⑦ bleu. Son plateau hôtel ressemble maintenant à cela:

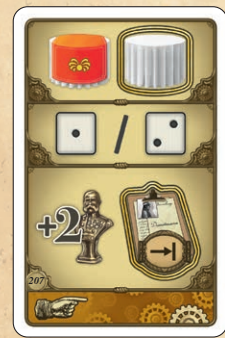


## La section du milieu: le dé

Léopold prend le **dé représenté** depuis le plateau action et le place normalement sur sa tuile ordre du tour. il **n'effectue pas l'action associée**.

- Si la carte Instruction représente **deux dés**, Léopold choisit le dé où il y a **plus de dés** (par rapport à l'autre dé) sur le plateau action.
- Si le dé représenté a un **point d'interrogation**, ou s'il n'y a pas de dé avec les valeurs représentées, Léopold choisit le dé où il y a **le plus de dés** sur le plateau action.
- Résolvez toute égalité selon le symbole de main (voir encadré à la page 4).

**Exemple:** C'est au tour de Léopold et le plateau action ressemble à ceci:  $2x \odot$ ,  $2x \ominus$ ,  $1x \omin�$ ,  $3x \omin�$  et  $2x \omin�$ . Avec la carte Instruction ci-contre (à droite), Léopold choisirait un  $\odot$ , car  $\odot$  et  $\ominus$  sont à égalité et le symbole de main indique "à partir de la gauche". Si la carte Instruction montrait un point d'interrogation à la place, il choisirait un  $\omin�$ .



## La section inférieure: les actions supplémentaires

Léopold effectue **la ou les actions indiquées** (l'ordre n'a pas d'importance):



### Piste Empereur

Avancez le marqueur de Léopold sur la piste Empereur du nombre de cases indiqué. Léopold gagne les points de victoire habituels si son marqueur devait dépasser de la piste.



### Carte Personnel

Piochez la carte du dessus de la pile personnelle de Léopold et placez-la face visible à côté. Lors du décompte final, Léopold gagnera les points de toutes ses cartes Personnel face visible.

*Mon paquet de cartes Instruction contient exactement cinq de ces symboles sur les 20 cartes, c'est pourquoi ma pile personnelle est constituée de cinq cartes au cas où vous les piochiez toutes au cours du jeu, ce que j'espère.*



### Carte Objectif

Vérifiez si Léopold a un marqueur sur la carte Objectif représentée:

- **S'il n'en a pas**, placez un de ses marqueurs restants sur "III" (pour recouvrir l'inscription). Cela agira comme une sorte de compte à rebours, jusqu'à ce que Léopold réclame cet Objectif.
- **S'il en a un**, déplacez son marqueur d'une case vers la gauche (de "III" à "II", ou de "II" à "I"). Au moment où son marqueur se déplace sur "I", il **réclame immédiatement** l'Objectif en déplaçant son marqueur sur le plus haut nombre de points de victoire disponible, et gagne autant de points de victoire.

Si la carte Objectif représentée montre un **point d'interrogation**, ou si Léopold a déjà réclamé cet Objectif, vérifiez la carte Objectif sur laquelle Léopold a **le moins progressé**. Résolvez toute égalité avec le symbole de main (voir encadré page 4).



### Exemple:



La première fois que le symbole de la carte Objectif "A" apparaît, Léopold (jaune) place son marqueur sur "III".



Après l'apparition suivante du symbole "A", Léopold déplace son marqueur sur "II". Entre-temps, vous réclamez cet Objectif, et gagnez 15 PV.



Enfin, après le troisième symbole "A", Léopold réclame l'emplacement des 10 PV, puisque l'emplacement des 15 PV est pris.

## Fin de la manche

S'il y a un décompte de l'Empereur, vous gagnez **tous les deux** des points de victoire selon votre position sur la piste, puis déplacez vos marqueurs selon le tour en cours, comme d'habitude. Ensuite **vous seul** obtenez la récompense ou subissez la pénalité selon votre position sur la piste Empereur. (Léopold n'obtient jamais de récompense de l'Empereur ni ne subit de pénalité.)

A la fin de la manche, **échangez vos tuiles d'ordre du tour** et redressez vos cartes Personnel avec le symbole . A moins que ce ne soit la dernière manche, passez à la suivante, en avançant le marqueur de tour d'une case vers la droite, comme d'habitude.

## Décompte final

À la fin du jeu, procédez au décompte comme d'habitude. Léopold gagne des points de victoire pour les **Chambres occupées** et les **cartes Personnel** qu'il a révélées de sa pile personnelle durant la partie (voir encadré). Il ne gagne rien pour l'argent qu'il lui reste ou les éléments qui restent dans sa cuisine (puisque'il n'en a jamais) et ne perd aucun point de victoire pour les Hôtes restants (puisque'il ne les met jamais dans son café).

Vous gagnez si vous avez **plus de points de victoire** que Léopold.

Dans le cas contraire, Léopold gagne.



*Vous devez être meilleur que moi pour être déclaré vainqueur, Monsieur!*

### Clarifications

Effectuez le décompte des cartes Personnel face visible pour Léopold comme vous le feriez avec un joueur humain. Les quatre cartes Personnel suivantes peuvent nécessiter une clarification:

- 29 Secrétaire:** Léopold choisit la carte Personnel qui lui rapporte le plus de points de victoire. Si vous n'avez aucun Personnel avec le symbole , la secrétaire ne rapporte rien.
- 32 Assistant de direction:** Seul le Personnel de Léopold face visible compte, pas les cartes qui lui restent dans sa pile personnelle.
- 34 Réceptionniste:** Léopold n'a que des Chambres occupées. Les cases sans tuile Chambre ne comptent pas.
- 40 Directeur marketing:** Seuls les Objectifs réclamés comptent. Les cartes où le marqueur de Léopold est toujours sur "II" ou "III" (ou pas présent du tout) ne comptent pas.

### RESUME DES REGLES

- Léopold ne passe jamais.
- Léopold ne paie pas pour les Hôtes ou les Chambres, et il n'a pas besoin d'éléments pour compléter une commande.
- Chaque fois que Léopold prend un Hôte de la file, il place immédiatement une tuile Chambre correspondante sur son plateau hôtel, avec la face "occupée" visible.
- Léopold n'obtient jamais de récompense d'Hôte ni de bonus d'occupation.
- Léopold n'obtient jamais de récompense d'Empereur ni ne subit de pénalité.
- Léopold ignore les conditions des Objectifs; il les réclame à sa manière unique.
- Chaque fois que Léopold ne peut pas décider entre deux ou plusieurs options équivalentes, résolvez le problème dans l'ordre indiqué par le symbole de main au bas de la carte Instruction.

# MODULE 1: LES SALLES DE BAL DE VIENNE

Ce qui suit explique la variante solo lors d'une partie du jeu de base avec le module 1, Les Salles de Bal de Vienne. Vous jouerez contre **Elisabeth**.



Allons danser, Madame!

## Matériel

- Tout ce qu'il faut pour une partie à 2 joueurs du jeu de base avec le module 1, et
- le paquet de 20 cartes Instruction d'**Elisabeth** (avec un verso brun foncé)

## Mise en place

Effectuez la mise en place pour 2 joueurs avec le module 1, comme expliqué dans les règles du jeu de base et de l'extension. Appliquez les changements pour la partie solo, comme expliqué à la page 2 de ce livret de règles, et ajoutez les étapes suivantes:

*Cela va sans dire que puisque vous jouez contre moi et non contre mon collègue Léopold, tous ces changements doivent être appliqués à mon espace de jeu personnel, en utilisant mon paquet de cartes Instruction.*



1. Prenez un **plateau Salle de répétition au hasard** pour vous-même. (Vous ne pouvez pas choisir.)
2. Elisabeth **ne** reçoit **pas** de plateau Salle de répétition, mais elle reçoit ses **10 Danseurs**, qu'elle place à côté de son plateau hôtel.
3. Elisabeth **ne** reçoit **aucun** Champagne. Comme Léopold, sa cuisine reste toujours vide.

## Déroulement du jeu

Jouez selon les **règles du jeu de base en solo**, comme détaillé aux pages 2-6, et les règles normales du **module 1**, comme détaillé dans le livret de règles de l'extension. Tout ce qui s'applique à Léopold s'applique bien sûr désormais à Elisabeth. Le paquet Instruction d'Elisabeth est presque identique à celui de Léopold, mais il inclut des symboles supplémentaires pour les modules 1 et 2, expliqués ci-dessous.

### Placer un Danseur

Si la **section supérieure** de la carte Instruction montre un **symbole de Danseur** sur le côté d'un symbole d'Hôte, Elisabeth enverra cet Hôte vers une Salle de bal et ne le placera pas dans une Chambre, en procédant comme suit:

1. Après avoir sélectionné l'Hôte dans la file selon les règles normales, Elisabeth **gagne les points de victoire** imprimés sur la carte Hôte choisie et la place dans la défausse. (Comme d'habitude, elle n'obtient pas la récompense d'Hôte.)
2. Elle place ensuite un de ses jetons Danseur dans une Salle de bal, sur une **case disponible de la rangée la plus basse**:



Si le symbole de Danseur montre **une flèche**, Elisabeth envoie l'Hôte vers la **prochaine Salle de bal qui sera décomptée**, s'il reste de la place. Autrement, elle envoie l'Hôte vers la Salle de bal suivante vers la droite où il reste de la place. (Rappelez-vous, le Balcon a un nombre illimité de places.)



Si le symbole de Danseur montre **deux flèches**, Elisabeth envoie l'Hôte vers la **Salle de bal qui sera décomptée après la suivante**. Aux manches 6 et 7 ou s'il ne reste plus de place dans cette Salle de bal, elle envoie l'Hôte vers la Salle de bal de droite. (Rappelez-vous, le Balcon a un nombre illimité de places.)

3. Elisabeth **ne** paie **pas** de Champagne pour placer le Danseur; de plus, elle **n'obtient jamais** de bonus de rangée. Elle **ne place pas** non plus de **tuile Chambre** dans son hôtel lorsqu'elle envoie un Danseur vers une Salle de bal.



Si la **section inférieure** de la carte montre l'un de ces symboles de Danseur (sans symbole Hôte à côté), Elisabeth envoie un **Danseur supplémentaire** vers une Salle de bal selon les règles ci-dessus (mais sans prendre de carte Hôte), **peu importe** ce qu'elle a fait dans la section supérieure.

### Choisir un dé



Si la **section du milieu** montre un dé coloré, Elisabeth choisit le dé où il y a le **plus de dés** sur le plateau action. (Ce symbole ne joue un rôle particulier que dans le module 2.)

## Décompte des Salles de bal

Elisabeth gagne les points de victoire comme d'habitude.

# MODULE 2: CELEBRITES

Ce qui suit explique la variante solo lors d'une partie du jeu de base avec le module 2, Célébrités. Vous jouerez contre **Elisabeth**.

*Puissent les dés être en votre faveur, Madame!*



## Matériel

- Tout ce qu'il faut pour une partie à 2 joueurs du jeu de base avec le module 2, et
- le paquet de 20 cartes Instruction d'**Elisabeth** (avec un verso brun foncé)

## Mise en place

Effectuez la mise en place pour 2 joueurs avec le module 2, comme expliqué dans les règles du jeu de base et de l'extension. Appliquez les changements pour la partie solo, comme expliqué à la page 2 de ce livret de règles.

*Cela va sans dire que puisque vous jouez contre moi et non contre mon collègue Léopold, tous ces changements doivent être appliqués à **mon** espace de jeu personnel, en utilisant **mon** paquet de cartes Instruction.*



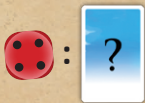
## Déroulement du jeu

Jouez selon les **règles du jeu de base en solo**, comme détaillé aux pages 2-6, et les règles normales du **module 2**, comme détaillé dans le livret de règles de l'extension. Tout ce qui s'applique à Léopold s'applique bien sûr désormais à Elisabeth. Le paquet Instruction d'Elisabeth est presque identique à celui de Léopold, mais il inclut des symboles supplémentaires pour les modules 1 et 2, expliqués ci-dessous.

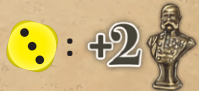
### Choisir un dé

Chaque fois qu'Elisabeth prend un dé du plateau action, **s'il y a des dés de couleur présents**, Elisabeth prend l'un d'entre eux, comme suit:

- S'il y a **plusieurs dés colorés** sur la case action sélectionnée, Elisabeth prend le dé associé à la Célébrité qui fournit **le plus de points de victoire**. Résolvez toute égalité selon le symbole de main (voir l'encadré à la page 4); cela s'applique à l'ordre des dés indiqué sur la tuile Salon.
- Elisabeth prend la **tuile Célébrité correspondante** et gagne immédiatement les points de victoire.
- Elisabeth **ignore** l'effet sur la tuile Célébrité; **à la place**, elle gagne immédiatement un bonus basé sur la couleur du dé choisi:



Avancez le marqueur d'Elisabeth sur la **carte Objectif** où elle est **le moins avancée**. (S'il y a une carte Objectif sans son marqueur, placez-le sur "III". Autrement, déplacez le marqueur d'une case vers la gauche. Résolvez l'égalité grâce au symbole de main.)



Avancez le marqueur d'Elisabeth sur la **piste Empereur** de **2 cases**.



Elisabeth gagne **2 points de victoire**.

A la fin de la manche, Elisabeth place ses tuiles Célébrité, si elle en a, dans la défausse.

### Nouveaux symboles



Si la **section du milieu** montre un dé coloré, Elisabeth choisit le dé associé à la Célébrité qui fournit **le plus de points de victoire**. S'il n'y a pas de dé coloré disponible, Elisabeth choisit le dé où il y a le plus de dés sur la case action correspondante. Résolvez les égalités grâce au symbole de main.



A moins que nous ne jouiez avec les modules 1 et 2, **ignorez les symboles Danseur** sur les cartes Instruction. Résolvez les symboles Hôte avec un Danseur comme des symboles Hôte normaux.



# MODULE 3: HOTELS UNIQUES

Ce qui suit explique la variante solo lors d'une partie du jeu de base avec le module 3, Hôtels Uniques. Vous jouerez contre **Léopold** qui utilisera l'une des quatre entrées d'hôtel spéciales, spécifiquement conçues pour lui.

*J'attends avec impatience cette expérience unique, Monsieur!*



## Matériel

- Tout ce qu'il faut pour une partie à 2 joueurs du jeu de base avec le module 3,
- le paquet de 20 cartes Instruction de **Léopold** (avec un verso brun clair), et
- les 20 jetons roue dentée (vous n'en aurez jamais besoin de plus que 15, mais pour des raisons de production, il y en a 20 dans la boîte)

## Mise en place

Effectuez la mise en place pour 2 joueurs avec le module 3, comme expliqué dans les règles du jeu de base et de l'extension. Appliquez les changements pour la partie solo, comme expliqué à la page 2 de ce livret de règles, et ajoutez les étapes suivantes:

1. Léopold n'obtient pas une entrée d'hôtel normale. Au lieu de cela, il utilise l'une des **quatre entrées d'hôtel** imprimées sur les deux pages suivantes. Sélectionnez-en une au hasard (ou choisissez-en une contre laquelle vous voulez jouer) et marquez-la avec un **jeton roue dentée** sur l'espace approprié. Appliquez toutes les instructions de mise en place supplémentaires, le cas échéant, telles qu'imprimées dans la description de cette entrée d'hôtel (sous "Mise en place").
2. Placez les jetons roue dentée restants dans la réserve.
3. Piochez **trois tuiles d'entrée d'hôtel normales** et choisissez-en une pour vous-même.
4. Vous commencez le jeu avec **7 Couronnes**. Ajustez le marqueur sur votre piste d'argent en conséquence.

## Déroulement du jeu

Jouez selon les **règles du jeu de base en solo**, comme détaillé aux pages 2-6, et les règles normales du **module 3**, comme détaillé dans le livret de règles de l'extension. Comme vous, Léopold aura des capacités uniques, comme détaillé sur son entrée d'hôtel.



## I. HAUTEL COUTURE

**Mise en place:** ajoutez les étapes suivantes lors de la mise en place:

1. Avant de placer des Hôtes dans la file (*étape 1d de la mise en place, comme décrit dans le livret de règles du jeu de base révisé*), mélangez les cartes Hôte et piochez les cartes du dessus du paquet jusqu'à ce que vous révéliez **trois Hôtes affichant 5, 6 ou 7 points de victoire**, et qui, si vous jouez également avec le module 1, ne nécessitent aucun Champagne. Placez ces Hôtes dans le **café de Léopold**. Mélangez ensuite le reste et placez cinq Hôtes dans la file comme d'habitude.

*Ces Hôtes ne doivent pas tous avoir des valeurs différentes. Cela me convient si vous piochez trois Hôtes de valeur 7.*



2. En partant du dernier étage et de gauche à droite, dans l'ordre dans lequel les Hôtes ont été dévoilés, placez **trois Chambres libres** dans l'hôtel de Léopold aux couleurs de ces hôtes. Les Hôtes verts sont considérés de n'importe quelle couleur, donc placez une Chambre libre sur le premier espace vide en partant de la gauche. Ces Chambres sont **réservées** pour ces clients spécifiques. (*Si l'espace couvert montre un symbole de point de victoire, Léopold gagne immédiatement autant de points de victoire.*)
3. Prenez les **éléments** nécessaires pour compléter les commandes de ces Hôtes depuis la réserve et placez-les, séparément de la réserve, à côté du plateau action, en tant que **réserve d'éléments**. Ajoutez ensuite des éléments depuis la réserve à cette réserve d'éléments, jusqu'à ce qu'il y ait un total de **18 éléments**. Prenez les éléments supplémentaires depuis la réserve dans cet ordre: Strudel, Gâteau, Vin, Café, Strudel, Gâteau, Vin, Café, etc.

*Si vous avez un sac opaque, ce sera mieux si vous mettez la réserve d'éléments dans ce sac. J'entends que votre ami écossais d'Isle of Skye en a un.*



4. Enfin, pour chaque **case action** sur le plateau action, piochez un **élément au hasard depuis la réserve d'éléments** et placez-le sur la case.

**Effet permanent:** chaque fois que **vous** prenez un dé d'une case action, s'il y a un élément sur cette case, vous devez immédiatement placez cet élément sur l'un des Hôtes de Léopold, si possible. (*Lorsque Léopold prend un dé, il ne se passe rien.*) Vous pouvez librement choisir quel Hôte reçoit l'élément. Si vous ne pouvez pas placer l'élément, remettez-le dans la réserve. Remplissez à nouveau la case action avec un élément pris au hasard dans la réserve d'éléments **au début de la manche suivante**.

Dès que vous placez le dernier élément sur l'un des Hôtes de Léopold, **complétant ainsi sa commande**, Léopold gagne immédiatement les points de victoire de cet Hôte et le déplace dans la Chambre qui lui est réservée. (*Un Hôte vert doit aller dans la Chambre qui a été préparée pour lui lors de la mise en place.*)

**Décompte final:** Contrairement à vous, Léopold ne perd pas de points de victoire si des Hôtes restent dans son café. S'il reste des Chambres libres dans son hôtel, elles comptent pour la réceptionniste (*carte #34*).

## II. NINE STARS INN

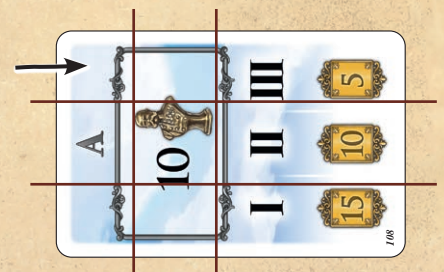
**Mise en place:** placez une **carte Objectif** parmi celles qui restent (*peu importe laquelle*) face visible et **latéralement** à côté de l'hôtel de Léopold (*voir image ci-dessous*), ainsi appelée la **piste des étoiles**. Si Ninas Melange fait partie des trois entrées d'hôtel parmi lesquelles vous pouvez choisir, commencez par piocher trois cartes Objectif pour Ninas Melange avant de placer une carte Objectif comme piste des étoiles.

**Effet permanent:** chaque fois que la carte Instruction de Léopold montre un **symbole de carte Objectif**, il n'avance pas seulement sur une carte Objectif, comme d'habitude, mais vous placez **également** un **jeton roue dentée** sur la piste des étoiles à côté de son plateau hôtel.

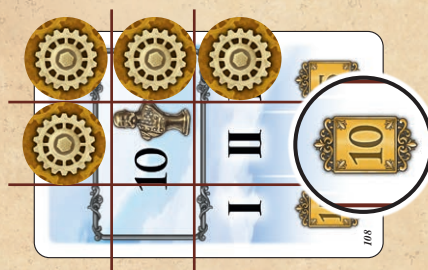
A cette fin, considérez que la carte est divisée en **trois rangées** ("III", "II" et "I") de **trois cases chacune** ("à gauche de", "dans" et "à droite de" la case de condition), pour un total de **neuf cases**. Léopold place des jetons de roue dentée sur ces cases **de gauche à droite**, en commençant par la **rangée supérieure** (*remplissez la rangée "III" avant la rangée "II" et la rangée "II" avant la rangée "I"*).

Chaque fois que **vous** remplissez un **étage** ou une **colonne** de votre plateau hôtel, en occupant toutes les Chambre de cet étage ou de cette colonne, **retirez** immédiatement le **dernier jeton roue dentée** de la piste des étoiles (*c.-à-d. le plus à droite de la rangée la plus basse*). S'il n'y a pas de jeton roue dentée sur la piste, rien ne se passe.

A la fin de chaque décompte de l'Empereur, Léopold gagne les **points de victoire** imprimés **à droite** de la **rangée la plus basse** de la piste des étoiles contenant au moins un jeton, c.-à-d. 5, 10 ou 15 points de victoire.



**Exemple:** dans cette situation, Léopold gagnerait 10 points de victoire.



**Remarque:** dans le cas peu probable où il y a déjà neuf jetons sur la carte quand Léopold est censé en placer un autre, rien ne se passe. (*Il ne peut jamais y avoir plus de neuf jetons sur la carte.*)

### III. SUSHI RESORT

**Mise en place:** placez 6 jetons roue dentée dans l'hôtel de Léopold comme suit:

- un sur chacune des **deux dernières Chambres** du premier étage,
- un sur chacune des **trois premières Chambres** du deuxième étage,
- et un sur la **première Chambre** du troisième étage.



**Effet permanent:** chaque fois que Léopold place une tuile Chambre sur un espace avec un jeton roue dentée, il déplace immédiatement ce jeton sur l'**Hôte le plus à gauche** dans la file (après l'avoir remplie à nouveau si besoin). Le jeton roue dentée reste sur cet Hôte, même lorsque l'Hôte est décalé vers la droite lorsque vous remplissez à nouveau la file.

Lorsque **vous** prenez un Hôte avec un jeton roue dentée, vous devez payer **1 Couronne supplémentaire** pour cet Hôte et remettre le jeton dans la réserve. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas choisir cet Hôte. (Vous devez payer 1 Couronne supplémentaire même si un effet vous permet de prendre un Hôte gratuitement.)

Lorsque **Léopold** prend un Hôte avec un jeton roue dentée ou lorsque cet Hôte est déplacé sur l'**espace le plus à droite** de la file, il gagne immédiatement **8 points de victoire** supplémentaires, et remet le jeton dans la réserve. (Dans le dernier cas, ne retirez que le jeton, mais laissez l'Hôte dans la file.)

*Bien Monsieur, si vous ne voulez pas que je gagne ces points de victoire supplémentaires, vous devriez vous occuper de l'Hôte vous-même avant qu'il ne soit trop tard.*




### IV. TOLL BRIDGE HOTEL

**Mise en place:** aucune étape supplémentaire.

**Effet permanent:** à chaque fois que **Léopold** prend un dé d'une case action, il laisse un **jeton roue dentée** sur cette case. Ces jetons peuvent s'accumuler sur la case et ils y restent de manche en manche. Pour utiliser une case action contenant un ou plusieurs jetons roue dentée, vous devez **payer exactement 1 Couronne** (peu importe le nombre de jetons présents). Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas utiliser cette case action. Dans le cas où vous ne pouvez utiliser aucune case action (c.-à-d. que le marqueur sur votre piste d'argent est sur 0 et que toutes les cases action contiennent un ou plusieurs jetons), vous perdez immédiatement **5 points de victoire**; après quoi, vous pouvez utiliser n'importe quelle case action sans payer 1 Couronne (à ce tour seulement). Si vous avez au moins 1 Couronne, vous devez payer; vous ne pouvez pas choisir de perdre 5 points de victoire au lieu de payer 1 Couronne.

Lorsque vous utilisez une case action, Léopold gagne immédiatement **1 point de victoire par jeton roue dentée** sur cette case. Remettez ensuite **un jeton** de cette case dans la réserve. (Cela n'a pas d'importance si vous avez pu ou non payer 1 Couronne pour cette case.)

**Exemple:** Il y a trois jetons roue dentée sur la case action , que vous devez utiliser.

- 1 Vous payez 2 Couronnes, une pour les roues dentées et une pour renforcer l'action principale.
- 2 Léopold gagne immédiatement 3 points de victoire, après quoi vous retirez un jeton roue dentée de la case.
- 3 Vous prenez ensuite 5 boissons (3 Vins et 2 Cafés) grâce au renforcement de l'action.



# MODULE 4: PREMIER JOUEUR

*Toutes mes excuses, Madame, mais la variante solo est incompatible avec le module Premier Joueur.*



## MODULE 5: VOUS EN VOULEZ PLUS?

Ce qui suit explique la variante solo lors d'une partie du jeu de base avec le module 5, Vous en Voulez Plus? Vous jouerez contre **Léopold**.

*Vous n'en avez jamais assez, n'est-ce pas Monsieur?*



### Matériel

- Tout ce qu'il faut pour une partie à 2 joueurs du jeu de base avec le module 5, et
- le paquet de 20 cartes Instruction de **Léopold** (avec un verso brun clair)

### Mise en place

Effectuez la mise en place pour 2 joueurs avec le module 5, comme expliqué dans les règles du jeu de base et de l'extension. Appliquez les changements pour la partie solo, comme expliqué à la page 2 de ce livret de règles.

### Déroulement du jeu

Jouez selon les **règles du jeu de base en solo**, comme détaillé aux pages 2-6, et les règles normales du **module 5**, comme détaillé dans le livret de règles de l'extension.

## COMBINER LES MODULES

A l'exception du module Premier Joueur, qui est incompatible, vous pouvez combiner autant de modules que vous le souhaitez avec la variante solo du jeu de base.

- Si les modules 1 et/ou 2 sont en jeu, vous jouerez contre Elisabeth, en utilisant le paquet Instruction d'Elisabeth.
- Sinon, vous jouerez contre Léopold, en utilisant le paquet Instruction de Léopold.

Appliquez tous les changements de mise en place et de règles comme détaillé dans les modules individuels. Lorsque vous jouez contre Elisabeth, toutes les règles qui s'appliquent à Léopold s'appliquent également à elle.\*

\*Bien entendu, il n'y a pas de différence dans la mécanique selon que votre adversaire virtuel se nomme "Léopold" ou "Elisabeth". La seule chose qui compte, c'est le paquet que vous utilisez.