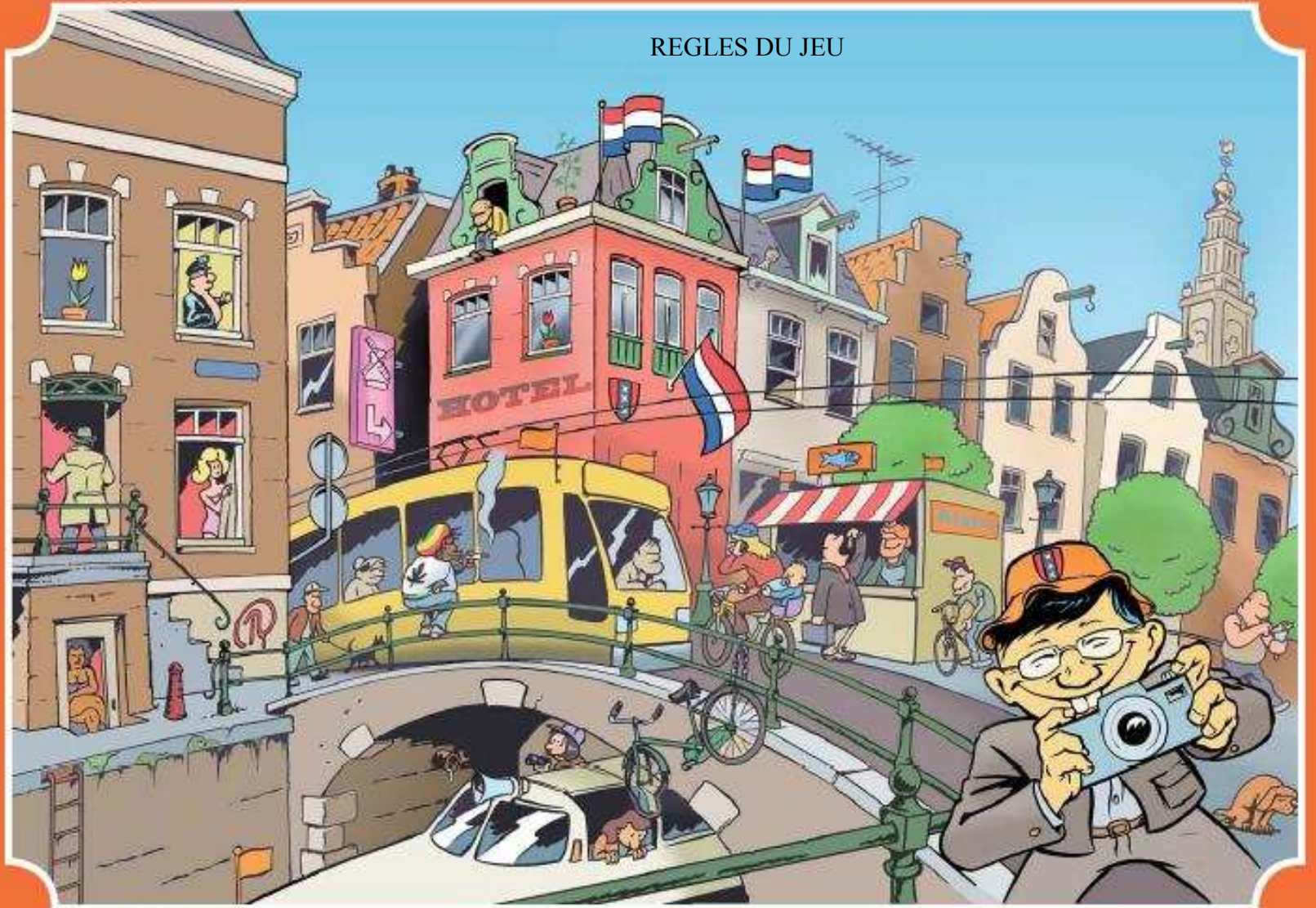


xxx HOTEL xxx
AMSTERDAM

REGLES DU JEU



THE GAME MASTER
Roadhofplein 31
2914 KM Nieuwerkerk aan
den IJssel
The Netherlands
T +31 (0)788 - 32 00 57
F +31 (0)788 - 32 03 09
E info@thegamemaster.nl

www.thegamemaster.nl

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à rassembler 12 touristes autour de vos hôtels.
(A 2 joueurs : rassemblez 15 touristes)

COMPOSANTS

8 Hôtels (2 rouges, 2 bleus, 2 verts et 2 jaunes)
4 Titres de propriété (avec la forme d'un hôtel)
1 Tuile barrage
24 Tuiles canaux
24 Tuiles bâtiments
30 Touristes (pions orange)
1 Maire (pion blanc)
1 Veilleur de nuit (pion noir)
1 Dé maire (blanc avec 1, 2 et 3)
1 Dé veilleur de nuit (noir avec 1, 2 et 3)
1 Bateau d'excursion sur le canal

VUE D'ENSEMBLE

Les joueurs construisent des hôtels sur les intersections de quatre tuiles. Il est important de rassembler autant de touristes que possible sur les quatre tuiles autour de l'hôtel. Chaque joueur construit ses deux hôtels sur des intersections pendant les tours 1 et 2. Pendant la partie, des touristes quittent le bateau d'excursion qui voyage autour de la ville. Les joueurs peuvent utiliser le maire et le veilleur de nuit pour changer la fonction des tuiles bâtiment. Chaque bâtiment a une fonction jour et une fonction nuit. Le maire veut une ville propre et rangée et peut changer un emplacement nuit (symbole noir) en emplacement jour. Le veilleur de nuit fait exactement le contraire. Les dés sont lancés pour décider où les touristes quittent le bateau d'excursion et de combien de cases le maire et le veilleur de nuit peuvent se déplacer dans la ville. La partie se termine quand un des joueurs a 12 points (15 points s'il y a 2 joueurs) ou quand il n'y a plus de touristes à entrer dans la ville. Dans ce dernier cas, le gagnant est le joueur qui a le plus de points (touristes) rassemblés autour de ses deux hôtels à ce moment-là.

PREPARATION EN 7 ETAPES (VOIR PAGE 3) :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend 2 hôtels et un titre de propriété de cette couleur. Le titre de propriété n'est que là pour indiquer qui joue chaque couleur.
- Placez la tuile barrage au milieu de la table.
- Triez les tuiles canal et les tuiles bâtiment. Mélangez les tuiles bâtiment et placez-les autour du barrage avec les côtés jour (blanc) et nuit (noirs) placés alternativement suivant les indications de l'exemple.

- Utilisez les 24 tuiles canal pour créer un anneau autour des tuiles bâtiment.
- Placez le bateau d'excursion sur la tuile correspondante.
- Placez le maire d'un côté du barrage et le veilleur de nuit diagonalement de l'autre côté du barrage.
- Placez les 30 touristes à côté du plateau. Prenez 4 touristes et placez-les sur les tuiles bâtiment comme indiqué dans le l'image de position de départ page 3.

DEROULEMENT DE LA PARTIE (VOIR PAGE 4)

Le joueur qui a été le plus récemment sur un bateau d'excursion de canal commence la partie.
Les joueurs jouent des tours (dans le sens des aiguilles d'une montre) pour effectuer les 6 phases suivantes :

1. LANCER LES DES

2. DEPLACER LE BATEAU D'EXCURSION

Ajoutez la valeur des 2 dés et déplacez le bateau (A) d'autant de tuiles autour du canal. Le bateau se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. DEBARQUER UN TOURISTE

Prenez un touriste du groupe et placez-le sur la tuile bâtiment à côté du bateau (B). Si le bateau arrive dans une des quatre courbes, le touriste est placé sur le quai extérieur (C). Il peut y avoir plusieurs touristes en attente et ils peuvent embarquer de nouveau quand le bateau passe dans la même courbe dans un prochain tour. Dans ces cas-là, plus d'un touriste est placé sur une tuile bâtiment (D).

4. PLACER UN HOTEL

Placez un hôtel sur une intersection de quatre tuiles de votre choix. Les emplacements où se trouvent le maire et le veilleur de nuit ne sont pas importants. Chaque touriste qui est sur une des quatre tuiles autour de cette intersection rapporte 1 point au joueur correspondant. Chaque touriste sur une tuile adjacente aux 2 hôtels d'un même joueur ne compte qu'une fois.

Les hôtels doivent être placés pendant les deux premiers tours !

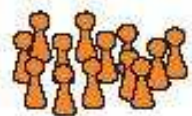
5. PROMENADE DANS LA VILLE

Déplacez le maire d'autant de cases qu'indiqué sur le dé blanc. Déplacez le veilleur de nuit d'autant de cases qu'indiqué sur le dé blanc noir. Il est possible de traverser le barrage en diagonale. Le maire et le veilleur de nuit ne peuvent pas être sur le même emplacement de la ville. Ils peuvent stationner sur ou traverser des intersections avec un hôtel.

6. INVERSION DE TUILES ET DEPLACEMENT DE TOURISTES

Le maire et le veilleur de nuit peuvent chacun retourner une des tuiles bâtiment adjacentes à l'intersection sur laquelle ils sont arrivés. Le maire ne peut retourner qu'une tuile avec un symbole noir et le veilleur de nuit ne peut retourner qu'une tuile avec un symbole blanc.

POSITION DE DEPART



Touristes



Hôtels



Maire



Bateau d'excursion
de canal

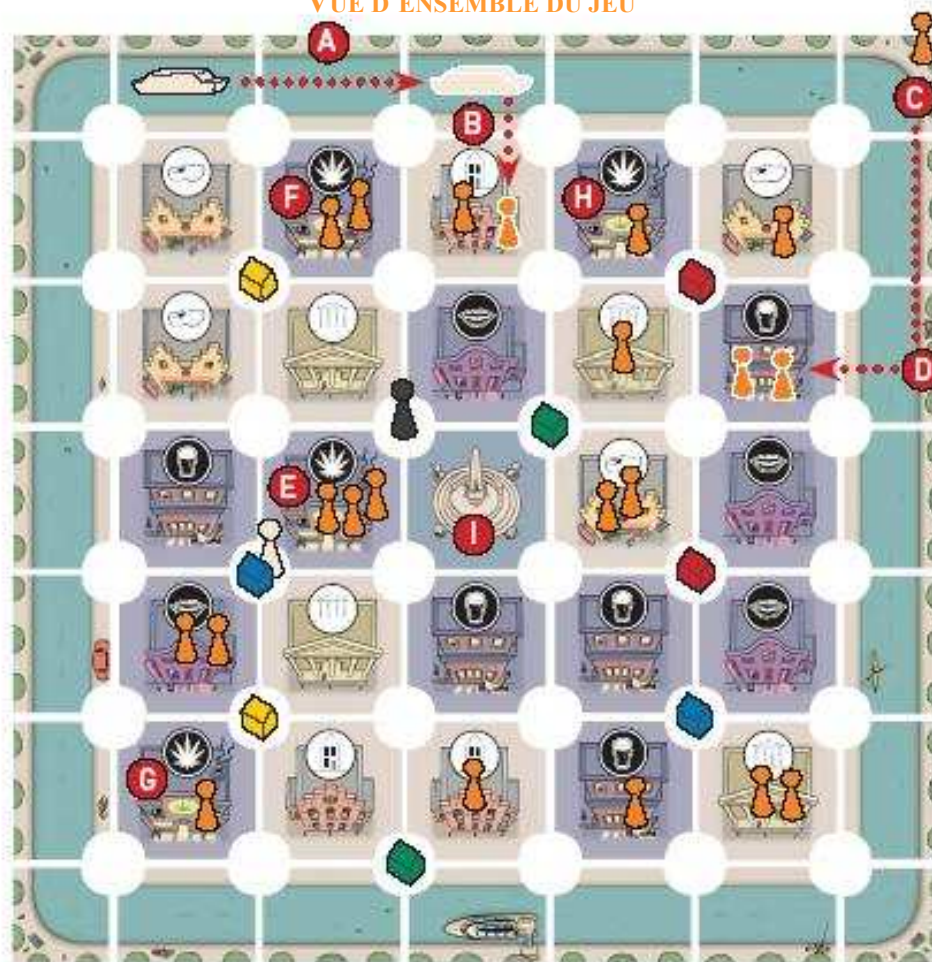


Veilleur de nuit



Dés

VUE D'ENSEMBLE DU JEU



- A. Déplacement du bateau
- B. Débarquement de touriste
- C. Touriste en attente
- D. Plusieurs touristes
- E, F, G, H. Exemples
- I. Le barrage

Dès qu'une tuile bâtiment est retournée, les touristes sont chassés au loin. Ils recherchent un nouvel emplacement dans la ville avec la même fonction mais avec le moins de touristes. Si ceci concerne plusieurs emplacements, le joueur peut choisir.

Exemple

Trois touristes sont dans un café-restaurant (E). Le maire retourne cette tuile afin qu'elle devienne un manoir. Les touristes veulent alors aller ensemble vers un autre café-restaurant et le joueur doit déplacer ces touristes vers un emplacement différent de la ville avec un café-restaurant (reconnaisable par le même symbole).

S'il y a un café-restaurant avec deux touristes (F) et deux café-restaurants avec un touriste (G, H), le joueur doit choisir une des deux café-restaurants avec un seul touriste. Les trois touristes y vont alors.

CONSEIL : Déplacez d'abord les touristes vers l'autre emplacement et retournez ensuite la tuile afin que vous sachiez toujours vers quel emplacement les touristes doivent être déplacés.

Situation spéciale : Il n'y a aucun emplacement avec le même symbole pour les touristes qui ont été chassés au loin. Dans ce cas, ces touristes sans racines vont au barrage (I). Voir également ci-dessous le chapitre "Le barrage".

Après qu'un joueur a terminé la phase 6 de son tour, c'est le tour du joueur à sa gauche et il commence son tour par la phase 1 (lancer les dés). La phase 4 n'est jouée que pendant les deux premiers tours.

LE BARRAGE

Le barrage est un emplacement spécial, un refuge pour les touristes échoués. Si des touristes sont chassés d'un emplacement parce que le maire ou le veilleur de nuit change la fonction du bâtiment et qu'il n'y a aucune alternative, ces touristes vont au barrage. Du barrage, les touristes peuvent être envoyés vers un emplacement aléatoire de la ville. Mais un seul touriste à la fois. Les joueurs font ceci en plaçant le maire ou le veilleur de nuit à côté du barrage. Il y a toutefois une restriction importante : Le maire ne peut déplacer un touriste qu'à un emplacement jour (symbole blanc) et le veilleur de nuit ne peut déplacer un touriste qu'à un emplacement nuit (symbole noir).

Il est également important que la tuile de barrage ne puisse jamais être retournée. Il est possible de construire un hôtel à une intersection à côté du barrage.

FIN DE LA PARTIE ET GAGNANT

Hôtel Amsterdam se termine dès qu'un des joueurs rassemblera 12 touristes autour de ses hôtels (15 touristes dans une partie à 2 joueurs). La partie peut également se terminer si aucun nouveau touriste ne vient pas dans la ville. Le joueur qui a débarqué le dernier touriste dans la ville est autorisé à finir son tour. Après ça, le joueur qui a rassemblé le plus de touristes autour de ses hôtels est le gagnant. Il est toujours possible qu'il puisse y avoir des touristes laissés sur le quai qui ne peuvent alors plus être embarqués.

CONSEILS TACTIQUES DE THE GAME MASTER

MONOPOLE

Il peut être utile de réduire la concurrence en retournant des tuiles d'un même type. Ceci signifie qu'il y a peu de tuiles disponibles où les touristes peuvent aller. Ceci augmente la chance que d'autres joueurs doivent aller vers une tuile qui est adjacente à votre hôtel.

VARIANTE TACTIQUE

Hôtel Amsterdam est un jeu familial mais vous pouvez également lui ajouter un côté tactique. Pour ceci, n'utilisez aucun dé et appliquez pas les règles suivantes :

- A chaque tour, vous pouvez faire avancer le bateau d'excursion de 1, 2, 3 ou 4 cases.
- A chaque tour, vous pouvez répartir un maximum de 4 cases entre le maire et le veilleur de nuit. Cependant, chaque pion ne peut pas se déplacer de plus de 3 cases. Il n'est pas permis de déplacer un pion de 4 cases si vous laissez l'autre immobile.
- S'il y a quatre touristes sur une tuile, elle ne peut plus être retournée.

LE MAKING OF DE HOTEL AMSTERDAM

L'auteur du jeu et l'éditeur voudraient remercier en particulier les personnes suivantes pour leur contribution spéciale à la réalisation du jeu. Hjalmar Haagsman a aidé à la conception du jeu (lignes et colonnes) et à le développer. Pendant ce processus, dans lequel Ruud Kool a joué un rôle important, un certain nombre de formes de jeu ont été développées et examinées. Nous sommes très reconnaissants à Hjalmar et à Ruud pour leurs efforts et la richesse de leurs idées créatrices qui ont contribué à ce que le jeu soit aussi complet, si bien pensé et si simple qu'il est accessible à tous. Nous voudrions également remercier tous les testeurs de The Game Master pour leur retour d'expérience.

CREDITS

Conception	Hans van Tol
Illustrations	Roel Seidell
Graphismes	Arenea Kunkeler
Traduction	Didier Duchon

© 2009, The Game Master BV, Nieuwerkerk aan den IJssel.