

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 ★★☆☆ modulaire 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



HOTEL SAMOA

Samoa. Cette île est un lieu de séjour très prisé, et chaque semaine des touristes de différentes nationalités y sont acheminés par avion. Les propriétaires des hôtels de l'île vont tout faire pour que les touristes passent des vacances inoubliables, afin de leur soutirer le plus d'argent possible.

*Résumé du jeu

Avant de commencer la partie, 12 cartes Drapeau – une pour chaque manche de la partie – sont alignées faces visibles au centre de la table.

Au début de chaque manche, un avion dépose sur l'île des touristes de nationalité correspondante au drapeau. Ces touristes resteront sur l'île jusqu'à ce qu'un avion de leur nationalité atterrisse à nouveau sur l'île.

Si la première carte représente le drapeau du Japon, les touristes déposés sur l'île lors de cette manche seront japonais, et ils ne repartiront de l'île que lors d'une prochaine manche, lorsque le drapeau japonais sera à nouveau présent sur une carte Drapeau.

Lors de chaque manche, les joueurs vont jouer simultanément l'une de leurs cartes Prix. Sur chaque carte Prix se trouvent à la fois une valeur d'enchère (pour espérer obtenir la construction d'une amélioration de votre hôtel) ET le prix que vous fixez pour la location de vos chambres d'hôtel.

Lors de la phase de construction, les joueurs qui ont joué la plus grande valeur d'enchère pourront acheter des tuiles de Construction et améliorer l'attractivité de leur hôtel.

Lors de la phase d'accueil des touristes, les touristes récemment arrivés vont être répartis dans les hôtels. Les joueurs qui ont proposé les plus bas prix de location accueillent en premier les nouveaux arrivants, suivis ensuite par les autres joueurs.

À la fin de la partie, le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus d'argent.

*Matériel :

- 12 cartes Drapeau (3 de chaque nationalité)
- 13 cartes Touristes
- 1 carte de Résolution des Egalités
- 11 x 6 cartes Prix – un jeu pour chaque joueur
- 6 plateaux Hôtel – un plateau par joueur
- 18 x 4 jetons Touristes – 18 pour chaque nationalité
- 19 tuiles de Construction
- De l'argent (pour des valeurs de 1, 5, 10, 20, 50 et 100)
- 2 tuiles 2X



*Préparations

Chaque joueur reçoit un *plateau Hôtel*, un jeu de *cartes Prix* et de l'argent pour une valeur de 25.

Divisez les 12 cartes Drapeau en 3 piles, en fonction du petit numéro inscrit dans un coin du drapeau. Mélangez chaque pile de cartes séparément, et placez ensuite les piles les unes sur les autres. En commençant par la carte du dessus, placez ensuite les cartes Drapeau faces visibles au centre de la table de façon à former une rangée de 12 cartes.

Le but de cette mise en place est simplement de s'assurer que les nationalités seront mélangées, les petits numéros sur les drapeaux n'ont pas d'autre utilité. Essayez d'éviter d'avoir deux drapeaux successifs identiques : n'hésitez pas à déplacer les cartes Drapeau au sein de la rangée pour résoudre ce problème.

Placez une *tuile 2X* sur la 6ème et la 12ème carte Drapeau de la rangée.

Les *jetons Touristes* sont répartis (faces cachées) en 4 réserves de jetons, en fonction de leur couleur/nationalité.

Formez une pile avec les 13 cartes Touristes (faces cachées) après les avoir mélangées.

Formez une pile avec les 19 tuiles de Construction (faces cachées) après les avoir mélangées.

Placez la *carte de Résolution des Egalités* entre deux joueurs assis côte à côte. La moitié *Construction* doit pointer vers l'avant (sens des aiguilles d'une montre), la moitié *Touriste* pointant dans le sens opposé (sens inverse des aiguilles d'une montre).



Déroulement de la partie



Les 12 *cartes Drapeau* représentent les 12 manches de jeu. La partie commence avec la carte Drapeau la plus à gauche de la rangée, et continue carte après carte jusqu'à la 12ème manche.

Chaque manche se déroule comme suit :

Résumé d'une manche :

1. Révélation d'une (ou de plusieurs) tuile(s) de Construction
2. Départ des touristes et nouveaux arrivants
3. Choix et révélation des cartes Prix
4. Phase de construction
5. Phase d'accueil des touristes
6. Paiement et défausse de cartes

1) Révélation d'une (ou de plusieurs) tuile(s) de Construction

Placez sur la table un certain nombre de tuiles de Construction (face visible), en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de tuiles de Construction disponibles chaque manche

	Manches 1-3	Manches 4-6	Manches 7-9	Manches 10-12
3 joueurs	1 tuile	1 tuile	1 tuile	aucune tuile
4 joueurs	2 tuiles	1 tuile	1 tuile	aucune tuile
5 joueurs	2 tuiles	2 tuiles	1 tuile	aucune tuile
6 joueurs	3 tuiles	2 tuiles	1 tuile	aucune tuile

2) Départ des touristes et nouveaux arrivants

Tous les touristes qui ont la nationalité de la manche en cours repartent chez eux par l'avion qui vient d'arriver. Les joueurs retirent de leur hôtel les touristes concernés et les remettent dans la réserve. Mélangez-les face cachée dans la réserve de jetons de même nationalité.

Piochez ensuite une *carte Touristes* et placez-la face visible sur la carte Drapeau de la manche en cours. Piochez alors des *jetons Touristes* de la nationalité concernée, de façon à former des groupes tel qu'indiqué sur la carte Touristes. Placez ces groupes de jetons Touristes face visible sur la table, afin qu'ils soient faciles à identifier par tous les joueurs.

Sur la carte Touristes, vous devez suivre les indications correspondant au nombre de joueurs autour de la table.

Exemple : La carte Drapeau de la 4ème manche de jeu représente le drapeau de la Norvège. C'est une partie à 4 joueurs, et la carte Touristes indique : « 4 joueurs : 4+3 ». Premièrement tous les joueurs retirent de leur hôtel les touristes norvégiens, et les mélangent face cachée dans la réserve de jetons Touristes norvégiens. 2 groupes de touristes norvégiens arrivent alors : 1 groupe de 4 touristes et 1 groupe de 3 touristes. Les jetons Touristes correspondants sont donc placés en 2 groupes sur la table, visibles par tous.

Exception : lors de la 6ème et la 12ème manche, c'est la période des grandes vacances, et les tuiles 2X indiquent que le nombre de nouveaux arrivants doit être doublé.

Exemple : dans l'exemple précédent, une tuile 2X impliquerait l'arrivée de 2 groupes de 8 et 6 touristes norvégiens.



3) Choix et révélation des cartes Prix

Tous les joueurs choisissent secrètement l'une de leurs cartes Prix et la place face cachée devant eux. Lorsque tous les joueurs sont prêts, les cartes Prix sont révélées.



Exemple
Carte Prix :
Valeur d'enchère 6
Prix chambre 5

4) Phase de construction

Les valeurs d'enchère des cartes Prix sont comparées. Le joueur qui a choisi la **plus haute valeur d'enchère** a la possibilité d'acheter l'une des tuiles de Construction disponibles pour cette valeur-là. Le joueur peut choisir de ne rien faire et de passer. S'il y a encore des tuiles de Construction disponibles, le joueur qui a choisi la seconde plus haute valeur d'enchère peut alors acheter une tuile de Construction, et ainsi de suite.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent en jouant chacun leur tour dans le *sens des aiguilles d'une montre* à partir de la carte de Résolution des Egalités.

À la fin de la manche, les tuiles de Construction qui n'ont pas été achetées restent sur la table et seront ajoutées aux tuiles disponibles lors de la manche suivante.

Chaque joueur dispose d'une carte Prix grise, correspondant aux « Congés du Personnel » (la carte grise avec des X). Le joueur qui a choisi de jouer cette carte ne peut pas acheter de tuile de Construction.

5) Phase d'accueil des touristes

Les prix des locations de chambres indiqués sur les cartes Prix choisies par les joueurs sont maintenant comparés. Le joueur qui propose **le prix de location le plus faible** accueille en premier les touristes fraîchement arrivés. Il va alors choisir quels touristes il souhaite accueillir (voir plus bas). Le joueur qui a proposé le second prix le moins élevé accueille à son tour les touristes restants, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les touristes aient trouvé un logement ou que tous les hôtels aient eu la possibilité d'accueillir des touristes.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent en jouant chacun leur tour dans le *sens inverse des aiguilles d'une montre* à partir de la carte de Résolution des Égalités.

Un joueur qui a joué sa carte Prix grise « Congés du Personnel » ne peut pas accueillir de nouveaux touristes. Il peut cependant retirer jusqu'à 2 touristes de son hôtel et les remettre dans la ou les réserve(s) de jetons correspondante(s) (*ces touristes repartent chez eux, mécontents de la qualité de service offert pendant les congés du personnel*).

Accueillir les touristes :

Les nouveaux arrivants ont été répartis en plusieurs groupes. Si vous décidez d'accueillir des touristes, vous pouvez choisir de loger autant de touristes que vous le souhaitez, les seules conditions étant qu'ils doivent *provenir d'un même groupe de touristes* et d'avoir suffisamment de chambres disponibles pour les accueillir. Vous n'êtes pas obligé d'accueillir tous les touristes du groupe, même si vous avez des chambres libres. Vous pouvez aussi décider de ne pas accueillir de touristes. Un touriste accueilli doit être placé dans une chambre libre. Après avoir été placé dans une chambre, il ne pourra pas être déplacé dans une autre chambre pendant son séjour.

Lorsque vous prenez des touristes au sein d'un groupe, vous pouvez librement choisir ceux que vous souhaitez accueillir, en prenant en considération leurs *Capacités Spéciales*. Consultez la dernière partie de la règle du jeu pour connaître le détail de ces capacités spéciales.

Exemple : c'est la 4ème manche, un avion arborant le drapeau de la Norvège atterrit sur l'île. Si les joueurs avaient logé dans leurs hôtels des touristes norvégiens, ces derniers seraient alors repartis chez eux et les jetons correspondants remis dans la réserve (dans notre exemple, comme c'est la première fois que le drapeau de la Norvège est en jeu, il ne peut pas y avoir de touristes norvégiens dans les hôtels). La carte Touristes indique que 2 groupes de touristes norvégiens ont posé le pied sur l'île : un groupe de 4 et un groupe de 3. Comme nous sommes dans une partie à 4 joueurs, une tuile de Construction est disponible pour cette manche (une piscine).

Anna, Bart, Claude et David choisissent simultanément une carte Prix.

Anna : valeur d'enchère 2 – prix chambre 3

Bart : valeur d'enchère 14 – prix chambre 8

Claude : Congés du Personnel – renvoyez 2 touristes chez eux

David : valeur d'enchère 6 – prix chambre 5



Claude



David



Bart



Anna



Zoom sur une carte Touristes

Phase de construction :

Bart a proposé la plus haute valeur d'enchère (14) et se voit offrir la chance de construire en premier. Il décide de passer. David possède la seconde plus haute enchère (6) et choisit lui de construire. Il prend la tuile de Construction disponible et paye 6 à la banque. S'il y avait eu une autre tuile disponible, Anna aurait eu la possibilité de l'acheter pour 2 (valeur d'enchère de sa carte Prix).

Phase d'accueil des touristes :

Anna propose le plus bas prix de location (3), et accueille en premier les touristes. Elle choisit de prendre 3 touristes du groupe de 4. Il reste donc un groupe de 1 touriste et un groupe de 3 touristes.

David a proposé le second prix le moins élevé (5), et choisit d'accueillir les 3 touristes du second groupe.

Bart (pour un prix de 8) peut alors accueillir le dernier touriste, mais il décide de passer, préférant garder sa carte Prix en main.

Claude ne peut pas accueillir de touristes car il a joué sa carte Congés du Personnel. Le dernier touriste retourne donc dans la réserve de jetons le concernant. Comme Claude a joué sa carte Congés du Personnel, il peut maintenant renvoyer jusqu'à 2 touristes de son hôtel et remettre leurs jetons dans la ou les réserve(s) correspondante(s).

6) Paiement et défausse de cartes

Pour chaque touriste accueilli dans son hôtel pendant cette manche, chaque joueur reçoit en paiement le montant de la location indiqué sur sa carte Prix. En complément, certains touristes seront parfois amenés à payer un bonus (voir plus bas les Capacités Spéciales des touristes et des bâtiments).

Les bénéfices doivent rester secrets, l'argent accumulé doit être caché à vos adversaires.

Anna a accueilli 3 touristes pour un prix de 3. Elle reçoit donc $3 \times 3 = 9$. David a accueilli 3 touristes pour un prix de 5, et reçoit donc $3 \times 5 = 15$. Si ces touristes possédaient des capacités spéciales, Anna et David pourraient alors recevoir des bonus additionnels (voir Capacités Spéciales page 5).

Remarque : le coût de location d'une chambre indiqué sur votre carte Prix correspond au prix d'un séjour complet, les touristes ne paient qu'une seule fois (à leur arrivée).

Tous les joueurs qui ont accueilli des touristes et/ou acheté une tuile de Construction lors de cette manche défaussent la carte Prix utilisée. Les autres joueurs reprennent en main la carte Prix jouée (y compris les joueurs qui ont joué leur carte grise Congés du Personnel).

Les cartes défaussées sont placées devant chaque joueur, en une seule pile, face cachée.

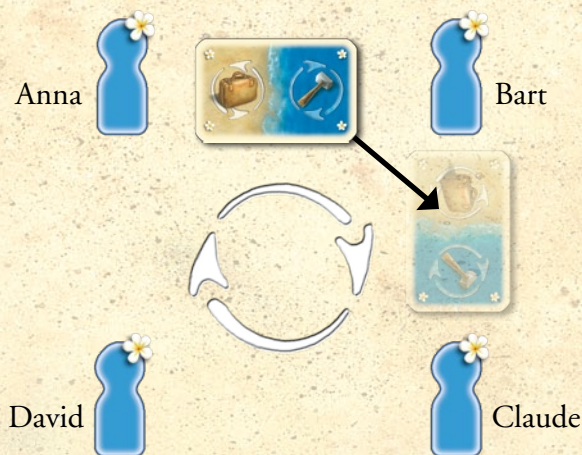
Anna et David défaussent les cartes Prix utilisées. Claude et Bart n'ont pas accueilli de touristes ni acheté de tuile de Construction lors de cette manche, et reprennent donc en main les cartes Prix qu'ils viennent de jouer.

Il est parfois judicieux de passer son tour lors des phases de construction et d'accueil des touristes afin de garder en main une bonne carte Prix.

La carte de Résolution des Egalités est déplacée d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacement de la carte de Résolution des Egalités à la fin d'une manche :

A la fin d'une manche, la carte de Résolution des Egalités est déplacée d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, et positionnée au milieu d'une nouvelle paire de joueurs.



Une nouvelle manche commence alors.

Exemple de Résolution des Egalités : La carte de Résolution des Egalités est placée entre Anna et Bart. Les joueurs sont assis dans l'ordre suivant autour de la table et jouent les cartes comme ci-dessous :

Anna : valeur d'enchère 8 – prix chambre 6
(Carte de Résolution des Egalités)

Bart : valeur d'enchère 6 – prix chambre 5

Claude : valeur d'enchère 8 – prix chambre 6

David : valeur d'enchère 12 – prix chambre 9

Phase de construction :

David propose la plus haute valeur d'enchère (12), et peut donc acheter en premier. Anna et Claude sont tous les deux en seconde position (8). Lors de la phase de construction, les égalités sont résolues dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la carte de Résolution des Égalités, ainsi Claude peut construire avant Anna.

Phase d'accueil des touristes :

Bart propose le prix de location le plus faible (5) et accueille en premier les nouveaux touristes. Anna et Claude sont ensuite à égalité (6). Lors de la phase d'accueil des touristes, les égalités sont résolues dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de la carte de Résolution des Égalités, ainsi Anna peut construire avant Claude.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la 12ème manche.

Chaque joueur fait le compte de son argent, et le joueur le plus riche l'emporte. Si 2 joueurs possèdent la même somme d'argent, celui qui a le plus de chambres libres dans son hôtel l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



Capacités Spéciales des touristes :

- Riche*** : Paye le double du prix de location de sa chambre.
 Exemple : avec une carte Prix de 7, vous recevez 14 en accueillant un riche touriste.
- Amoureux** : Deux amoureux peuvent être placés ensemble dans une seule chambre – même s'ils sont de nationalités différentes. Une fois réunis, les deux amoureux ne se quittent plus : s'ils sont de nationalités différentes, ils partiront tous les deux (en couple) lorsque la carte Drapeau de la manche concernera l'un d'entre eux.

- Célébrité*** : La célébrité paye le prix normal. Lorsqu'un touriste s'installe dans une chambre adjacente à celle de la célébrité (une chambre placée immédiatement au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite de la chambre occupée par la célébrité, pas en diagonale), ce nouveau touriste paye le double du prix de location. Une tuile *chambre supplémentaire* n'est jamais considérée comme adjacente à une autre chambre. Comme tout touriste, une célébrité placée à côté d'une autre célébrité paye le double du prix normal.

- Nageur** : Pour chaque piscine en votre possession, vous recevez comme bonus de paiement le nombre inscrit dans la bouée (= Points Bouées).
 Exemple : vous avez 3 piscines. Vous accueillez 2 nageurs pour un total de 5 Points Bouées. Vous recevez un bonus de $5 \times 3 = 15$ (en complément du prix payé pour la chambre).

Tuiles de Construction :

Chambre supplémentaire : Une chambre supplémentaire pour accueillir les touristes. Placez cette tuile près de votre hôtel.
 Les nouveaux touristes peuvent être logés dans cette chambre comme s'il s'agissait d'une chambre traditionnelle.

Suite* : Après avoir acheté cette tuile, placez-la de façon à recouvrir l'une des chambres de votre hôtel. Cette chambre est ainsi transformée en suite, et son prix de location est doublé.


Piscine : Après avoir acheté cette tuile, vous recevez immédiatement 1 pour chaque Point Bouée déjà présent dans votre hôtel. Ensuite, lorsque vous accueillerez de nouveaux nageurs, vous recevrez un bonus en fonction de leurs Points Bouées.
 Exemple : vous achetez une nouvelle piscine, et vous logez déjà des nageurs dans votre hôtel pour un total de 5 Points Bouées. Vous recevez immédiatement un bonus de 5. Si vous accueillez ensuite un nageur avec 2 Points Bouées, vous recevrez un bonus de 2.

***Remarque pour les Riches/Célébrités/Suites** : les effets ne sont pas cumulatifs ! **Un touriste ne payera jamais plus du double du prix normal de la chambre.** Ainsi un touriste riche placé dans une suite adjacente à la chambre d'une célébrité se contentera de payer le double du prix. Un nageur placé dans une suite ou à proximité d'une célébrité payera le double du prix normal, auquel il faudra ajouter un bonus de 1 par Point Bouée pour chacune de vos piscines.

Tuiles Spéciales : Posez les tuiles spéciales à côté de votre hôtel. Vous pourrez défausser cette tuile plus tard dans la partie afin de profiter de ses effets. Une tuile spéciale non utilisée à la fin de la partie vous rapporte 3.



Exemple 1 : une fois les cartes Prix révélées, vous pouvez défausser cette tuile spéciale pour échanger la carte Prix que vous avez jouée avec une autre carte de votre main.



Exemple 2 : avant que les nouveaux touristes ne soient accueillis dans les hôtels, vous pouvez renvoyer chez eux 2 touristes que vous logez actuellement.



Exemple 3 : à tout moment vous pouvez défausser cette tuile spéciale pour reprendre en main 2 de vos cartes Prix défaussées.

À ne pas oublier :

- déplacez la carte de Résolution des Egalités à la fin de chaque manche.
- les égalités sur les valeurs d'enchère sont résolues dans le sens des aiguilles d'une montre, les égalités sur les prix des chambres sont résolues dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, toujours en partant de la carte de Résolution des Egalités.
- n'oubliez pas la possibilité de renvoyer chez eux 2 de vos touristes lorsque vous jouez la carte Congés du Personnel.
- vous ne défaussez pas la carte Prix jouée si vous n'avez pas acheté de tuile de Construction ni accueilli de touristes lors de cette manche. La carte Congés du Personnel n'est jamais défaussée.

Conseils de jeu :

Etudiez l'ordre des drapeaux. Certains touristes vont rester longtemps dans votre hôtel, alors que le séjour de certains sera très court.

Une situation très favorable est d'être le seul propriétaire à avoir des chambres libres dans son hôtel. Cela peut arriver lorsqu'il y a beaucoup de touristes sur l'île. Cela survient généralement lors des grandes vacances (manches 6 et 12), ou juste après (manches 7 et 8) lorsque ces touristes n'ont pas encore quitté l'île.

Vous pouvez gagner beaucoup d'argent si vous parvenez à deviner à quel moment vos adversaires vont envoyer leur personnel en congés. Vous pourrez alors construire à bas coût, ou augmenter fortement le prix de vos chambres.

Lorsque l'on vous laisse qu'un petit nombre de touristes à accueillir, réfléchissez bien à la possibilité de ne pas en accueillir du tout, et ainsi conserver votre carte Prix pour une meilleure occasion.

CREDITS

Auteur : Kristian R.A. Ostby

Dessins : Harald Lieske

Design graphique : Harald Lieske

Traduction française : Jean-Baptiste Ramond

Editeur : Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games

www.whitegoblingames.nl

