

HOTEL

OBJET DU JEU

Devenez un riche magnat de l'hôtel ! Construisez des hôtels, accueillez-y vos invités et espérez qu'ils y resteront si longtemps qu'ils se retrouveront ruinés en payant leurs factures !

DÉMARRAGE DE LA CONFIGURATION

1. Placez la Banque et la Mairie sur leurs emplacements du plateau, et les hôtels à côté du jeu, ainsi que les installations de loisirs, les entrées et les titres de propriété.
2. Choisissez un joueur pour être le banquier. Ce joueur s'occupera de l'argent et des titres de propriété.
Il donne 12 000 billets de banque à chaque joueur comme suit :
1x5000
5x1000
3x500
4x100
2x50
3. Chaque joueur choisit une voiture et la pose sur la case de départ « parking ».
4. Décidez qui va commencer, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE RÈGLEMENT EN BREF

L'ordre de développement d'un hôtel est le suivant :

1. Acheter le terrain
2. Obtenez un permis de construire (à l'aide d'un dé spécial)
3. Mettre en place le bâtiment principal
4. Ajoutez des entrées et commencez à faire payer leur séjour aux autres joueurs
5. Continuez à ajouter des bâtiments et des entrées pour rendre les séjours plus chers
6. Construire les équipements de loisirs
7. En attendant, investissez dans plus de terrains, plus de bâtiments, plus d'entrées

A VOTRE TOUR

Lancez le dé standard et avancez d'autant de cases. Les voitures ne peuvent pas partager les espaces. Si vous atterrissez sur la voiture d'un adversaire, avancez vers la prochaine case libre.

ROULER UN "6"

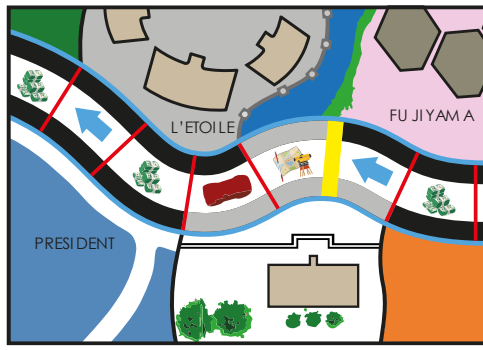
Dans ce cas, vous disposez d'un autre tour après avoir effectué toutes les transactions applicables, y compris le paiement des nuits d'hébergement.

"ACHETER" UN ESPACE



Lorsque vous atterrissez sur une case d'achat, vous pouvez, si vous le souhaitez, acheter le terrain adjacent à UN des côtés de cette case. Demandez au banquier si vous pouvez voir le titre de propriété. Si vous décidez que vous pouvez vous le permettre, payez le « coût du terrain » à la banque et conservez l'acte de propriété. Vous ne pouvez acheter qu'un seul titre de propriété par tour et ne pouvez commencer à construire sur ce terrain qu'à votre prochain tour.

Exemple



Si vous atterrissez sur l'un des espaces d'achat indiqués sur la figure, vous pouvez acheter le terrain pour le Royal mais pas pour l'hôtel Président.

Si le terrain que vous souhaitez acheter appartient à un adversaire, mais qu'il n'y a aucun bâtiment dessus, vous pouvez l'acheter en payant le « Prix d'achat obligatoire » indiqué sur le titre de propriété (qui est la moitié du prix normal). Le consentement du propriétaire n'est pas nécessaire. Vous prenez possession de son titre de propriété.

ESPACE « PERMIS DE CONSTRUIRE »



Lorsque vous atterrissez sur l'un de ces espaces N'IMPORTE O SUR LE PLATEAU DE JEU et que vous possédez au moins un titre de propriété, vous pouvez demander un permis de construire pour commencer à construire sur UN de vos terrains (l'ajout de bâtiments augmentera la valeur de votre propriété).

1. Tout d'abord, déclarez votre projet : annoncez quoi et où vous souhaitez construire. Si vous pouvez vous le permettre, vous souhaitez peut-être construire plus d'un bâtiment sur la même parcelle de terrain au cours de ce tour.
2. Chaque bâtiment doit être construit dans l'ordre indiqué sur votre titre de propriété. Par exemple, vous devez acheter le bâtiment principal avant de pouvoir acheter l'extension numéro 1.
3. Obtenez l'autorisation de construire : lancez le dé multicolore :



ROUGE : Autorisation refusée. Attendez d'atterrir sur un autre espace de construction pour lancer à nouveau.



VERT : autorisation accordée. Payez à la banque les montants indiqués sur votre titre de propriété pour les bâtiments appropriés et placez-les sur votre propriété sur le plateau de jeu.



H : vous pouvez construire gratuitement !



2 : pas de chance ! Payez à la banque le double du coût indiqué sur le titre de propriété.

Remarque : Vous DEVEZ construire si le permis de construire est accordé, même si vous devez collecter des fonds supplémentaires pour le faire (voir « ENCHÈRES »).

PASSAGE PAR LA BANQUE

Chaque fois que vous passez la file d'attente près de la banque, vous demandez 2000 au banquier. Si dans une partie à 3 ou 4 joueurs le nombre de joueurs descend à 2, les 2 joueurs restants ne recevront plus 2000 en passant devant la Banque.

PASSAGE DEVANT L'HÔTEL DE VILLE - AJOUT D'ENTRÉES

Les entrées vous permettront de commencer à facturer aux clients de passage (autres joueurs) de séjourner dans votre hôtel.

Chaque fois que vous franchissez la file d'attente à côté de l'hôtel de ville, vous avez le droit d'acheter une entrée pour CHACUN de vos hôtels, à condition que le bâtiment principal soit déjà construit et qu'il vous reste encore de la place pour les installer.

Payez le coût à la Banque pour chaque entrée comme indiqué sur le titre de propriété et placez-les sur n'importe quelle case qui borde votre terrain.

Deux entrées (qu'elles soient les vôtres ou celles d'un adversaire) ne peuvent pas être placées face à face sur le même espace.

Si l'hôtel situé de l'autre côté d'un de vos espaces appartient à un autre joueur, volez-le en y plaçant une entrée.

ESPACE « ENTRÉE GRATUITE »

Lorsque vous atterrissez ici, ajoutez une entrée à l'un de vos hôtels à condition que le bâtiment principal soit déjà construit. Ceci s'ajoute aux entrées que vous auriez pu ajouter en passant par la Mairie.

Si vous n'avez plus d'espace libre pour installer une entrée, vous ne pouvez pas la construire gratuitement.

« CONSTRUIRE UN ESPACE SANS PHASE »

Lorsque vous atterrissez ici, vous pouvez installer le bâtiment principal sur un terrain vacant dont vous êtes propriétaire ou ajouter un bâtiment ou une installation de loisirs à l'un de vos hôtels en construction.

INSTALLATIONS DE LOISIRS

Lorsque vous avez complètement terminé la construction d'un hôtel, vous pouvez ajouter ses installations à n'importe quel tour suivant.

Vous n'avez pas besoin de permis de construire, payez simplement le prix au banquier et installez vos installations.

Si vous avez plusieurs hôtels terminés et suffisamment d'argent pour le faire, vous pouvez acheter plusieurs installations de loisirs au cours du même tour.

ACCUEILLES VOS INVITÉS

Lorsqu'un joueur adverse atterrit sur une case de vos hôtels comportant une entrée, vous commencerez à gagner de l'argent. Le joueur doit lancer le dé standard pour décider du nombre de nuits du séjour et, en fonction du nombre, doit payer conformément au nombre d'étoiles obtenu par votre hôtel, comme indiqué dans le titre de propriété.

Exemple

Quelqu'un atterrit sur une case portant une entrée au Royal, dont vous êtes propriétaire. Vous avez construit le bâtiment principal et deux extensions et vous êtes donc qualifié pour une note de trois étoiles. Votre adversaire lance un 4, donc 4 nuits au Royal trois étoiles lui coûteront 1400.

Le visiteur peut alors réaliser l'action sur l'espace du plateau de jeu (s'il le souhaite), et avancer normalement lors de son tour suivant.

LES ENCHÈRES

Si vous constatez que vous ne pouvez pas payer un séjour à l'hôtel ou d'autres achats hôteliers, vous devez vendre un ou plusieurs de vos hôtels au plus offrant.

Si vous disposez de bâtiments, d'installations de loisirs et/ou d'entrées, vous devez vendre l'hôtel ENTIER comme UN LOT. Vous ne pouvez pas vendre des parties d'un hôtel.

Il n'y a pas de prix minimum et tous les joueurs encore en jeu peuvent enchérir.

Avec l'argent que vous récoltez, remboursez immédiatement autant de dettes que possible, même si cela vous met en faillite et vous met hors jeu.

Si vous recevez un permis de construire et constatez que vous n'en avez pas les moyens, et que vous décidez de vendre ce site aux enchères, vous n'aurez pas, en le vendant, à payer pour le permis de construire. Le joueur qui achète le site peut alors demander l'autorisation en son propre nom lorsque l'occasion se présente. Toutefois, si vous vendez un autre terrain pour financer les nouveaux bâtiments, vous devez bien entendu payer le permis de construire.

Si personne n'enchérit sur votre hôtel, l'hôtel est démoli, le(s) bâtiment(s) retiré(s) et le titre de propriété redevient disponible.

GARDE TES YEUX OUVERTS!

A vous de garder l'œil ouvert et de réclamer le paiement lorsque quelqu'un arrive à l'entrée de votre hôtel. De même, vous devez réclamer 2000 à la Banque lorsque vous passez devant, et le droit de construire une entrée lorsque vous passez devant la Mairie.

Si le joueur suivant lance le dé avant votre demande, vous perdez le droit de le faire.

LA FAILLITE

Si vous n'avez plus d'argent, plus d'hôtels et plus de terrain, vous êtes hors jeu !

LE GAGNANT

Si vous êtes le dernier joueur restant dans la partie, vous gagnez !

Ces règles sont mises à disposition gratuitement sur la page non officielle des fans du jeu de société de l'hôtel (www.hotelboardgame.com).

Ce sont les règles les plus standards, il peut y avoir des différences entre les éditions.

Ce document a été traduit automatiquement, si vous souhaitez l'améliorer vous pouvez m'envoyer les corrections nécessaires.