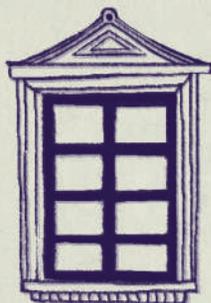
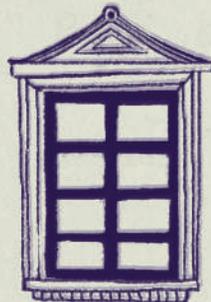




HELLTON PALACE



LIVRET DE RÈGLES



« Bien sûr Monsieur, je vous envoie le groom ! »

Pas toujours simple, la vie de groom dans les somptueux couloirs feutrés du Hellton Palace. Des décisions cruciales doivent être prises à chaque minute. Refuser de servir un client, c'est évidemment risquer de l'irriter et nuire à la réputation de l'hôtel. Oui mais voilà : répondre à ses attentes, c'est ouvrir la porte à son excès d'enthousiasme et l'encourager, implicitement, à tout saccager dans l'hôtel... Et quand les clients sont des divinités et créatures légendaires de tout poil, cela peut faire de nombreux dégâts.

Quelque part, dans les tréfonds du monde, non loin du Styx et des champs Élysées, un Groom s'appête à frapper à la porte d'une chambre. Et il a peur.

APERÇU ET BUT DU JEU →



« POUR GAGNER, IL FAUT QUE VOTRE ADVERSAIRE PERDE !!! »

Rien que l'évocation de cette condition de victoire vous enchante, avouez-le ! Accueillez des hôtes infernaux et engagez des grooms pour les servir. Choisissez de ne pas satisfaire vos clients (et d'en accepter les effets négatifs) ou de les satisfaire (et d'en accepter également les effets, négatifs, mais différents). Quand les hôtes auront saccagé les lieux avec méthode et application, le dernier hôtel encore debout remportera la partie. Simple, vous voyez ? Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?

ÉLÉMENTS DE JEU

→ 2 plateaux Hôtel

Chaque plateau représente un Hôtel, découpé en 3 colonnes et 5 étages :

- 3 étages de chambres : chaque étage compte 3 chambres, toutes numérotées de 1 à 9, servant à la Tournée du pion Groom.
- 1 Hall au rez-de-chaussée : ici se trouve un comptoir pouvant accueillir jusqu'à 3 jetons Sonnette.
- 1 Sous-sol : là se trouvent les emplacements des jetons Pilier, séparés en 3 groupes de 4 Piliers. Ils sont alignés avec les colonnes de chambres.



→ 36 cartes Hôte

Chaque carte représente le ou les occupants d'une chambre. Au centre se trouve une illustration, ainsi que son nom. Sur la droite est représentée une porte ouverte : le prix de la chambre y est symbolisé par un certain nombre de pièces. À la poignée pend un accroche-porte définissant les conséquences (néfastes) de votre service.

Certaines cartes sont recto verso. Elles pourront être placées sur la face de votre choix.

Les cartes prévues pour les parties d'initiation se remarquent à l'astérisque affiché au-dessus du prix de la chambre.



prix

→ 18 jetons Irritation

Les jetons Irritation permettent d'indiquer si un Hôte est satisfait ou non.



→ 6 jetons Sonnette

Les jetons Sonnette reflètent le niveau de satisfaction général de vos Hôtes. Il est important d'en conserver un maximum.



→ 2 pions Groom

Chaque pion Groom permet de suivre la progression de la Tournée des chambres, qui commence dans le Hall. Il se déplace de chambre en chambre, dans l'ordre, de la 1 à la 9.



→ 10 tuiles Groom

Chaque joueur possède un set identique de 5 tuiles Groom. Au recto, le Groom attend à son bureau : un panneau y indique le prix pour l'engager ainsi que son effet. Au verso, on peut le voir à l'œuvre.



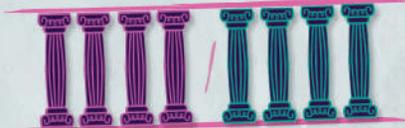
→ 36 jetons Pièce



Les jetons Pièce, gagnés en servant les Hôtes, sont la monnaie du jeu et permettent d'engager des Grooms. Il existe des pièces d'une valeur de 1 et de 3. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment.

→ 24 jetons Pilier

Les jetons Pilier représentent l'état de votre Hôtel. Ils se placent sur les emplacements Pilier, au Sous-sol de chaque Hôtel. Ils sont répartis en 3 groupes de 4 Piliers, correspondant aux 3 colonnes de chambres de l'Hôtel.



MISE EN PLACE

1 =

Prenez chacun un plateau Hôtel, et dépliez-le face à vous.



2. Placez les jetons Irritation et les jetons Pièce entre vous deux.



3

Prenez les 5 tuiles Groom de la couleur de votre Hôtel et placez-les, face non engagé visible, à côté de votre Hôtel.



4

Placez les 12 jetons Pilier de votre Hôtel sur les emplacements de votre Sous-sol.



5 /

Placez le pion Groom de la couleur de votre Hôtel dans votre Hall, ainsi que 3 jetons Sonnette sur le comptoir.



Pour une première partie, nous vous conseillons vivement de jouer avec les 18 cartes marquées d'un astérisque. Même une fois mises en place, vous pouvez consulter l'autre face des cartes recto verso. Le dernier joueur à avoir séjourné dans un hôtel devient le Premier joueur.



6

Mélangez les 36 cartes Hôte. Remettez-en 18 dans la boîte. Placez les 18 restantes face visible à proximité des plateaux, en 3 lignes de 6 cartes. Pour les cartes recto verso, la face choisie n'a pas d'importance.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez chacun votre tour jusqu'à ce qu'une des conditions de défaite survienne. À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

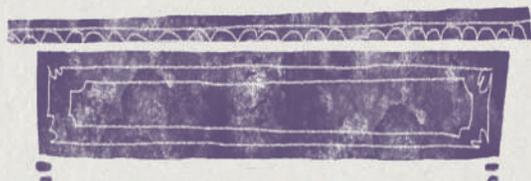
① ACCUEILLIR UN NOUVEL HÔTE

2 CONGÉDIER VOS GROOMS

3 ENGAGER VOS GROOMS

>4 FAIRE LA TOURNÉE DES CHAMBRES

≧5 PERCEVOIR LES LOYERS OU RÉCUPÉRER UNE SONNETTE



① ACCUEILLIR UN NOUVEL HÔTE

Choisissez une carte Hôte parmi les cartes disponibles à proximité des plateaux. Prenez cette carte et placez-la dans une chambre libre à l'étage, en fonction de la ligne d'où elle provient :



→ Les Hôtes pris dans la ligne la plus haute doivent être placés au 3^e étage de l'Hôtel.



→ Les Hôtes pris dans la ligne intermédiaire doivent être placés au 2^e étage de l'Hôtel.



→ Les Hôtes pris dans la ligne la plus basse doivent être placés au 1^{er} étage de l'Hôtel.

Si vous n'avez plus de chambres libres à un étage donné, vous ne pouvez pas prendre d'Hôte de la ligne correspondante. Si vous prenez un Hôte recto verso, placez-le sur la face de votre choix.

Si les 18 cartes Hôte ont été prises, passez cette étape.

- EXEMPLE -



2 CONGÉDIER VOS GROOMS

Récupérez vos 5 tuiles Groom et placez-les, face non engagé visible, à côté de votre Hôtel.



Le Maçon



La Fausse Réserve



Le Placeur



Le Faux Placeur



Le Diplomate



3 ENGAGER VOS GROOMS

Vous pouvez engager autant de Grooms que vous le souhaitez, dans l'ordre de votre choix. Cependant, chaque Groom ne peut être engagé qu'une seule fois par tour. Pour engager un Groom, procédez ainsi :

† Payez le coût indiqué sur la tuile choisie en remettant les pièces nécessaires dans la réserve. Si vous ne pouvez pas payer le coût en entier, vous ne pouvez pas engager ce Groom.

† Retournez la tuile Groom sur sa face engagé, et appliquez son effet. La description des effets se trouve en page 11.



- EXEMPLE -

Vous avez 8 pièces.



Vous décidez d'engager le Maçon pour récupérer un Pilier et le Diplomate pour retirer un jeton Irritation d'un client de votre Hôtel. Cela vous coûte 5 pièces au total.

Vous pourriez engager un des trois autres Grooms, mais vous préférez conserver votre « fortune » en prévision du prochain tour.

> 4 FAIRE LA TOURNÉE DES CHAMBRES

Lors de cette étape, déplacez votre pion Groom de chambre en chambre, en commençant par la chambre n°1, jusqu'à la n°9. Lorsque votre Groom atteint une chambre vide, ignorez-la (après avoir tout de même vérifié que le chocolat sur l'oreiller n'était pas fondu) et faites-le passer à la chambre suivante.

Lorsque votre Groom atteint une chambre occupée, choisissez de servir l'Hôte ou non.

Servir l'Hôte

Si vous servez un Hôte, retirez d'abord son jeton Irritation – s'il en a un – et remettez-le dans la réserve. Ensuite, que vous ayez retiré un jeton Irritation ou non, appliquez dans l'ordre, de bas en haut, les effets indiqués sur son accroche-porte. La description des effets basiques se trouve en page 10, et celle des effets plus spécifiques en page 12.

Cet Hôte est peut-être satisfait désormais, mais son manque de savoir-vivre infernal a sans doute eu des conséquences sur le reste de l'Hôtel.

Ne pas servir l'Hôte

Si vous ne servez pas un Hôte, plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

→ Si l'Hôte n'a pas de jeton Irritation, ajoutez-lui un jeton Irritation pris dans la réserve.

→ Si l'Hôte a déjà un jeton Irritation, appliquez les étapes décrites dans l'encadré Jetons Irritation ci-contre.

un jeton Irritation pris dans la réserve.
→ Si l'Hôte a déjà un jeton Irritation, appliquez les étapes décrites dans l'encadré Jetons Irritation.

Jetons Irritation

À tout moment durant la partie, si vous devez ajouter un second jeton Irritation à un Hôte, ne le faites pas. Retirez à la place celui qu'il a déjà, et remettez-le dans la réserve de jetons. (Après avoir piqué une grosse colère, l'Hôte s'apaise enfin.) Ensuite, retirez un jeton Sonnette de votre Hall, et placez-le à côté de votre Hôte. Si vous retirez ainsi votre dernière Sonnette, passez à Fin de la partie en page 9.

Une fois votre choix fait et les conséquences appliquées, passez à la chambre suivante. Une fois votre pion Groom déplacé à la chambre suivante, vous ne pouvez plus le faire revenir à la chambre précédente. Revenir sur une décision n'est pas professionnel.

Lorsque la Tournée des chambres est terminée (après la chambre n° 9), remplacez votre pion Groom dans votre Hall.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Nous en sommes au 5^e tour.

L'Hôtel tient toujours debout. Seuls deux Piliers manquent à l'appel, mais une Sonnette a été brisée et les deux Hôtes du 2^e sont irrités.

L'Hôtel adverse a fait une fausse réservation, nous obligeant à prendre Molo, le seul client restant dans la ligne la plus basse, et à le placer au 1^{er} étage.

BRIEFING MATINAL AVEC TOUT LE PERSONNEL : RAS.

Pour 2 pièces, nous engageons le Placeur : il va se charger d'échanger de chambre notre nouvel Hôte avec l'un de ses voisins, à savoir Miss Von Scream, que le Diplomate va immédiatement apaiser (immédiatement 3 pièces).



Non seulement le service commence avec un seul Hôte irrité, mais en plus, nous devrions pouvoir servir tout le monde !!!



1 Miss Von Scream, heureuse qu'on la serve, se met à chanter. Molo, juste, au-dessus s'irrite et 1 Pilier est détruit.



Le Ronfleur de la chambre 2 peut faire autant de bruit qu'il veut, il n'y a personne susceptible d'être irrité dans sa colonne.

3 Anubis et ses chiens irritent leur voisin le Ronfleur et nous détruisent 1 Pilier.



À la fin du service, 3 clients sont satisfaits : Miss Von Scream, La Duchesse et Molo.

Nous avons maintenant le choix entre percevoir leurs loyers (4 pièces) ou récupérer 1 Sonnette. Je crois que nous allons faire le mauvais choix...



4 La Duchesse fait retentir les 2 Sonnettes que nous avons dans le Hall et irrite 2 clients au choix de l'Hôtel... Ce sera Anubis et Miss Von Scream.

Chambre 6, Molo, avec ses blagues, irrite celles et ceux déjà irrités dans sa colonne ou sa ligne. Cela ne concerne que Miss Von Scream qui, furieuse, détruit 1 Sonnette. Du coup, elle se sent beaucoup mieux. Tout comme Molo, puisqu'on l'a servi.

⇒5⇒ PERCEVOIR LES LOYERS OU RÉCUPÉRER UNE SONNETTE

Durant cette étape, choisissez une des options suivantes :

Percevez les loyers OU Récupérez une Sonnette

Prenez dans la réserve autant de jetons Pièce qu'indiqué sur les portes de vos Hôtes satisfaits (c'est-à-dire ceux sans jeton Irritation). Les Hôtes irrités ne paient pas leur loyer.

Si vous avez moins de 3 jetons Sonnette dans votre Hall, récupérez-en 1 et placez-le dans votre Hall.

C'est ensuite au tour de votre adversaire, qui débute son tour à l'étape ① Accueillir un nouvel Hôte.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès lors qu'une de ces conditions est atteinte :

- Un joueur n'a plus de jetons Sonnette dans son Hall.
- Un des 3 groupes de 4 Piliers ne contient plus de jetons Pilier.

⇒ Si une de ces conditions survient dans l'Hôtel du Premier joueur :

Le tour du Premier joueur s'arrête immédiatement. Laissez le pion Groom là où il est, devant la chambre du dernier Hôte servi.

Le Second joueur effectue alors un dernier tour, afin que chacun ait joué le même nombre de tours.

Si ce dernier parvient à faire entièrement la Tournée des chambres sans atteindre de condition de fin de partie, il remporte la victoire.

Si il atteint une condition de fin de partie avant la fin de sa Tournée, comparez le numéro de la dernière chambre servie par les deux pions Groom. Le joueur dont le Groom se trouve devant le numéro de chambre le plus élevé remporte la victoire. S'il y a égalité, le joueur ayant le moins d'Hôtes irrités remporte la partie. S'il y a encore égalité, vous vous partagez la défaite.



⇒ Si une de ces conditions survient dans l'Hôtel du Second joueur :

Le Premier joueur remporte la victoire.

DESCRIPTION DES EFFETS

LES DIFFÉRENTS ACCROCHE-PORTES

Les pictogrammes « Quoi ? » sont presque toujours combinés à un pictogramme « Qui ? Où ? », permettant de savoir quel effet appliquer à quelle(s) cible(s).
S'il n'y a pas assez de cibles pour appliquer entièrement un effet, appliquez-le tout de même au maximum.

VOCABULAIRE



→ Satisfait : Un Hôte est satisfait s'il n'a pas de jeton Irritation sur lui.



→ Irrité : Un Hôte est irrité s'il a un jeton Irritation sur lui.

QUOI ?



→ Ajoutez un jeton Irritation à l'Hôte concerné.



→ Si l'Hôte concerné est satisfait, ajoutez-lui un jeton Irritation. Sinon, rien ne se passe.



→ Si l'Hôte concerné est irrité, retirez son jeton Irritation ainsi qu'un jeton Sonnette de votre Hall. Sinon, rien ne se passe.



→ Retirez un jeton Pilier de la colonne de cet Hôte, sauf indication contraire.



→ Retirez un jeton Sonnette de votre Hall.



→ Retournez cette carte.

QUI ? OÙ ?



→ L'effet concerne les Hôtes adjacents dans la ligne et/ou la colonne de l'Hôte concerné.



→ L'effet concerne tous les Hôtes dans la ligne et/ou la colonne de l'Hôte concerné.



→ L'effet concerne un autre de vos Hôtes (au choix) ou un Pilier de la colonne de votre choix dans votre Hôtel.



→ L'effet concerne un autre de vos Hôtes choisi par votre adversaire, ou un Pilier d'une de vos colonnes choisie par votre adversaire.

LES DIFFÉRENTS GROOMS



Le Placeur

→ Échangez de chambre l'Hôte accueilli lors de ce tour avec un des Hôtes qui lui est orthogonalement adjacent.



Le Faux Placeur

→ Désignez un client irrité de l'Hôtel adverse. L'adversaire doit alors l'échanger de chambre avec un de ses Hôtes orthogonalement adjacents.



Le Maçon

→ Remplacez un jeton Pilier sur l'emplacement Pilier vide de votre choix dans votre Sous-sol.



La Fausse Réserve

→ Placez cette tuile Groom en face de la ligne d'Hôtes disponibles de votre choix. Lors de son prochain tour, votre adversaire sera obligé d'accueillir un nouvel Hôte provenant de cette ligne. La ligne d'Hôtes choisie doit correspondre à un étage ayant au moins une chambre vide dans l'Hôtel adverse.



Le Diplomate

→ Retirez un jeton Irritation de l'Hôte de votre choix dans votre Hôtel.



CRÉDITS

Auteur : Jean-Baptiste Pigneur

Illustrateur : Lorenzo Colangeli

Chef de projet : Florent Baudry

Graphiste : Lenaïg Bourgoïn

Rédacteur : Xavier Taverne

Relectrice : Maëva Debieu Rosas



EFFETS SPÉCIAUX



→ Retirez un jeton Sonnette de votre Hall si vous avez au moins un Groom engagé.



→ Retirez un de vos jetons Pilier (dans la colonne de votre choix) pour chaque Groom actuellement engagé par votre adversaire.



→ Retirez un de vos jetons Sonnette si l'Hôte dans la chambre portant le même numéro dans l'Hôtel adverse est satisfait.



→ Retirez un de vos jetons Pilier dans la colonne de votre choix pour chaque jeton Sonnette dans votre Hall.



→ Retirez un de vos jetons Sonnette s'il y a autant de jetons Sonnette dans votre Hall que dans celui de votre adversaire.



→ Cet Hôte copie les effets de l'acrotche-porte de l'Hôte situé dans la chambre portant le même numéro dans l'Hôtel adverse. Si cette chambre est vide, rien ne se passe.



→ Ajoutez à cet Hôte autant de jetons Irritation qu'il a d'Hôtes adjacents irrités dans sa ligne et/ou sa colonne.



→ Ajoutez un jeton Irritation aux autres Hôtes de votre choix pour chaque Pilier présent dans cette colonne. Vous pouvez ajouter plusieurs jetons au même Hôte (retirant ainsi les Sonnettes échéantes).



→ Retirez un Pilier de cette colonne pour chaque Hôte adjacent satisfait.



→ Retirez un Pilier de cette colonne pour chaque Hôte adjacent irrité.



→ Ajoutez un jeton Irritation aux autres Hôtes de votre choix pour chaque jeton Sonnette dans votre Hall. Vous pouvez ajouter plusieurs jetons au même Hôte (retirant ainsi les Sonnettes échéantes).



→ Retirez un de vos jetons Sonnette si la valeur des jetons Pièce de l'adversaire est strictement supérieure à la vôtre.



→ Retirez un Pilier dans les colonnes à gauche et à droite de celle de l'Hôte concerné.



→ Ajoutez à cet Hôte autant de jetons Irritation qu'il a d'Hôtes irrités dans sa ligne et/ou sa colonne.

