



Description :

Vous êtes gestionnaire d'un établissement de loisir dans la petite ville touristique de Colnoît. Ce village vient d'être filmé pour un reportage sur les lieux insolites, bientôt votre petite bourgade fourmillera de touristes. Il faut faire vite pour que tout soit prêt pour les accueillir ! Répondez aux attentes de vos clients potentiels en améliorant votre établissement. Faites-vous connaître en utilisant différents canaux publicitaires. Mais surtout, faites bien attention aux éventuels imprévus ainsi qu'à la concurrence de l'autre côté de la rue.

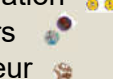
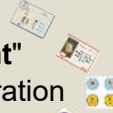
But du jeu :

Les joueurs se disputent des cartes "**Client**" disposées au centre de la table à chaque nouvelle manche.

Votre objectif en tant que gérant ? Accumuler le plus de point de satisfaction via les cartes "**Client**" à la fin de la partie et ainsi devenir LA destination phare de votre village.

Contenu de la boîte :

- 4 plateaux "Etablissement"
- 60 cartes "Client"
- 40 cartes "Bâtiment"
- 4 x 6 jetons amélioration
- 2 x 2 jetons pouvoirs
- 1 jeton premier joueur
- 1 livret de règles



Mise en place :

Chaque joueur choisit son établissement de loisir. Placez la pioche "Client" et la pioche "Bâtiment" proches du centre de la table. Prenez chacun six (6) jetons amélioration différents et placez-les sur le côté de votre plateau de jeu.

Chaque joueur prend ensuite deux (2) de ses jetons amélioration de niveau 1 et les place de la façon suivante :

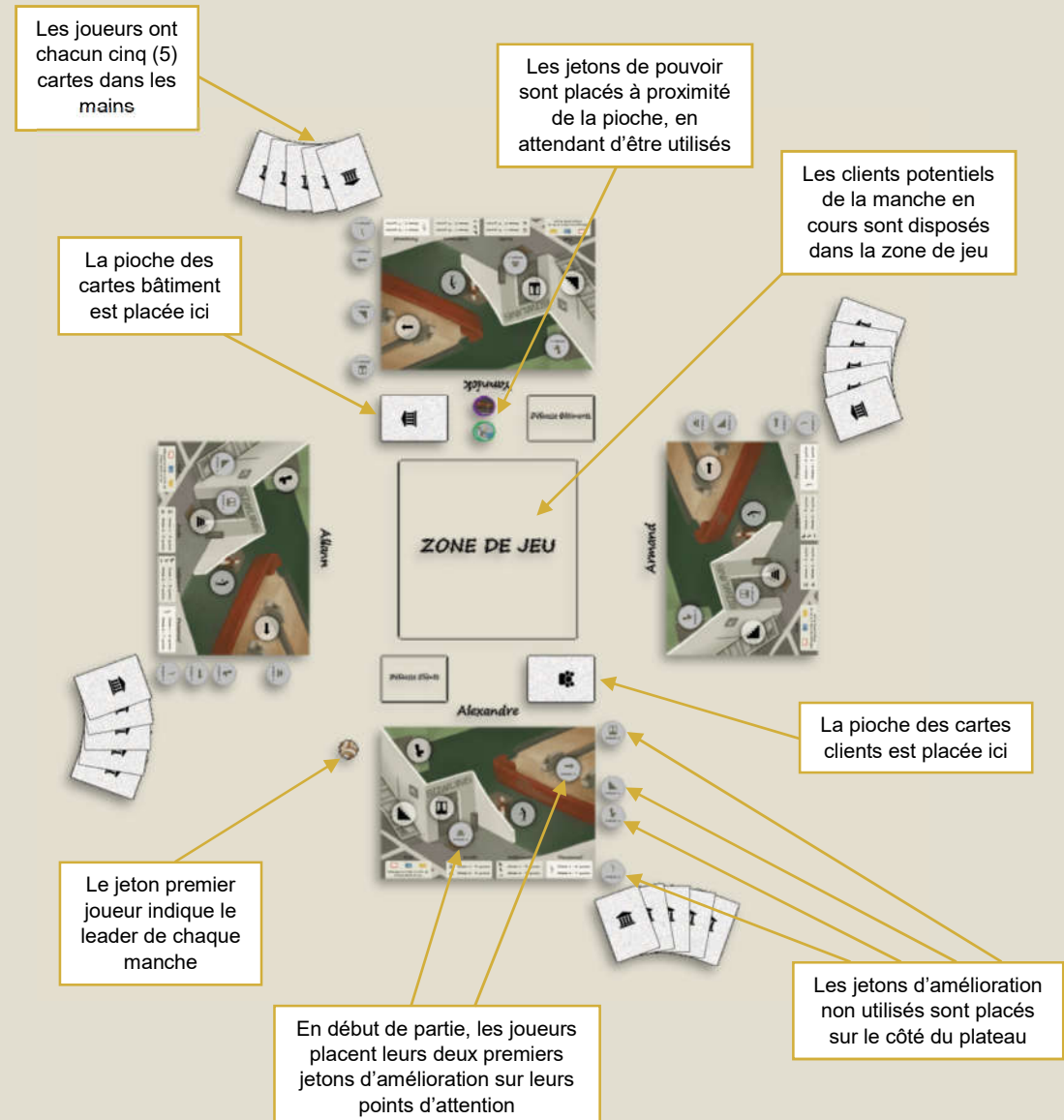
- Un jeton est placé sur l'un des deux "Accès"
- Un jeton est placé sur l'un des trois "Intérieurs"

Les joueurs définissent le premier joueur, celui-ci prend le jeton premier joueur et le place devant lui.

Le premier joueur distribue ensuite cinq (5) cartes "Bâtiment" à chaque joueur. La partie peut alors commencer.



Schéma de mise en place :



Déroulement du jeu :

Récapitulatif d'une manche :

- 1) Changement du premier joueur
- 2) Tirage des cartes clients
- 3) Phase d'amélioration
- 4) Dernier tour de jeu
- 5) Phase de résolution
- 6) Fin de la manche



Début de partie :

Le plus commercial commence la partie (Il est défini par le jeton premier joueur),

Manche de jeu détaillée :

Changement du premier joueur :

(Cette phase est ignorée lors du premier tour)

A chaque nouvelle manche, le jeton premier joueur passe au joueur situé à sa gauche.

Tirer les clients et distribuer les cartes bâtiment :

A chaque nouvelle manche, le premier joueur retourne quatre (4) cartes "**Client**" et les placent au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs les voient.

*En début de partie, certaines cartes "**Client**" peuvent être trop difficiles à gagner pour les joueurs. Le premier joueur peut alors décider de jeter ces cartes et d'en retourner d'autres. Il doit alors jeter l'ensemble des cartes. Si le tirage convient au premier joueur **ou** à au moins deux joueurs sur la table, le tour peut continuer.*

Phase d'amélioration :

Chacun leur tour, les joueurs vont poser une carte "**Bâtiment**" pour attirer les clients chez eux en la plaçant sur la case Pub ou améliorer leur niveau de service en la plaçant sur l'une des différentes catégories correspondantes. Cette phase dure autant de tours que les joueurs ont de cartes dans les mains (5).

Lors de son tour, le joueur commence par obligatoirement par poser une carte bâtiment sur l'une de ses catégories (Pub, Accès, Intérieurs, Personnel).

Il peut ensuite si il le souhaite compléter une amélioration ou utiliser un pouvoir. **Il ne peut pas interagir avec la catégorie sur laquelle vient de poser sa carte** (jouer un pouvoir ou compléter une amélioration). Les joueurs doivent avoir utilisé l'ensemble de leurs cartes pour terminer cette phase.

Attention : Le joueur doit obligatoirement avoir posé une carte avant de jouer un pouvoir ou d'améliorer un point d'attention.

Le dernier tour de jeu :

Après que tous les joueurs aient épuisé les cartes "**Bâtiment**" qu'ils avaient en main, ils peuvent, chacun leur tour utiliser un dernier pouvoir ou construire une dernière amélioration sur leur plateau avant la fin de la manche.

Phase de résolution

Si un ou plusieurs joueur(s) a mis de la pub et a le niveau de service requis pour attirer un client, **le joueur avec le plus de pub choisi son client en premier**. Si plusieurs joueurs ont mis le même nombre de Pubs, le client est alors indécis et personne ne remportera ce client. *(Voir Gestion des égalités)*. **Lorsqu'un joueur prend un client, il défausse la pub correspondante.** *(Voir Pub)*

Fin de la manche :

Les joueurs défaussent leurs cartes pub restantes. Les cartes posées sur les autres catégories ne sont pas défaussées et pourront être complétées plus tard. Le premier joueur distribue les cinq (5) cartes "**Bâtiment**" nécessaires pour débiter la prochaine manche.

Fin de partie :

La partie peut se finir de trois (3) façons :

- L'un des joueurs a atteint un total de 10 points de satisfaction,
- L'un des joueurs a fini toutes les améliorations de son lieu de loisir,
- Il n'y a plus de cartes client disponibles.

Si l'une de ces conditions est remplie lors d'une manche, la partie se termine après la résolution de celle-ci.

Le joueur gagnant est celui qui a remporté le plus de points de satisfaction à la fin de la partie. *(En cas d'égalité, le joueur ayant pris en premier le client lui permettant de remporter la partie gagne)*

La Pub :

Une Pub n'est valable que si le niveau de services requis par les clients est validé. Chaque Pub doit être attribuée à un client. Si le joueur peut prendre plusieurs clients en même temps et qu'il est l'unique prétendant alors il remporte ces clients.

Si plusieurs joueurs se disputent le même client, le joueur ayant le plus de publicité correspondant aux attentes de ce client l'emporte. Il défusse donc les cartes correspondantes aux besoins en pub de ce client et la phase de résolution des clients se poursuit.

Pour chaque client remporté, le joueur doit défusser la publicité correspondante aux besoins du client avant de prétendre en attirer d'autres. Ainsi, si un joueur a le plus de pub, il choisit en premier un client et va défusser certaines de ses cartes. Il se peut alors qu'il ne soit plus le joueur avec le plus de publicité et ne pas attirer les autres clients, au profit des joueurs adverses.

La publicité est automatiquement défussée à la fin de chaque tour.

Exemple : *Un client demande 1 Télévision et l'autre 3 Télévisions. Il faudra alors un seul symbole Télévision pour attirer le premier client mais 3 symboles Télévisions pour attirer le deuxième. Et Il faudra au joueur 4 symboles télévisions au minimum si il veut attirer les deux clients chez lui.*

Dans la partie, Clément a mis une carte 3 Télévisions et François a mis deux cartes 2 Télévisions. François Cumule donc 4 Télévisions, Il choisit son client en premier. Il choisit le client demandant 3 Télévisions. Il défusse les cartes comportant les points correspondants. Il doit défusser ses deux cartes car le client vaut 3 points. Il lui reste 0 Télévision et Clément 3 Télévisions. C'est donc à Clément de choisir son client. Il remporte donc le client demandant 1 Télévision.







Gestion des égalités :

Si deux joueurs se disputant un client on le même nombre de pub, le joueur avec une carte Buzz l'emporte, si l'égalité persiste, le client est indécis et rentre chez lui sans avoir trouvé son bonheur, il est alors défussé du jeu.



Niveaux de service :

Le plateau de jeu contient six (6) points d'attention différents répartis en trois (3) catégories :

- Deux (2) points d'"Accès"
 -  Entrée
 -  Portes
- Trois (3) points "Intérieurs"
 -  Escaliers
 -  Toilettes
 -  Signalétique
- Un (1) point "Personnel"
 -  Personnel Formé



Un niveau s'obtient en réalisant le nombre de points demandés. Chaque niveau et chaque catégorie ont un nombre de points nécessaires différents (cf. tableau). Il y a deux niveaux possibles par point d'attention. Une fois que la valeur des cartes dépasse le niveau requis, le joueur peut améliorer son point d'attention.

Les cartes qui ont été utilisées pour cette amélioration sont défaussées.







Attention : les cartes posées sur chaque catégorie doivent avoir le même symbole pour être prise en compte. Si plusieurs symboles sont présents dans la catégorie, la valeur de la catégorie est égale à la valeur du symbole le plus représenté.

Il n'est pas possible de faire deux points d'attention d'une même catégorie d'un seul coup, ni d'améliorer deux points d'attention différents durant le même tour de jeu.

Exemple 1 : François a mis une carte 3 Journaux sur "Intérieurs", il passe donc un niveau en posant un marqueur d'amélioration de niveau 1 sur "Intérieurs" de son choix (Escaliers, Toilettes ou Signalétique) et défausse sa carte. Clément a mis deux cartes 2 Journaux sur l'intérieurs, il passe lui aussi un seul niveau et défausse aussi toutes ses cartes et ce même si il avait l'équivalent de 4 Journaux au total.

Exemple 2 : Si François a mis une carte 2 Journaux sur "Intérieurs", ainsi qu'une carte 1 Radio, il ne peut pas passer un intérieur au niveau 1 car le symbole des cartes posée est différent.

Points nécessaires pour augmenter les niveaux de chaque catégorie :

	Accès		Intérieurs			Personnel
Point d'accès						
Niveau 1	4		3			6
Niveau 2*	5		4			7

*Il faut être niveau 1 pour pouvoir passer au niveau 2



Cartes "Client" :

Ce sont ces cartes qui rapportent les points de satisfactions, nécessaires pour gagner la partie.

Ces cartes possèdent trois (3) caractéristiques :

1) Le niveau de service requis pour entrer dans le lieu :

Les clients ont différents prérequis pour que le joueur puisse les convoiter.

Exemple : Si la carte client demande des Portes niveau 2, des Toilettes niveau 2 et du Personnel Formé niveau 1, il vous faudra avoir tous ces points d'attention au bon niveau de service pour avoir la possibilité de la convoiter.

2) Le type Pub à laquelle ils sont sensibles :

Chaque client a des demandes et des goûts différents, si vous avez le niveau de service nécessaire pour ce client il vous faut maintenant faire de la pub pour qu'il vienne chez vous.

Exemple : Si le client demande 1 Télévision et 1 Radio il vous faudra mettre sur la case pub 1 Télévision et 1 Radio au minimum pour qu'il vienne chez vous, mais si il y a une égalité le client ne vient chez personne, pour avoir quand même ce client il faut avoir mis plus de Télévisions et plus de Radios que votre adversaire. François a mis 1 Télévision et 1 Radio pour avoir ce client mais Clément a mis 2 Télévisions et 3 Radios, Clément gagne le client.

3) Leur nombre de points de satisfaction :

Les clients vous rapporter un nombre plus ou moins élevé de points de satisfaction. Pour gagner la partie il vous faudra accumuler plus de points de satisfaction que vos adversaires.

Analyse d'une carte "Client" :

Le nombre de points de satisfaction de chaque client est noté ici, il varie de 1 jusqu'à 4

Chaque client est unique et a des besoins qui lui sont propres, les clients ont tous un nom différent



Voici à quoi ressemble le dos de chaque carte "Client"

La publicité minimum requise pour attirer le client est inscrite ici, pour chaque carte "Client", il y a au maximum deux couleurs différentes et trois points de pub nécessaires. Mais ne vous y trompez pas, c'est toujours celui qui a le plus de pub qui l'emporte !

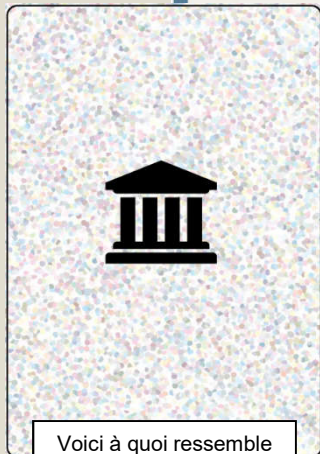
Le niveau de service requis pour entrer dans le lieu est inscrit ici, certains clients nécessitent peu d'adaptations mais les plus exigeants vous demanderont 3 points d'attention au niveau 2



Analyse d'une carte "Bâtiment" :

Les couleurs servent à repérer le symbole lié à la carte. Empilez les cartes pour améliorer l'accessibilité de votre bâtiment mais aussi à attirer les clients grâce à la Pub.

Toutes les cartes sont munies d'un pouvoir, elles demandent de faire un choix, les utiliser pour les améliorations et la Pub ou bien les défausser pour les utiliser en pouvoir. Une seule carte pouvoir peut-être joué par tour de jeu.



Voici à quoi ressemble le dos de chaque carte "Bâtiment"

Les cartes 3 ont aussi un symbole secondaire activable uniquement sur la pub, si il le choisi, le joueur peut alors remplacer son symbole principal par le secondaire.

Le nombre de symboles des cartes "Bâtiment" correspond à sa force. La valeur de chaque carte est comprise entre 1 et 3.



Cartes "Bâtiment" :

Ce sont ces cartes qu'il faut utiliser pour améliorer les points d'attention, faire de la pub afin d'avoir des clients, et pour invoquer des pouvoirs à votre avantage.

Ces cartes possèdent trois (3) caractéristiques :

1) Leur symbole :

Les symboles servent à améliorer l'accessibilité de votre établissement mais aussi à attirer les clients grâce à la Pub.

2) Leur nombre de points :

Plus une carte a de points plus elle est forte, une carte 3 Télévisions vaut trois fois plus qu'une carte 1 Télévision. Pour la Pub, les points servent à s'ajuster sur les demande des cartes clients et pour avoir le plus de pub que ses concurrents.

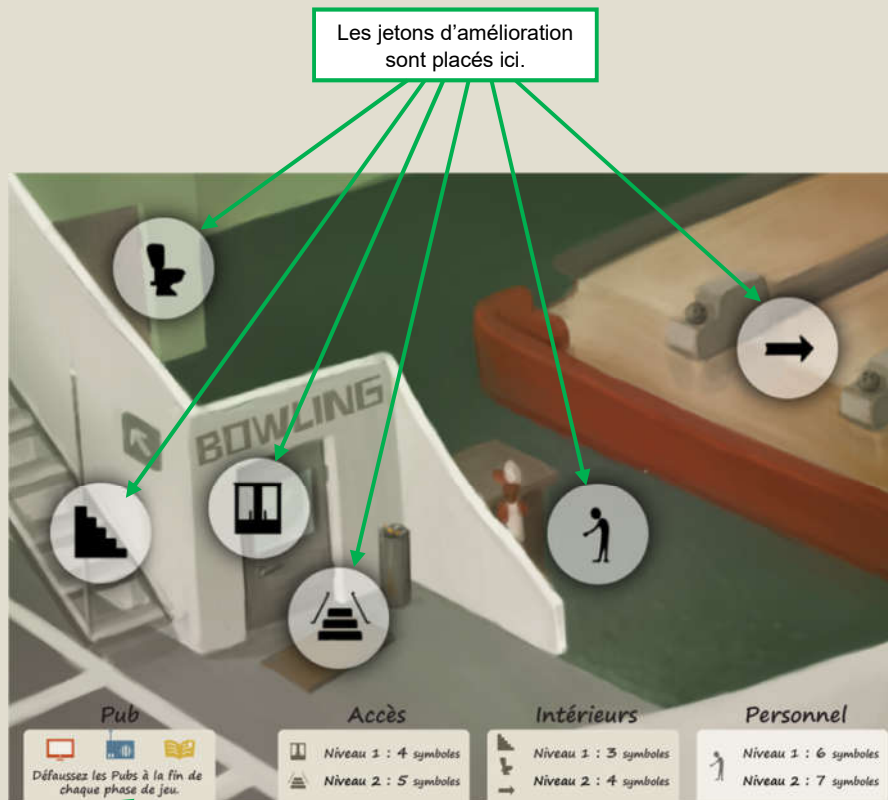
Exemple : Clément utilise deux carte 3 Radios pour avoir un "Accès" niveau 2. François a utilisé, trois cartes 1 Télévision et une carte 2 Télévisions. Clément peut donc utiliser ses autres cartes pour d'autre points d'attention ou pour la Pub alors que le jeu de François moins optimisé ne lui permettra pas de faire de mouvements supplémentaires durant cette manche.

3) Leur pouvoir :

Il y a des cartes améliorations qui possèdent des pouvoirs, ces cartes demandent de faire un choix, les utiliser pour les améliorations et la Pub ou bien la garder pour les utiliser en pouvoir.

Après la phase d'amélioration, les joueurs peuvent jouer une dernière carte pouvoir avant de terminer la manche.

Analyse d'un plateau "Etablissement" :



Les jetons d'amélioration :

Les jetons d'amélioration possèdent deux (2) faces : Niveau 1 et Niveau 2.

Ils sont à poser sur les points d'attention que l'on vient d'améliorer.

- Le côté argenté correspond au niveau 1
- Le côté doré correspond au niveau 2

Les cartes "Bonus" :

Le jeu comporte quatre (4) cartes "Bonus" vertes pouvant prendre la forme de n'importe quel symbole au choix dans les catégories. Les cartes "Bonus" cumulent leurs symboles lorsqu'elles sont utilisées en Pub.



Les cartes "Bonus" cumulent les symboles. Elles valent donc 1 dans les catégories mais sont potentiellement très utiles en pub

Les pouvoirs :

Mémento des pouvoirs :

- On ne peut utiliser qu'un seul pouvoir par tour.
- Si vous pouvez améliorer un de vos points d'accessibilité, vous devez faire un choix entre l'améliorer ou utiliser un de vos pouvoirs.
- On ne peut utiliser que les pouvoirs visibles (en haut de chaque catégorie)
- Pouvoir utilisé = carte défaussé
- Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités.

Description des pouvoirs :

Incident :

Défausse une carte d'un adversaire sur le plateau (Uniquement la première carte visible de chaque catégorie)

Bricolage :

Déplace l'une de tes accessibilités sur ton plateau.

Pêche aux idées :

Vole une carte dans la main de ton adversaire et place là sur ton plateau.

Misère :

Rétrograde l'accessibilité d'un concurrent jusqu'à la prochaine manche. (Le joueur place le jeton pouvoir *misère* sur le point souhaité)

Cache misère :

Renforce l'un de tes points d'attention le temps d'une manche. (Le joueur place le jeton pouvoir *cache misère* sur le point souhaité)

Chassé-croisé :

Remplace tous les clients de cette manche par des nouveaux (Même ceux réservés)

Booking :

Réserve un client.

Nouvelle norme :

Défausse la main d'un adversaire, vous choisissez sa nouvelle main avec des cartes de la défausse.

Recyclage :

Echange cette carte contre une carte de la défausse puis mélange toutes les cartes dans la pioche.

Annulation :

Supprime un client (Sauf si ce client a déjà été réservé avec une carte Booking)

Communication :

Ajoute un client.

Imprévu :

Remplace un client (Sauf si ce client a déjà été réservé avec une carte Booking)

Benchmarking :

Regarde la main d'un joueur.

Marketing :

Regarde les deux prochains clients.

Agence de Com :

Pioche une carte et joue-la en pub.

Mauvaise Pub :

Cible un joueur et un client potentiel. Le joueur choisi ne pourra plus faire de pub pour ce client (Et celle déjà mise s'avèrera inefficace)

Client mystère :

Pioche une carte client, si ton niveau de services correspond à ses attentes, place le directement dans ta pile de clients satisfaits, sinon défausse le.

Buzz :

Si cette carte est jouée sur une pub, le joueur emporte le client en cas d'égalité. (En cas de deux cartes Buzz, la règle d'égalité s'applique)

