

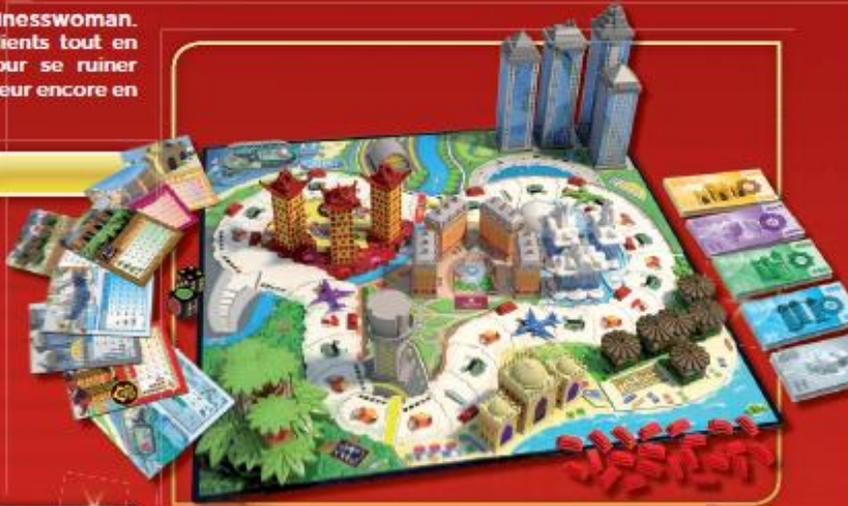


RÈGLE DU JEU

Devenez le plus grand businessman/businesswoman. Construisez des hôtels et accueillez-y des clients tout en espérant qu'ils restent assez longtemps pour se ruiner quand ils devront payer la note ! Le dernier joueur encore en jeu est déclaré vainqueur.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 28 bâtiments (éléments d'hôtel)
- 8 bases de loisirs (éléments d'hôtel)
- 8 titres de propriété
- 1 tour de contrôle
- 1 hangar
- 30 entrées d'hôtel
- 1 paquet de billets de banque
- 4 avions
- 2 dés
- 1 règle du jeu



ASSEMBLAGE DES ÉLÉMENTS EN 3D

À l'aide de la notice de construction des bâtiments jointe, groupez les toits, les structures en carton et les socles suivant les noms des hôtels inscrits sur la notice. Reportez-vous à la notice de construction afin de savoir à quel hôtel appartiennent les toits, les socles et les structures cartonnées. Pliez les structures puis assemblez chaque bâtiment avec un toit et un socle. Enfoncez les pattes du toit et du socle dans les sections cartonnées. Construisez également le hangar et la tour de contrôle.

LISTE DES HÔTELS

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. L'Artika (4 bâtiments) | 6. L'Uptown Towers (4 bâtiments) |
| 2. La Reine (5 bâtiments) | 7. Le Coconut Beach Club (5 bâtiments) |
| 3. Le Dragon Gate (3 bâtiments) | 8. L'Al Walid (3 bâtiments) |
| 4. Le Zebra Lodge (3 bâtiments) | |
| 5. Le Reef Resort (1 bâtiment) | |

BUT DU JEU

Vous gagnez si vous êtes le dernier joueur encore en jeu. Cela signifie que tous les autres joueurs sont ruinés.

PRÉPARATION DU JEU

Posez le hangar et la tour de contrôle sur leurs emplacements respectifs du plateau de jeu. Placez les bâtiments des hôtels, les bases de loisirs, les entrées et les titres de propriété à proximité du plateau de jeu. Désignez un joueur qui tiendra le rôle du banquier (il s'occupera aussi des titres de propriété). Ce joueur distribue 12 000 dollars à chaque joueur, répartis comme suit : 1 billet de 5 000, 5 billets de 1 000, 3 billets de 500, 4 billets de 100 et 2 billets de 50. Chaque joueur choisit un avion et le pose sur la case départ.



DEVENEZ UN HOMME / FEMME D'AFFAIRES EN 6 LEÇONS :

1. Devenez propriétaire d'un terrain (titre de propriété)
2. Obtenez un permis de construire (à l'aide du dé spécial)
3. Achetez le premier bâtiment de l'hôtel (puis les suivants...)
4. Procurez-vous des entrées afin de commencer à faire séjourner des clients.
5. Faites payer vos clients suivant le nombre de nuitées et le nombre de bâtiments construits.
6. Recommencez avec d'autres hôtels jusqu'à faire fortune.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, lancez le dé « classique » (numéroté de 1 à 6) et avancez d'autant de cases qu'indiqué sur le dé. Deux avions ne peuvent pas se retrouver sur la même case. Si vous arrivez sur une case où se trouve l'avion d'un autre joueur, avancez jusqu'à la prochaine case libre.

IMPORTANT : Si vous obtenez un « 6 » en lançant le dé lors de votre déplacement, jouez votre tour puis relancez le dé pour rejouer.

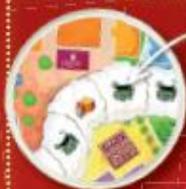
Ensuite, selon la case sur laquelle vous vous trouvez, vous pouvez (ou devez selon les cas) effectuer une action liée au type de case. Pour finir, vous devrez payer la note de l'hôtel où vous allez séjourner (si vous êtes sur une case comprenant une entrée d'hôtel appartenant à un adversaire).

COMMENT JOUER ? LES CASES ET LES ACTIONS

Achat de terrain



Vous pouvez acheter le titre de propriété d'un des terrains situés sur l'un des côtés de la case où vous vous situez. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul achat par tour de plateau. Demandez au banquier de vous présenter le titre de propriété. Si vous décidez de l'acheter, lancez le dé « spécial » puis en fonction du résultat, payez le coût du terrain à la banque et gardez le titre de propriété. Vous pouvez désormais (à partir du tour suivant) construire des éléments d'hôtel sur ce terrain.



EXEMPLE : si vous arrivez sur cette case Achat de terrain, vous pouvez acheter soit le titre de l'Al Walid, soit le titre du Reine. Les autres terrains ne sont pas sur l'un des côtés de la case et ne peuvent donc pas être achetés.



Rachat de terrain

Si l'un des terrains situés sur l'un des côtés de la case où vous vous situez est déjà possédé par un joueur mais qu'aucun bâtiment n'a encore été construit, vous pouvez lui payer le coût de rachat indiqué sur le titre de propriété afin de racheter le terrain. Maintenant, le terrain vous appartient.

ATTENTION : On ne peut effectuer qu'un achat ou un rachat au cours d'un même tour de plateau.

Permis de construire



Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases et que vous possédez au moins un titre de propriété, vous pouvez essayer d'obtenir un permis de construire. Vous devez déclarer quel bâtiment

vous souhaitez construire et son terrain de construction, avant de lancer le dé « spécial ». Vous n'avez pas besoin d'être sur une case à côté du terrain sur lequel vous désirez construire. Si vous en avez les moyens, vous pouvez demander à construire plusieurs bâtiments sur le même terrain avec un seul permis. Par contre, vous ne pouvez pas construire des bâtiments sur des terrains différents avec un même permis.



Résultats du dé « spécial »



ROUGE : le permis est refusé. Vous devez attendre d'arriver à nouveau sur une case Permis de construire pour retenter votre chance.



VERT : payez à la banque la somme d'argent indiquée sur le titre de propriété pour le ou les bâtiments que vous souhaitez construire et placez-les sur le terrain.



H (GRATUIT) : vous placez le ou les bâtiments que vous désirez construire gratuitement sur votre terrain.



2 (DOUBLE) : pas de chance ! Payez à la banque le double du coût indiqué sur le titre de propriété. Placez le ou les bâtiments sur votre terrain.

Vous avez l'obligation de construire le ou les bâtiments demandés si le permis est délivré, même si vous devez pour cela lever des fonds supplémentaires (voir Enchères page 4). Quand vous payez la somme demandée, placez le ou les bâtiments sur votre terrain.

Construction gratuite



Quand vous arrivez sur cette case, vous pouvez ajouter gratuitement un bâtiment sur un terrain que vous possédez (ou une base de loisirs si tous les bâtiments de ce terrain ont été construits).

Base de loisirs

Une fois tous les bâtiments d'un hôtel construits, vous pouvez lui rajouter une base de loisirs lors de n'importe quel tour suivant. Vous devez payer le prix indiqué sur le titre de propriété à la banque et installer la base de loisirs. Vous n'avez pas besoin de permis de construire.

Hangar et rémunération de la banque

Chaque fois que vous passez la ligne rouge située à proximité du hangar, vous recevez 2 000 dollars de la banque.

Tour de contrôle et achat d'entrées d'hôtels

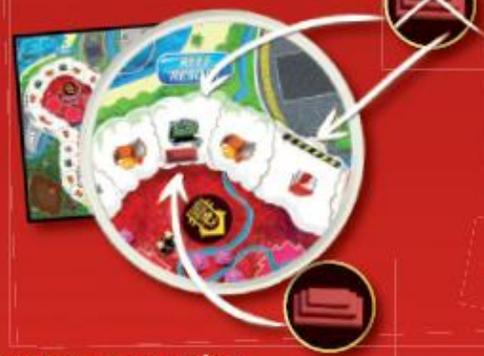
Dès que vous passez la ligne jaune située à proximité de la tour de contrôle, vous êtes autorisé à acheter une entrée pour chacun de vos terrains sur lesquels vous avez déjà construit au moins un bâtiment.

Une entrée vous permet de recevoir des clients et donc de percevoir un revenu. Lorsqu'un autre joueur tombe sur une case avec une entrée, il doit vous payer son séjour dans votre hôtel.

Vous ne pouvez pas acheter plus d'une entrée pour chaque terrain par tour de plateau. Cependant, vous pouvez ajouter sur l'ensemble de la partie autant d'entrées que vous le souhaitez et qu'il est possible de placer.

Payez à la banque le coût de l'entrée ou des entrées indiqué sur vos titres et placez-les sur le bord d'une des cases voisines de votre hôtel.

IMPORTANT : il ne peut y avoir qu'une seule entrée par case.



Si vous posez une entrée du côté du Dragon Gate sur cette case, personne ne pourra placer d'entrée du côté du Reef Resort sur cette même case.

● Entrée gratuite



Quand vous arrivez sur cette case, ajoutez une entrée à l'un de vos terrains où vous possédez déjà au moins un bâtiment (en suivant les règles indiquées dans la partie Tour de contrôle et achat d'entrées d'hôtels mais sans en payer le coût). Cette entrée est une entrée en plus de celle acquise grâce à la tour de contrôle.

● Séjours et paiement des nuitées

Après avoir effectué l'action de la case sur laquelle vous êtes, il se peut que vous deviez payer des nuitées ! En effet, si vous arrivez sur une case où se trouve une entrée menant à l'hôtel d'un autre joueur, vous devez jeter le dé « classique » pour déterminer le nombre de nuits que vous y passerez (donc entre 1 et 6 nuits). En fonction du résultat de votre lancer de dé et du nombre de bâtiments construits, vous devrez payer la somme indiquée sur le titre de propriété. Tant que la case ne comporte pas d'entrée, il n'y a aucune nuitée à payer au propriétaire de l'hôtel situé sur l'un des côtés de la case.

EXEMPLE : Vous arrivez sur une case avec une entrée du côté de l'Artika qui est possédée par un autre joueur. Les trois premiers bâtiments ont été construits et, comme l'indique le titre de propriété, l'hôtel possède deux étoiles. Vous jetez le dé et obtenez un 4. Vous payez immédiatement 1 200 dollars au propriétaire de l'hôtel.



● GARDEZ LES YEUX OUVERTS !
C'est à vous d'être vigilant et de réclamer un paiement quand quelqu'un arrive devant l'entrée de l'un de vos hôtels. Si le joueur suivant lance le dé avant que vous ayez réclamé l'argent, vous ne percevez rien. De la même façon, vous devez prendre vos 2 000 dollars quand vous passez devant la tour de contrôle avant que le joueur suivant ne lance le dé pour se déplacer, ou vous perdez le droit de le faire.

● Faillite des joueurs et enchères

Si vous ne pouvez pas payer des nuitées ou un achat, vous devez vendre un (ou plus si nécessaire) de vos hôtels aux enchères. Il n'y a pas de prix minimum et tous les joueurs peuvent enchérir. Vous devez vendre au plus fort enchérisseur et lui donner l'hôtel en l'état, ainsi que le titre de propriété.

Si personne n'enchérit, l'hôtel est rasé : les bâtiments sont retirés du jeu et le titre de propriété devient disponible à l'achat (l'hôtel devra par contre être entièrement reconstruit par la suite). Vous ne pouvez pas vendre des éléments séparés d'une propriété.

Après le ou les ventes, vous devez immédiatement payer vos dettes, même si cela vous met en faillite (vous n'avez plus d'argent) et que vous vous retrouvez éliminé du jeu.

FIN DU JEU

Vous êtes éliminé de la partie si vous n'avez plus ni argent, ni terrain, ni hôtel.

Si vous jouez à trois ou à quatre, et qu'il ne reste que deux joueurs en jeu, ces deux joueurs ne reçoivent plus d'argent de la banque. L'unique revenu de chaque joueur est alors l'argent perçu lorsque son adversaire séjourne dans son hôtel. Note : cette règle ne s'applique pas lorsque vous faites une partie à deux joueurs.

Le gagnant est le dernier joueur encore en jeu.



CE

DUJARDIN

Un jeu fabriqué par NPD Partnership Limited trading as Ocho, Hayles Bridge Offices, 228 Midgrave Road, Okeham, SM2 6JT, UK. Distribué par Dujardin. ©NPD Partnership Limited trading as Ocho. All rights reserved.
Dujardin est une filiale de TFI Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballage.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels.
Informations à conserver.
DUJARDIN, Z.A du P&L au Pin, Entrée 01 AA, 33610 Cestas - France
SAV : sav@dujardin.fr

Retrouvez nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr !