

HOTEL

REGLE DU JEU



2-4 joueurs

BUT DU JEU

Rester le seul joueur à posséder des hôtels après avoir mis tous les autres dans l'incapacité de payer leurs dettes.

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu
8 bases de loisirs
33 toits (ensemble sur une feuille prédécoupée)
30 bases (ensemble sur 4 supports)
8 titres de propriété
2 réverbères
Argent (en coupures de 5000, 1000, 500, 100, 50)
30 entrées d'hôtel (ensemble sur 1 support)
30 bâtiments (sur 5 bandes prédécoupées)
4 voitures
2 dés

ASSEMBLAGE

1. Bâtiments



LA BANQUE



LA MAIRIE

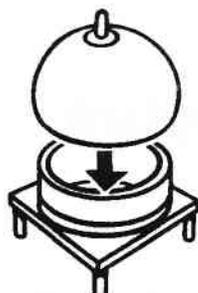
- Remarque: Ne jetez aucun support avant le montage complet des éléments constituant le jeu.
- Détachez tous les toits et toutes les bases de leurs supports puis groupez-les selon les noms d'hôtel inscrits à l'intérieur.

La Banque et la Mairie sont respectivement désignées par les lettres 'X' et 'Y'. Attention la Mairie est insérée entre un bâtiment du Président et le bâtiment principal du Taj Mahal.

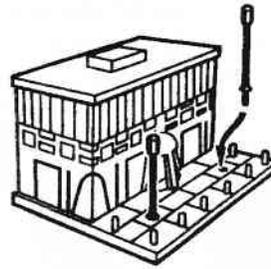
- Détachez également les 2 réverbères du support.
- Détachez soigneusement les bâtiments de carton en suivant les lignes noires prédécoupées puis groupez-les selon leurs noms et couleurs. Détachez aussi les bases de loisirs.
- Assemblez chacun des bâtiments en y ajoutant leur toit et leur base.



Taj Mahal Enfoncez les dômes sur les toits plats avant de les insérer dans les bâtiments en carton.



Pour tous les bâtiments
Enfoncez les toits et les bases dans le corps des bâtiments.



Hôtel "Royal" Placer les réverbères dans la base du plus petit immeuble.

On obtient ainsi les hôtels suivants

Royal	(4 bâtiments)
Fujiyama	(3 bâtiments)
Boomerang	(1 bâtiment)
L'Etoile	(5 bâtiments)
Waikiki	(5 bâtiments)
Président	(4 bâtiments)
Safari	(3 bâtiments)
Taj Mahal	(3 bâtiments)
ainsi que:	
Banque	(un bâtiment)
Mairie	(un bâtiment)

2. Entrées

Détachez celles-ci de leur support.



PRÉPARATION DU JEU

1. Placez la Banque et la Mairie sur leur case respective sur le plateau de jeu, et les hôtels près de celui-ci avec les bases de loisirs, les entrées et les titres de propriété.
2. Choisissez le joueur qui sera le Banquier et se chargera des titres de propriété. Celui-ci remettra à chacun des joueurs la somme suivante,
 - a. **4 joueurs** : 12000 répartis comme suit
1 billet de 5000 5 billets de 1000 3 billets de 500
4 billets de 100 2 billets de 50.
 - b. **2 joueurs** : 25000 répartis comme suit,
2 billets de 5000 11 billets de 1000
6 billets de 500 8 billets de 100 4 billets de 50.
3. Chaque joueur choisit une voiture qu'il place sur la case Départ.
4. Décidez du joueur qui commencera la partie, le jeu se poursuivant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÉSUMÉ

Voici l'ordre dans lequel les joueurs peuvent faire l'acquisition d'un hôtel. Ils doivent,

1. acheter un terrain,
2. obtenir le permis de construire (en jouant le dé spécial) et monter le bâtiment principal de l'hôtel,
3. acheter des "entrées" et/ou obtenir de nouveaux permis de construire pour des extensions d'hôtel,
4. pour terminer, ajouter les bases de loisirs (exemptes de permis de construire).

LE JEU

1. Vos déplacements

C'est votre tour de jouer, lancez le dé normal et avancez votre voiture du nombre de cases indiqué sur le dé.

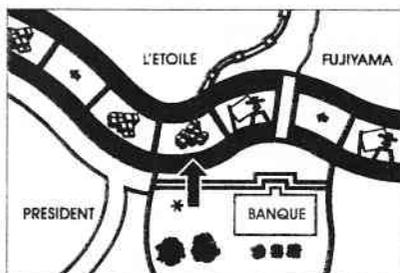
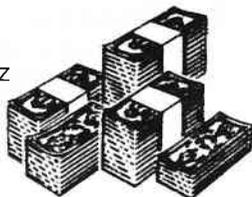
Remarques :

- Si vous devez vous arrêter sur une case déjà occupée, avancez sur la prochaine case libre.
- Si vous obtenez un "6" avec le dé, avancez votre voiture de 6 cases, remplissez vos obligations ou exercez vos droits comme il est indiqué dans les paragraphes suivants. Vous avez ensuite le droit de rejouer un tour.

2. Case "achat"

Si vous vous arrêtez sur une case "achat", (bordée de noir) vous avez la possibilité :

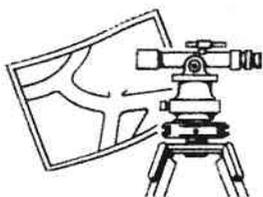
- d'acheter au banquier le terrain adjacent à l'un des côtés de cette case. Vous payez à la Banque le prix du terrain et prenez le titre. Si un des côtés de la case est gris, le terrain adjacent à ce côté ne peut pas être acheté.



Exemple:

Si vous vous arrêtez sur cette case "Achat" (*) vous pouvez acheter uniquement le terrain de l'Etoile, ceux du Fujiyama et du Président ne sont pas adjacents et le bord de la case du côté de la Banque est gris.

- de racheter ce terrain s'il a déjà été vendu, en effet, vous pouvez exiger d'un propriétaire qu'il vous revende un terrain à condition qu'il ne soit pas encore construit. Vous lui payerez le "Prix d'achat obligatoire" qui correspond à la moitié de sa valeur initiale et recevrez le titre de propriété.



3. Case "permis de construire"

Lorsque vous vous arrêtez sur une de ces cases, quel que soit son emplacement sur le plateau de jeu, vous pouvez faire une demande de permis

de construire et construire un hôtel à condition, bien évidemment, que vous soyez propriétaire d'un terrain.

Vous procédez comme suit.

- annoncez aux autres joueurs vos intentions d'achat et le terrain retenu pour cette construction,
- lancez le dé spécial 'Permis de construire'. Si vous obtenez :

- la face rouge** - pas de chance, vous n'obtenez pas votre permis, votre tour est terminé.
- la face verte** - si vous obtenez votre permis de construire, payez à la Banque la somme indiquée sur le titre de propriété.
- H** - vous pouvez construire gratuitement, quelle chance !
- 2** - hélas, il vous faudra payer le double du prix mentionné sur le titre de propriété.

- placez l'hôtel sur votre terrain.

remarques :

- lors d'un même tour vous pouvez acquérir plusieurs bâtiments sur le même terrain mais vous devez respecter l'ordre indiqué sur le titre de propriété.
- si lors de votre tour, vous décidez d'acheter seulement une partie de l'hôtel, au(x) tour(s) suivant(s) vous devrez obligatoirement obtenir un permis de construire pour chaque bâtiment complémentaire.
- si vous aviez décidé de construire un hôtel et que par malchance vous n'avez pas suffisamment d'argent pour le payer - par exemple le prix ayant été doublé suite au lancer de dé - vous êtes contraint de respecter vos engagements et serez donc amené à vendre certains biens pour pouvoir honorer vos dettes (voir paragraphe "enchères").

4. La Banque

Chaque fois que vous passez la ligne jaune près de la Banque, vous recevez 2000.



5. La Mairie - Les Entrées

Chaque fois que vous passez la ligne jaune située près de la Mairie, vous avez la possibilité d'acheter une entrée pour chacun de vos hôtels à condition toutefois que vous ayez déjà acquis le bâtiment principal. Dans ce cas, payez à la Banque le prix de la (les) entrée(s) au prix indiqué sur le titre de propriété et placez-la (les) sur le bord noir d'une case adjacente au terrain où est construit votre hôtel.



remarques

- deux entrées ne peuvent pas se trouver de chaque côté d'une même case,
- vous ne pouvez acheter lors d'un même tour qu'une entrée par hôtel mais un même hôtel peut comporter plusieurs entrées acquises tout au cours du jeu.

Comme vous allez le voir ci-après, ces entrées peuvent être une source de profit.

6. Loyer

Tout adversaire s'arrêtant sur une case avec une "entrée" devra payer un nombre de nuitées au propriétaire de l'hôtel. Ce nombre est obtenu en lançant le dé normal. Le montant unitaire des nuitées figure sur le titre de propriété et varie en fonction de la catégorie de l'hôtel.

Exemple: Un de vos adversaires s'arrête sur l'entrée de votre hôtel, Le Royal. Cet hôtel, composé du bâtiment principal et de deux annexes, est classé dans la catégorie 2 étoiles.

Votre adversaire obtient "4" sur le dé, il devra vous payer 4 nuitées x 300, soit 1200.

Soyez vigilant

N'oubliez pas,

- de réclamer à vos adversaires les loyers qui vous sont dûs,
- de demander à la Banque de vous verser la redevance de 2 000 chaque fois que vous passez devant elle.
- d'user de votre droit d'achat d'entrées chaque fois que vous passez devant la Mairie, car vous devriez renoncer à tous ces avantages dans le cas où vous omettriez de le faire et où le joueur suivant aurait déjà lancé son dé.

7. Bases de loisirs

Lorsque vous avez terminé la construction d'un hôtel, vous avez la possibilité, aux tours suivants, d'aménager ceux-ci avec des bases de loisirs. Il n'est pas utile d'obtenir un permis de construire pour ces constructions, il vous suffit de payer à la Banque le prix mentionné sur le titre de propriété.

8. Biens gratuits

a. "Entrée gratuite".

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous gagnez une entrée gratuite pour l'un de vos hôtels. Si vous n'avez pas d'hôtel, cette offre est perdue.

b. "Construction gratuite".

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, quelle chance! vous pouvez construire gratuitement l'un des bâtiments suivants, bâtiment principal, annexe d'hôtel ou base de loisirs. Si vous ne possédez aucun terrain ou si tous vos terrains sont totalement construits, cette offre est perdue.

9. Les enchères

Si vous êtes en difficulté financière, vous devez mettre une ou plusieurs de vos propriétés en vente aux enchères. Il n'y a aucune limite de prix et tous les joueurs peuvent faire une offre. Vous devez vendre au plus offrant et lui remettre le titre de propriété correspondant.

Exemple: Un permis de construire vous est accordé pour un terrain mais par malheur son prix s'en trouve doublé et vous êtes dans l'impossibilité de régler ce permis. Vous êtes alors contraint de mettre aux enchères la totalité ou une partie de vos biens afin d'honorer votre dette.

remarques:

- Lorsque vous mettez en vente un hôtel, vous devez le vendre dans sa totalité. Vous ne pouvez vendre uniquement des annexes.
- Si vous n'êtes absolument pas en mesure de payer vos dettes, vous êtes éliminé du jeu.

10. Fin de partie

Vous êtes éliminé du jeu lorsque vous ne pouvez plus honorer vos dettes. Lorsque deux joueurs restent en jeu, ils ne reçoivent plus la redevance de la Banque (2000) (sauf lorsqu'une partie se joue à 2) et ne vivent plus que de leurs loyers.

11. Le gagnant

Le gagnant est le dernier joueur qui reste en jeu alors que tous les autres ont été éliminés.