

# LA BISTRO

## I. Introduction

Un jeu pour 2 à 6 joueurs où vous devez gérer les restaurants dont vous êtes propriétaire.

## II. Contenu

- Le plateau comporte 6 **zones**: le Bord de mer, la Zone industrielle, les Quartiers défavorisés, le Centre-ville, la Banlieue, les Collines. On y trouve également une **Jobs Board (grille métiers)**, un **Renovations Chart (tableau des rénovations)**, une grille de banque qui entoure l'ensemble du plateau et trois autres grilles.
- 24 cubes de 6 couleurs différentes. Chaque couleur représente un joueur
- 6 cubes blancs et 3 cubes noirs
- 15 dés
- 1 Tableau des gains
- 40 feuilles de joueur (recto-verso). Crayon non fourni.

**Feuille de joueur** Chaque feuille vous permet de suivre l'avancement de deux restaurants au maximum. Les critères comprennent Prix, Qualité, Service, Ambiance, etc. Certains critères comme Qualité commencent à 0. Lorsque vous augmentez une valeur, rayez

l'ancienne et écrivez la nouvelle dans la case appropriée. Par exemple: pour améliorer Qualité de 2 à 4, rayez le 2 dans la case <2 et écrivez un 4 dans la case 3-11.

## III. Mise en place du jeu

1. Mettez le plateau sur la table.
2. Chaque joueur prend
  - une feuille de joueur
  - tous les cubes d'une couleur
  - un dé
3. Chaque joueur place un cube sur la case 30 (45 s'il n'y a que deux joueurs) de la grille de banque.
4. Placez un cube noir sur la case **START (DÉPART)** de la Grille des tours (Turn Track) et sur celle de la Grille de temps (Time Track).

## IV. But du jeu

Le joueur ayant le plus d'argent après quatre tours (cinq pour une partie à deux joueurs) et dont tous les prêts ont été remboursés gagne. En cas d'égalité, le joueur ex æquo qui possède le restaurant avec la Célébrité la plus élevée gagne.

## V. Déroulement du jeu

Les tours sont composés de deux types de phases. La première phase est une **phase de préparation**. La phase de préparation se termine une fois qu'il reste moins de trois dés inutilisés ou que le cube de la Grille de temps arrive à la fin. À ce stade, récupérez tous les

dés et passez à la **phase des gains**. Après la phase des gains, le tour se termine. Chaque joueur récupère un dé et la **phase de préparation** reprend.

## **VI. Déroulement du jeu**

Chaque **phase de préparation** comporte 4 sous-phases:

1. Embauche des employés
2. Choix des options
3. Application des options
4. Passage du temps

Détails des phases:

### **1. Embauche des employés**

S'il y a moins de 3 dés inutilisés (le dé que chaque joueur détient est considéré comme utilisé) disponibles, retirez tous les dés et entamez immédiatement une phase des gains (voir ci-dessous) à la place.

Sinon, placez 3 dés au maximum sur la grille métiers en respectant la procédure suivante.

- a. Lancez un dé et trouvez la ligne correspondante sur le plateau.
- b. Lancez un second dé et trouvez la colonne correspondante.
- c. Placez un dé à l'intersection de la ligne et de la colonne, sauf s'il y en a déjà un. Dans ce cas, ne placez pas de dé durant cette phase.

**Conseil:** quand vous placez un dé sur la Grille métiers, qui est le choix 5, faites en sorte que le dé affiche 5.

Cette précaution peut empêcher certains joueurs de faire une erreur au moment du choix des options.

### **2. Choix des options**

Chaque joueur place un dé dans sa main, sans le montrer. La valeur affichée par le dé correspond à l'une des actions. (Toutes les options sont listées ci-dessous et sur la feuille de joueur).

À la place d'un dé, un joueur peut **cacher un cube** pour choisir l'**option Agent immobilier**.

Quand tout le monde est prêt, tous les joueurs révèlent leur choix en même temps et effectuent les actions par ordre numérique. (Tous les joueurs qui ont choisi un cube jouent en premier, puis ceux qui ont choisi l'action 1, ceux qui ont choisi l'action 2, etc.)

**Important:** Au premier tour de jeu, tous les joueurs doivent choisir l'option **Agent immobilier**. Les joueurs jouent dans le sens horaire après avoir déterminé qui est le premier joueur.

### **3. Application des options (Cube). Agent immobilier**

En choisissant cette option (c.-à-d. en cachant un cube plutôt qu'un dé dans sa main) le joueur obtient un bâtiment pour abriter un de ses restaurants.

**Nombre limite** Chaque joueur ne peut posséder que **deux** restaurants maximum lors d'une partie.

**Ordre des joueurs** Si plusieurs joueurs choisissent cette option dans le même tour, ils jouent du plus riche au moins riche. En cas d'égalité, choisissez au hasard.

Le joueur choisit un bâtiment disponible et commence une enchère avec les joueurs qui ont également choisi cette option au même tour. Les joueurs enchérissent à tour de rôle. Le joueur actif entame l'enchère en proposant, au minimum, le prix indiqué sur le bâtiment. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur souhaitant acheter le bâtiment, il gagne l'enchère. Le gagnant paye le prix de la dernière offre et place un de ses cubes de manière à cacher le prix du bâtiment.

Il note ensuite le quartier et la rue sur sa feuille de joueur et change la valeur de l'attribut Ambiance.

Ce joueur ne peut plus participer à d'autres enchères durant ce tour.

Ce processus se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ayant choisi cette option reçoive un bâtiment ou refuse d'en mettre un aux enchères.

### **1. Chef et comptable**

Les joueurs qui choisissent cette option **doivent payer 1**.

Avec cette option, un joueur choisit ou change le type de **cuisine** et le **prix** d'un de ses restaurants.

Les huit types de cuisine sont:

American (Américain), Asian (Asiatique), Barbecue, Fast Food (Restauration rapide), French (Français), Italian (Italien), Mexican (Mexicain) et Steak.

De plus, vous pouvez utiliser cette action pour fixer le **prix** d'un de vos restaurants entre 1 et 8.

**Prix et type de cuisine** Chaque type de cuisine conditionne le prix. Par exemple, le prix de la Fast Food (restauration rapide) ne peut être que faible (noté \$\$), le prix de French (la cuisine française) ne peut être qu'élevé (\$\$\$\$) et le prix de American (la cuisine américaine) peut être que faible, abordable ou élevé (\$-\$\$\$\$).

**Prix et emplacement** L'emplacement impacte également le prix. Chaque bâtiment a deux indicateurs de prix: élevé (\$\$\$\$), abordable (\$\$\$) ou bas (\$\$). Chaque restaurant doit utiliser l'un des deux niveaux de prix affichés.

**Ordre des joueurs** Lorsque plusieurs joueurs choisissent cette option au cours d'une même phase, ils se réfèrent à la grille de la banque pour jouer du plus riche au moins riche. En cas d'égalité, décidez au hasard.

**Remarque:** Un restaurant ne peut pas

gagner d'argent avant d'avoir un prix et un type de cuisine.

## 2. Passage du temps

Avec cette option, le joueur ajoute son dé à ceux lancés pour modifier la grille du temps à la fin du le reprend ensuite).

## 3. Banquier

Les joueurs qui choisissent cette option font un emprunt ou remboursent un prêt.

Pour faire un emprunt le joueur doit ajouter 10 à la grille de banque et écrire sur sa feuille de joueur le montant du prêt.

Sinon, le joueur peut rembourser un ou plusieurs prêts en déduisant 10 de la grille de banque pour chaque prêt. Le nombre de prêts doit être rectifié sur la feuille de joueur.

**Taux d'intérêts** À la fin de chaque phase des gains, les joueurs doivent payer 1 par prêt (s'ils n'en ont pas les moyens, cela n'a aucune incidence).

**Prêts à la fin de la partie.** À la fin du jeu, les joueurs doivent payer 11 par prêt en-cours.

## 4. Agence de publicité

Les joueurs qui choisissent cette option peuvent investir le montant de leur choix pour faire de la publicité à l'un de leurs restaurants tant qu'il leur reste des fonds. Chaque point de

publicité coûte 2 sur la grille de banque. Le joueur inscrit la valeur de Publicité pour le restaurant sur sa feuille de joueur.

**Ordre des joueurs** Si plusieurs joueurs choisissent cette option dans le même tour, ils écrivent chacun secrètement le nombre de publicités à acheter dans la case Publicité. Ils révèlent leur choix simultanément et mettent à jour la grille de la banque. **Remarque:** Les publicités s'arrêtent à la fin de la phase des gains suivante. **Conseil:** Les joueurs qui ne veulent pas effectuer d'action pendant un tour peuvent choisir cette option et écrire un montant de zéro publicité.

## 5. Grille métiers

Les joueurs qui choisissent cette option peuvent payer le prix indiqué pour n'importe quel employé disponible et l'assigner à un de leurs restaurants en le cochant sur la liste de la feuille du restaurant.

**Ordre des joueurs** Si plusieurs joueurs choisissent cette option dans le même tour, ils procèdent à une ou plusieurs enchères dans le sens horaire pour obtenir le droit d'embaucher un employé selon la procédure ci-dessous:

- a. Le joueur qui a le plus d'argent fait une offre. En cas d'égalité, les joueurs décident de l'ordre des

joueurs en lançant un dé. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs abandonnent sauf un. Le gagnant choisit un employé à embaucher, l'affecte à un de ses restaurants et ne peut plus participer jusqu'à la fin du tour.

b. S'il y a encore du personnel disponible et plus d'un joueur participant, une autre enchère est lancée où le joueur ayant le plus d'argent enchérit à nouveau le premier. Cette étape se termine uniquement lorsqu'il n'y a plus de joueurs ou plus d'employés disponibles.

**Employés uniques.** Certains employés portent le message « si déjà dans la partie, réouvrir les enchères ». Un employé portant ce message, par ex. le « chef cuisinier », ne peut être affecté à un restaurant que par un joueur à la fois. Lorsque ce type d'employé apparaît par la suite, le joueur qui le choisit (gratuitement) fait que l'employé est l'objet d'une vente aux enchères entre lui-même (joueur actif) et l'employeur actuel. L'enchère minimum est le prix de l'employé et le premier enchérisseur est celui qui l'a demandé à la Grille métiers. Les offres alternent entre les deux joueurs jusqu'à ce que l'un abandonne. Si l'employeur actuel perd, l'enchérisseur gagnant paye la

moitié du total (arrondie à la baisse) à la banque et l'autre moitié (arrondie à la hausse) à l'ancien employeur (qui note la perte sur la feuille du restaurant) et affecte l'employé à son restaurant. **Astuce:** lorsqu'un joueur a un tel employé, placez un cube blanc à cheval sur les cases de son tableau en guise de rappel.

**Restriction pour les types d'employés.** Chaque restaurant peut avoir au plus employé de chaque type dans la liste Caractéristiques/Salariés. Pour indiquer que vous avez embauché tel employé, cocher la case correspondante. Cependant, vous pouvez embaucher n'importe quel type d'employé qui n'est pas dans la liste (préparateur des commandes, chef de rang, garçon/fille de salle, serveur) sans limites, sous réserve de disponibilité. **Note:** Premier Maître d'hôtel et serveur sont deux types d'emploi différents.

**Employés conditionnels.** Certains types d'emploi sont conditionnels, par ex. « si bar ». Cela signifie que le restaurant ne peut pas bénéficier de l'atout de l'employé tant que le restaurant n'a pas le prérequis. De plus, si le restaurant perd son prérequis, il perd également l'atout de l'employé.

## 6. Rénovations

Les joueurs qui choisissent cette option peuvent payer le prix indiqué pour n'importe quel article du tableau Rénovations et l'assigner à l'un de leurs restaurants en cochant cette option dans la liste des restaurants.

Chaque rénovation augmente le classement d'un restaurant d'un ou de plusieurs points. Lors de l'affectation, reportez le classement sur la feuille du restaurant.

**Ordre des joueurs.** Si plusieurs joueurs choisissent cette option dans le même tour, ils procèdent à une ou plusieurs enchères dans le sens horaire comme pour la procédure concernant la grille métiers.

**Période de rénovation.** Une fois que le marqueur temporel est arrivé sur la case d'une rénovation spécifique sur la Grille de temps, personne ne peut acheter une rénovation du même type dans le même tour.

**Limitation du type de rénovation.** Chaque restaurant peut bénéficier, au plus, d'un type de rénovation.

**Conseil:** Un joueur qui achète une rénovation place son dé sur son nom dans le tableau Rénovations pour qu'aucun autre joueur ne puisse acheter cette rénovation durant le tour.

**Rénovations conditionnelles** Certains types de rénovation sont conditionnels, par ex. « si grand ».

Cela signifie que le restaurant ne peut pas bénéficier de l'atout de la rénovation tant que le restaurant n'a pas le prérequis. De plus, si le restaurant perd son prérequis, il perd également l'atout de la rénovation.

**Remarque:** un grand restaurant est un restaurant qui a une capacité de 10 personnes sur le plateau.

**Patio.** Placez deux cubes blancs près de votre restaurant pour vous rappeler de la rénovation.

#### 4. Passage du temps

Lancez un dé et avancez le cube sur la Grille du temps d'autant de cases que la valeur du dé. Lancez également le dé de tous les joueurs ayant choisi l'option « Passage du temps » et avancez le cube d'autant de cases que la valeur de chaque dé.

Si le cube sort de la grille, entamez immédiatement une phase des gains.

Jouez chaque **phase des gains** de la manière suivante:

#### Placez le dé.

1. Lancez les 15 dés en même temps.
2. Calculez la somme des dés et trouvez la case correspondante à cette valeur sur le tableau des gains.
3. Trouvez le nombre en tête de la colonne pour cette case. Placez un

des dés avec la même valeur sur cette case. Si aucun des dés n'affiche ce résultat, continuez jusqu'à ce qu'il y en ait un dont la colonne corresponde à la valeur d'un dé et placez ce dé dessus.

4. Prenez ensuite le dé dont la valeur est directement supérieure à celui qui vient d'être placé (ou s'il n'y a pas de valeur supérieure, le dé non alloué avec la plus petite valeur). Placez ce dé en tête de la colonne correspondante à sa valeur, mais dans la **ligne suivante**. Quand vous atteignez la dernière ligne, continuez en repartant du haut du tableau. Répétez jusqu'à avoir placé tous les dés.

#### **Distribuez le dé.**

5. Distribuez les dés en commençant en haut à gauche puis en vous déplaçant sur la case supérieure. Distribuer un dé consiste à l'enlever du Tableau des gains et à l'affecter au restaurant le plus méritant. **Remarque:** un restaurant doit avoir un type et un prix pour être éligible.

- a. **Cases mauves.** Distribuez d'abord tous les dés placés sur les cases mauves. Ils représentent les clients raffinés. Les règles varient légèrement pour ces clients, comme expliqué ci-dessous.

- b. **Autres cases.** Retournez en haut à gauche du Tableau des gains et rétribuez les dés restants dans le même ordre.

**Procédure:** Lisez le texte en dessous du dé, en commençant par le premier critère listé. Si un restaurant est supérieur à tous les autres dans cette catégorie, placez le dé sur ce restaurant. Si deux restaurants ou plus sont à égalité dans cette catégorie, continuez la liste jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit supérieur à tous les autres. Si un ou plusieurs restaurants sont déjà complets, il n'y a qu'un seul restaurant qualifié restant, qui gagne donc le dé.

**Clients à jetons dorés** Les cases de couleur dorée représentent les clients **occasionnels extravagants**. Quand le restaurant d'un joueur reçoit un dé provenant de l'une de ces cases, il rajoute immédiatement 5 points par dé dans la grille de banque.

Quand les quatre critères ne suffisent pas à attribuer un dé, on **divise le résultat**. Chacun des restaurants encore en compétition reçoit une part. Pour calculer le montant dans un tel cas, chaque restaurant divise son prix par le nombre de restaurants en compétition et arrondit le résultat au chiffre supérieur. Ces restaurants

reçoivent immédiatement les gains. Un tel dé ne prend pas en compte la capacité des restaurants. Il n'ajoute pas non plus de points à la Célébrité et à la Nouveauté à la fin du tour (voir ci-dessous). **Astuce:** Placez un dé de ce type temporairement sur le côté.

*Exemple:* Wolfgang, Luciano et Chow sont en compétition pour le même dé. Les prix de leurs restaurants sont respectivement de 8, 6 et 4. Puisque trois restaurants sont en compétition, on divisera par 3. Ainsi, leurs gains immédiats sont, respectivement, de 3 (8/3), 2 (6/3) et 2 (4/3).

**Critères.** Pour chaque catégorie, évaluez la supériorité comme ceci:

- **Ads (Publicité)** – le plus de publicités
- **Ambiance** – l'ambiance la plus élevée
- **Fame (Célébrité)** – la célébrité la plus élevée
- **Novelty (Nouveauté)** – le plus innovant
- **Price (Prix)** – les prix les plus faibles
- **Proximity (Proximité)** – la plus élevée (voir ci-dessous)
- **Quality (Qualité)** – la qualité la plus élevée
- **Service** – le service le plus élevé

- **Type de cuisine** – le type exact mentionné

**Niveaux.** Les valeurs des catégories **Ambiance, Prix, Qualité, Service, Publicité, Nouveauté et Célébrité** sont divisées en trois niveaux distincts. Considérez que tous les restaurants du même niveau sont en compétition.

*Exemple:* Sur la première ligne de la case 7, se trouve « Service ». Les deux restaurants en tête dans cette catégorie sont le restaurant de Joe, avec un service à 7 (c'est-à-dire un service attentif), et le restaurant de Mickaël, avec un service à 8 (également attentif). Puisque les deux restaurants appartiennent au même niveau dans la catégorie Service, ils sont à égalité. Les deux restaurants devront être départagés en fonction d'autres critères (Proximité, Prix, etc.).

**Cases mauves.** Les cases mauves représentent les **clients** raffinés. Pour les dés présents dans ces cases, ne tenez pas compte des niveaux, comparez les valeurs réelles.

*Exemple:* La case 1 est mauve, c'est une case client raffiné. Sur la première ligne se trouve « Service ». Les deux restaurants en tête dans cette catégorie sont le restaurant de Joe, avec un service à 7 (c'est-à-dire un service attentif), et le restaurant de Mickaël,

avec un service à 8 (également attentif). Les deux restaurants appartiennent au même niveau de Service, mais le 8 de Mickaël est plus élevé que le 7 de Joe. Le restaurant de Mickaël gagne donc ce client.

**Réattribuer la Proximité.** Pour déterminer la **Proximité**, comparez le chiffre affiché sur le dé aux numéros des six zones de la carte. Les restaurants situés dans la zone dont le numéro correspond à celui affiché sur le dé obtiennent la proximité la plus élevée. Les restaurants situés dans les zones voisines obtiennent la deuxième proximité la plus élevée, et ainsi de suite.

*Exemple:* Sur la première ligne de la case 11 se trouve « Proximité ».

Deux restaurants sont en jeu jusqu'à présent. Le restaurant de Joe situé dans les Collines (6) et celui de Mickaël situé en Bord de mer (1).

Puisque le restaurant de Joe est situé en 6, il est plus proche de la colonne de la case 11 (c'est-à-dire la colonne 5) que celui situé en 1. Le restaurant de Joe gagne donc ce dîner.

**La capacité d'un restaurant.** Quand vous affectez un dé à un restaurant, placez-le sur un des emplacements du restaurant sur la carte. Quand tous les emplacements du restaurant sont remplis, le restaurant ne peut

plus recevoir de clients pour ce tour. Ils seront gagnés par d'autres restaurants, comme si le restaurant complet n'existait pas.

6. Après avoir distribué tous les dés, suivez ces étapes:

- a. Remettez toutes **Ads** (les **Publicités**) à 0.
- b. Pour chaque restaurant, réduisez la valeur de **Novelty** (**Nouveauté**) par le nombre de clients ayant mangé au restaurant pendant ce tour. La valeur minimale est de zéro.
- c. Attribuez la **Fame** (**Célébrité**) en comparant le nombre de dés reçus par tous les restaurants:  
Le plus grand nombre de dés obtient: 3  
Le deuxième plus grand nombre de dés obtient: 2  
Le troisième plus grand nombre de dés obtient: 1

Notez ces scores sur la feuille des restaurants.

**Égalité.** En cas d'égalité, tous les restaurants concernés obtiennent les points.

d. **Augmentation des recettes.** Chaque joueur reçoit des recettes équivalentes au montant actuel de l'**Inflation** (voir **Inflation des Prix** ci-dessous) multiplié par le nombre de dés sur chacun de ses restaurants au cours du tour.

- e. **Recettes régulières.** Multipliez le nombre de dés sur chaque restaurant par le prix du restaurant. Ajoutez le résultat obtenu au score total du joueur sur la grille de banque.
- f. **Paielements d'intérêts.** Chaque joueur paie 1 par prêt sur la grille de la banque. Lors du dernier tour, chaque joueur paie 11 par prêt restant.
- g. **Inflation des Prix.** Lancez un dé et comparez le résultat au nombre de joueurs sur le tableau de l'Inflation des Prix. Dès que le résultat est différent de zéro, placez un cube noir sur ce chiffre dans la grille de l'Inflation des Prix. Lors des tours suivants, actualisez l'emplacement du cube selon la table des résultats.
- h. **Grille des Tours.** Avancez le cube sur la Grille des Tours. Le jeu se termine dès que le cube atteint la case « FIN ».

## VII. À l'attention des joueurs

1. Lors d'une partie à deux joueurs, beaucoup de clients différents sont disponibles. Il semble donc préférable de commencer avec un grand restaurant. En revanche, attirer les clients est difficile s'il y a beaucoup de joueurs. On aura donc tendance à préférer des endroits plus petits dans ce cas.

2. Soyez attentif à la situation des autres restaurants. D'une part, cela vous aide à atteindre le même niveau que les autres. D'autre part, il vaut mieux veiller à être supérieur à tous les autres restaurants dans au moins une catégorie pour être sûr de remporter des clients.
3. Découvrez les avantages de chaque type de cuisine et utilisez-les. Certains sont plus flexibles pour fixer les prix tandis que d'autres permettent de faire des rénovations spéciales et d'embaucher du personnel spécifique.
4. Bien qu'un second restaurant ait tendance à affaiblir les scores, celui-ci bénéficie habituellement d'une Nouveauté plus élevée, en particulier s'il peut obtenir un prix unique.
5. Gardez bien en tête que tout ce qui compte à la fin, c'est l'argent. Faites-en bon usage.

## VIII. Glossaire

**Caller (Preneur de commande)** - transmet les commandes aux cuisiniers.

**Cold Food Cook (Chef entrées froides)** - chef de partie en charge de toute la présentation des plats froids, comme les salades composées, les pâtés, les canapés et les hors-d'œuvre.

**Commis** - travaille sous les ordres d'un chef de partie pour apprendre les particularités d'un poste, de la préparation de la nourriture jusqu'au dressage.

**Computer Ordering System (Système de commande informatisé)** - certains restaurants testent les écrans tactiles. Disposés sur les tables, ils permettent aux clients de transmettre leurs commandes directement aux cuisines dès qu'ils le souhaitent.

**Expéditeur (Préparateur des commandes)** - organise les commandes par table et garnit les assiettes avant que le serveur les apporte en salle de restauration.

**Food Runner (Chef de rang)** - prend la nourriture en cuisine et l'apporte à la bonne table.

**Head/Master Chef (Chef cuisinier)** - prépare les plats spéciaux, commande la nourriture et gère la cuisine.

**Line Cook (Chef de partie)** - un cuisinier travaillant à un poste particulier de la ligne de cuisine.

**Saucier** - prépare toutes les sauces, et parfois les plats de viande mijotés dans une sauce particulière, connaît les recettes des cinq sauces à la base de toutes les autres sauces.

**Sommelier** - en charge de la cave à vins, conseille sur le choix des vins.

**Sous Chef (Second)**- numéro deux du restaurant, sous les ordres du chef cuisinier. Souvent le héros méconnu de la cuisine, c'est grâce à lui que les choses fonctionnent. Bien que son nom n'apparaisse pas sur le menu, il peut très bien être celui qui a inventé et préparé votre plat. Il supervise la cuisine, peut élaborer les menus, commander la nourriture et le matériel de cuisine.

**Sushi Boats (Rivière à sushis)** - un bar à sushis possédant un cours d'eau entre la salle de restauration et la cuisine où les sushis sont disposés sur des petits bateaux en bambou. C'est divertissant de manger des sushis de cette façon, mais les produits y sont parfois laissés trop longtemps.

**Waitron** – serveur ou serveuse

**Waitron/Manager (Premier Maître d'Hôtel)**- serveur responsable des autres serveurs et de la salle de restauration en général.

**IX. Concernant la création du jeu**  
Pendant plusieurs années, j'ai vécu dans une ville dont la rue principale abritait surtout des restaurants. Puisque je m'y promenais souvent, je me suis mis à analyser leur succès, leur attrait, lesquels restaient, lesquels disparaissaient et ainsi de suite. Je

lisais aussi régulièrement une revue sur les restaurants locaux intitulée *Check Please* (vous pouvez la consulter sur internet. Barack Obama a participé à la première édition) qui offrait une vision plus complète de ces aspects. J'ai fini par me rendre compte que ce serait un thème parfait pour un jeu de compétition.

Un des plus grands défis, mais pas un des moins intéressants, était de le faire correspondre au goût du grand public. Apparemment, aucun jeu n'y était parvenu de façon satisfaisante jusqu'à présent. Après tout, quand on parle de nombres très élevés, il paraît plus approprié de les faire traiter par un jeu d'ordinateur que par un jeu de plateau.

Se servir de dés pour représenter le flux imprévisible des clients m'a paru naturel pour commencer, mais en faire bon usage était bien moins évident. Je n'ai pas été découragé, au contraire, je me suis dit que c'était une excellente occasion de présenter un nouveau mécanisme de jeu au grand public, celui que vous avez vu dans le Tableau des gains.

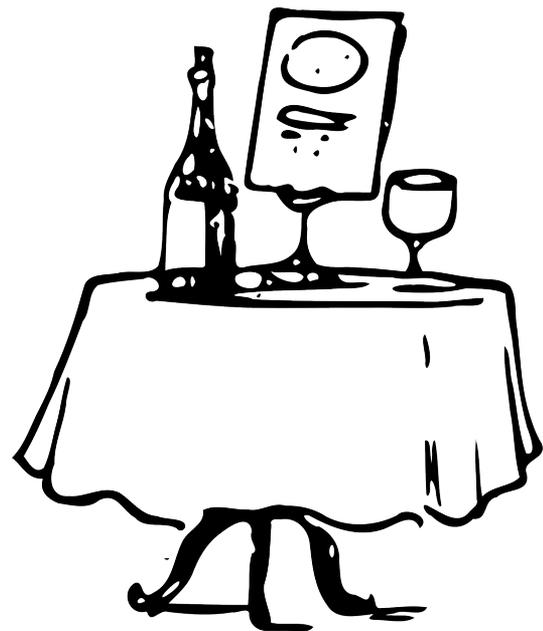
Cependant, inventer le jeu n'était qu'un début. Une longue période d'essais et d'erreurs s'en est suivie. Je me suis servi d'ordinateurs pour lancer des millions de dés virtuels.

Tout cela m'a permis d'équilibrer les différentes cases, y compris celles qui ont tendance à être utilisées assez rarement. C'est d'ailleurs pour cette raison que je leur ai attribué un gain supplémentaire. Au final, je n'ai pas pu échapper à l'utilisation d'un ordinateur, mais heureusement le joueur ne le remarque pas.

–Rick Heli, 11 mars 2017

## **X. Crédits**

Joueurs-testeurs, dans l'ordre alphabétique: Dave Andrews, Dan Blum, Heather Boshears, John Delaney, Gordon Hua, Joe Huber, May Kao, Aaron Schneider, Eveleen Tang, Ken Tidwell, Michael Tsuk, Bernard Yeh. Ils sont tous mentionnés sur mon menu.



## XI. Principales étapes de la phase des gains

- Lancez un dé et placez-le.
- Attribuez le dé de la case mauve en comparant les valeurs spécifiques.
- Attribuez les autres dés en
- comparant les niveaux. Chaque **case dorée** paie immédiatement 5. **Les dés partagés** paient proportionnellement, mais ne les placez pas sur d'autres restaurants.

### Terminer la phase des gains

- Remettez la Publicité à zéro** pour tous les restaurants.
- Diminuez la Nouveauté** de chaque restaurant par le nombre de dés qu'il a reçu pendant le tour. (La valeur minimale est de zéro.)
- Attribuez la Célébrité** en comparant le nombre de dés reçus par tous les restaurants:
  - Le plus grand nombre de dés obtient: 3
  - Le deuxième plus grand nombre de dés obtient: 2
  - Le troisième plus grand nombre de dés obtient: 1

Notez ces scores sur la feuille des restaurants.

**Égalité.** En cas d'égalité, tous les restaurants concernés obtiennent les points.

- Gain sur l'Augmentation des recettes** Chaque joueur reçoit des recettes équivalentes au montant actuel

de l'**Inflation des Prix** multiplié par le nombre de dés sur chacun des restaurants pendant le tour.

- Gain sur les recettes régulières.** Multipliez le nombre de dés sur chaque restaurant par le prix du restaurant. Ajoutez le résultat obtenu au score total du joueur sur la grille de la banque.
- Paielements d'intérêts** Chaque joueur paie 1 par **prêt** sur la grille de la banque. Lors du dernier tour, chaque joueur paie 11 par prêt restant.
- Mise à jour de l'Inflation des Prix** Lancez un dé et comparez le résultat au nombre de joueurs sur le tableau de l'Inflation des Prix. Dès que le résultat est différent de zéro, placez un cube noir sur ce chiffre dans la grille de l'Inflation des Prix. Lors des tours suivants, actualisez l'emplacement du cube selon la table des résultats.
- Grille des Tours.** Avancez le cube sur la Grille des Tours. Le jeu se termine dès que le cube atteint la case « END » (« FIN »).

Inflation des Prix			
Résultat des dés	Nombre de joueur		
	2-4	5	6
1-2	0	1	2
3-4	1	2	3
5-6	2	3	4