

TantoCuore たんとくおーれ

Livret de règles français

0. Aperçu du jeu

Tanto Cuore* est un jeu de deck building pour 2 à 4 joueurs. Les joueurs endossent les rôles de « maîtres de maison ». Ils emploient un tas de servantes mignonnes et sont servis par elles tout en essayant de remplir leur maison (leur deck de cartes). Mais faites attention. Les servantes peuvent tomber malade ou bien prendre de mauvaises habitudes. À la fin du jeu, le joueur, qui a le plus de points de victoire (PV) avec les servantes de son personnel (toutes ses cartes) est déclaré le « maître parfait » et aussi le gagnant de la partie. C'est parti pour un harem de servantes!

*Note : Tanto Cuore signifie « beaucoup de cœur » en italien.

1. Contenu du jeu

Ce jeu est composé de ce livret de règles et de 280 cartes. Dans l'édition limitée, un tapis de jeu spécial est aussi fourni.

- *198 cartes servantes (maids)
- 32 servantes en chef (encadrement vert) de 2 sortes.
- 156 servantes (encadrement bleu) de 16 sortes
- 10 servantes privées (encadrement noir)
- *26 cartes événements (encadrement violet) de 2 sortes
- *56 cartes amour (encadrement rose) de 3 sortes

2. Installation et vocabulaire spécifique

Les joueurs s'installent autour de la table. Au milieu de celle-ci, toutes les cartes disponibles ont été disposées; on appelle cet endroit la *ville* (town). Chaque joueur devra avoir assez de place devant lui pour pouvoir jouer ses cartes. Cet espace est appelé la *maison* du joueur. Chaque maison des joueurs est constitué de sa pioche personnelle (appelé *salle d'attente*), la défausse (appelé *l'entrée des cuisines*), la zone de jeu (là où les cartes seront jouées) et les *quartiers privés* du joueur (une zone pour les cartes que vous possédez mais qui sont mises de côté).

*Premièrement, triez les deux sortes de cartes servantes en chef « **Marianne** » et « **Colette** » et placez en un tas chacune au milieu de la table (en ville).

*Deuxièmement, triez les deux sortes de cartes événements « **Maladie (Illness)** » et « **Mauvaises Habitudes (Bad Habits)** », et placez les en un tas chacune dans la ville.

*Troisièmement, triez les trois sortes de cartes Amour (Love) « **1 Amour** », « **2 Amour** », « **3 Amour** » et placez les en un tas chacune dans la ville.

*Quatrièmement, prenez les 10 cartes **servantes privées**, mélangez les et placez en une pile faces cachées dans la ville. Piochez les 2 premières cartes de cette pile et placez les faces visibles à côté de cette pile.

*Enfin, prenez 10 des 16 sortes de **servantes**, soit au hasard soit en les choisissant, et placez les en 10 piles de 2 rangées de 5 dans la ville, de préférence par ordre de coût (le nombre en haut à droite de chaque carte). N'importe quelle combinaison de servantes est valable. Les cartes servantes qui ne seront pas utilisées pour cette partie, sont remises dans la boîte.

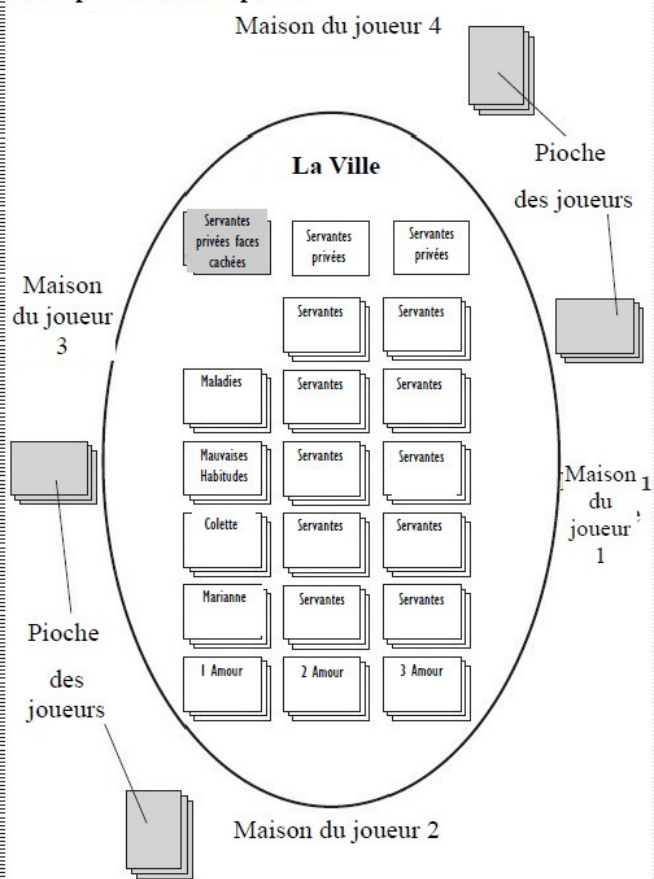
Tanto Cuore : Credits:

Conception du jeu : Masayuki Kudoh
Chef développement : Naoki Kubouchi
Développeurs : Atsuo Yoshizawa, Akihiro Kusano, Tomohiko Sekine, Kouta Tagashira
Direction artistique : Kazuna Shizukuishi
Conception graphique : Jun-ichi Narusawa (Media desk N)
Traduction anglaise : Simon Lundstrom
Traduction française : Stéphane Athimon

Sélection de cartes recommandée pour la première partie

Azure Crescent	Geneviève Daubigny
Viola Crescent	Moine de Lefèvre
Rouge Crescent	Tenaly's Trent
Safran Virginie	Sainsbury Lockwood
Kagari Ichinomiya	Anis Greenaway

Exemple de mise en place



Chaque joueur prend maintenant 7 cartes « 1 Amour », et 3 cartes « Colette », il les mélange et les place en pile faces cachées devant lui – c'est sa *salle d'attente*. Il prend ensuite les 5 premières cartes de cette pile et les garde en main. C'est le personnel *qui se tient à ses côtés*. Prendre des cartes dans la pioche pour les mettre en main s'appelle : appeler son personnel (*to call staff*) - « personnel (staff) » étant généralement le terme pour « cartes ». Jouer des cartes de sa main dans la zone de jeu c'est être servi par son personnel (*to be served by that staff*). Chaque pile de défausse des joueurs (l'endroit où les joueurs défaussent leur cartes mais aussi l'endroit où les nouvelles cartes achetées sont mises) est appelée *l'entrée des cuisines* (*kitchen entrance*). Défausser une carte est généralement appelé « congédier son personnel (*to dismiss staff*) »; *Renvoyer* (*to get rid of*) ou *mettre à la porte du personnel* (*to fire staff*) signifie le remettre en ville. *Envoyer du personnel en salle d'attente* (*to send staff into your waiting room*) signifie mettre la carte sur le dessus de la pioche. *Envoyer du personnel en fin de salle d'attente* (*to send staff to the back of the waiting room*) signifie remettre la carte à la fin de la pioche.

3. Tour de jeu

Choisissez le premier joueur de la manière qui vous convient.

Les joueurs jouent chacun leurs tours après que le premier joueur ait commencé. Chaque tour se déroule comme suit en 4 phases (ces phases seront décrites en détails un peu plus loin dans les règles) :

1. Phase de départ (ici le « début de votre tour ». Certaines cartes mises de côté activent leur capacité spéciale à ce moment).

2. Phase de service (point central : jouer des cartes servantes)

3. Phase d'embauche (jouer des cartes amour, embaucher du nouveau personnel)

4. Phase de congés (congéier le personnel utilisé, faire appel à du nouveau personnel)

Lorsque le joueur en a terminé avec ces 4 phases, c'est ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, au prochain joueur de jouer. Cela continue jusqu'à la fin de la partie, moment auquel on calcule le nombre de points de victoire (PV) et ensuite on voit qui a gagné.

4. Les cartes

Il y a trois sortes de cartes dans ce jeu : Les cartes Servantes, les cartes Amour et les cartes Évènements.

Les cartes Servantes

Il y a trois sortes de Servantes : *les servantes en chef, les servantes et les servantes privées.*

Les Servantes Privées (encadrement noir) sont quelque peu spéciales; elles n'entrent jamais dans la salle d'attente (la pioche). Au lieu de cela, elles sont toutes des femmes de chambre, ici elles s'assoient près de votre zone de jeu. Elles sont décrites plus loin dans ces règles.

Les Servantes en Chef (encadrement vert), la plupart du temps, elles donnent des Points de Victoire et elles ont très peu d'influence sur le jeu.

Les Servantes (encadrement bleu) sont les cartes au cœur du jeu. Vous les jouez pendant la phase de Service.

Jouer une carte de votre main (être servi par une servante) coûte un « service ». Chaque joueur a un service par tour, donc fondamentalement, le joueur ne peut être servi que par une servante par tour. (Cependant, certaines servantes peuvent donner plusieurs « services » et par conséquent cela pourra permettre au joueur d'être servi par plus de servantes).



1. Titre - Le titre de la servante

2. Nom - Le nom de la servante

3. Le coût d'embauche - La somme d'Amour nécessaire pour pouvoir employer cette servante à partir de la ville.

4. Points de Victoire - le nombre de Points de Victoire que vaut la servante.

5. Symbole : Appels - Le nombre de personnel supplémentaire que le joueur appellera (le nombre de cartes que le joueur doit piocher dans son deck) lorsqu'il sera servi par cette servante.

6. Symbole : Amour - La somme d'Amour que cette servante produit lorsqu'elle sert.

7. Symbole : Services - Le nombre de services supplémentaires que cette servante produit.

8. Symbole : Emploi - Le nombre d'emplois supplémentaires que cette servante produit.

9. La catégorie de la servante

10. La capacité de la servante - Un texte décrivant la capacité de la servante.

Les Cartes Amour

Ces cartes produisent de l'Amour qui est utilisé pour *employer* du nouveau personnel (acheter de nouvelles cartes). Elles sont généralement utilisées pendant le Phase d'Embauche, mais elles peuvent être jouées à n'importe quel moment.

Pendant son tour, **un joueur peut jouer autant de cartes Amour qu'il le souhaite** pour bien sûr augmenter le total d'Amour qu'il aura de disponible (Il peut déjà avoir obtenu de l'Amour de la part de Servantes qu'il aura joué pendant la Phase de Service). **Aucun Service n'est nécessaire pour jouer des cartes Amour.**

Une carte « **1 Amour** » donnera 1 Amour, une carte « **2 Amour** » donnera 2 Amour et une carte « **3 Amour** » donnera 3 Amour. Cela semble évident.

On ne peut pas conserver l'Amour d'un tour à l'autre. Tout l'Amour qui n'est pas utilisé est perdu à la fin du tour du joueur.

1. Nom - Nom de la carte.

2. Coût d'embauche - La somme d'Amour nécessaire pour pouvoir employer cette carte à partir de la ville.



Veillez noter : le terme Servantes, dans ces règles, se réfère aussi bien à Servantes en chef, que Servantes et Servantes Privées. Les cartes Amour ne sont pas des servantes, cependant elles font partie du personnel.

Les cartes Évènements

Les cartes Évènements sont de **mauvaises cartes qui produisent des effets négatifs** sur le joueur qui les possède. Elle sont utilisées pendant la Phase d'Embauche comme les autres cartes, mais elles ne vont pas dans le deck du joueur, au lieu de cela, elles sont placées sur les quartiers privés du joueur ou sur les femmes de chambre (les femmes de chambre sont des servantes qui ont été envoyées dans les quartiers privés du joueur, voir plus loin). Le joueur qui reçoit cette carte en devient le propriétaire et il en subit les effets.



1. Nom de la carte

2. Coût d'Embauche - La somme d'Amour nécessaire pour pouvoir employer cette carte

3. Points de Victoire

4. Effet de l'Évènement - L'effet produit par la carte lorsqu'elle est employée ou détenue.

5. Détails des Phases

5-1 Phase de départ

Pendant cette phase, les capacités de certaines cartes *Servantes privées / femmes de chambre* et cartes *Évènements* sont activées. Chaque Servante Privée / Femme de chambre a le moment, où la capacité doit être jouée, de noté sur la carte. Cette capacité n'est utilisée qu'une fois par tour.

Les Servantes Privées / Femmes de chambre qui sont *malades* ne peuvent se servir de leur capacité.

Un joueur qui a une carte *Maladie* de placée sur n'importe quelle de ses *Servantes Privées / Femmes de chambre* peut, pendant la Phase de Départ, se défausser d'une carte « 3 Amour » pour pouvoir se débarrasser de la carte *Maladie* (la remettre dans la ville).

Dès que la *Servante Privée / Femme de chambre* est débarrassée de sa *Maladie*, elle peut immédiatement utiliser sa capacité.

5-2 Phase de Service

C'est la phase principale du jeu. C'est pendant cette phase que le joueur joue (est servi par) les cartes *Servantes* (parfois même des *Servantes en Chef*) pour bénéficier de leurs capacités.

Être servi par une servante coûte (à moins qu'autre chose ne soit mentionné) « 1 Service », **chaque joueur ne possède qu'un seul service au début de sa Phase de Service**. Cela signifie que chaque ne peut être servi que par une seule servante par tour, à moins d'être servi par une servante qui produit plus de services. (Veuillez noter que seules les cartes *servantes* jouées à partir de votre main coûtent des services). *Bénéficiar de capacité de Femmes de chambre* (voir plus tard) ne coûte pas de Services).

Lorsqu'un joueur est servi par une servante, d'abord il reçoit les bonus décrits par les symboles sur la carte - Services, Appels, Amour, et Emplois. Parmi ceux-ci, les Appels sont utilisés immédiatement, le joueur doit appeler le nombre spécifié de personnel de la salle d'attente (piocher des cartes dans son deck), dès qu'il reçoit les Appels. S'il y a des servantes parmi le personnel appelé, elles peuvent servir le joueur pendant cette même phase de Service (pourvu qu'il reste au joueur des Services).

Les Services, Amour et Emplois sont conservés pour les phases suivantes. Les Services doivent être utilisés pendant la Phase de Service, et les Emplois et Amour pendant la Phase d'Embauche, mais ils ne doivent pas être utilisés immédiatement. Attention, aucun Services, Amour ou Emploi ne sera conservé pour le prochain tour - ils sont tous perdus lors de la Phase de Congés du joueur.

Les textes présents sur les cartes *servantes* sont résolus après que le joueur ait reçu les bonus liés aux symboles.

Certaines *servantes* peuvent, au lieu de servir le joueur, devenir *des Femmes de chambre*. Transformer une servante en *Femme de chambre* signifie la mettre en dehors de la zone de jeu, pour la mettre dans les quartiers privés (la zone à côté de la zone de jeu, réservée aux cartes mises de côté). **Les Femmes de chambre ne seront pas congédiées pendant la Phase de Congés**, mais le joueur en garde la propriété. Pour plus de détails voir « 6. Femmes de chambre ».

Si rien d'autres n'est mentionné, la Phase de Service se termine lorsque le joueur le décide. Généralement, cela se termine lorsque le joueur n'a plus de Service ou bien il n'a plus de *Servante* à ses côtés. A proprement dit, la phase ne s'arrête pas dès qu'un joueur n'a plus de Service; tous les effets/capacités qui doivent avoir lieu pendant la phase de Service peuvent toujours être appliqués même si le joueur n'a plus de Service. Comme mentionné plus haut, on ne peut pas conserver des services pour les tours suivants.

5-3 Phase d'emploi

Après que le joueur ait été servi par sa/ses servante(s), il peut employer du personnel qui vient de la ville, ce qui signifie acheter une carte de la ville. Un joueur ne peut employer qu'un membre du personnel par tour, à moins que l'effet ou la capacité d'une servante ait fait augmenter ce nombre.

Pour employer une carte, le joueur doit avoir la somme d'Amour nécessaire à donner au nouveau membre du personnel. Le joueur peut, pendant la Phase d'Embauche, jouer n'importe quelle somme d'Amour venant de sa main pour ajouter à l'Amour dont il bénéficie déjà grâce aux *servantes* jouées pendant la phase de Service. Cela ne coûte pas de Service de jouer des cartes Amour.

Employer un membre du personnel coûte aussi 1 Emploi. Chaque joueur possède 1 Emploi au début de sa phase d'Embauche, ce qui signifie qu'il ne peut employer qu'un nouveau membre par tour, à moins que le joueur bénéficie de plus d'Emplois grâce aux effets des *servantes*, il peut dans ce cas

employer autant de nouveau personnel qu'il a d' Emplois, pourvu, aussi, qu'il ait assez d' Amour à donner à ces employés.

Si un joueur veut employer une *Servante Privée*, il ne peut employer qu'une des deux *Servantes Privées* faces visibles.

Dès que quelqu'un emploie une de ces servantes, révélez la carte suivante de la pile pour remplacer celle qui vient d'être achetée.

Les nouvelles servantes recrutées et les cartes Amour passent directement par l'entrée des cuisines, alors que les cartes *Servantes Privées* vont directement dans vos quartiers privés, les cartes *Évènements* vont dans n'importe quels quartiers privés des joueurs. Veuillez noter qu'aucun personnel nouvellement engagé ne va dans la salle d'attente (la pioche) ni à vos côtés (dans votre main), ni ne passe par l'entrée des cuisines d'un autre joueur, à moins que cela soit spécifié sur la carte.

La phase d' Embauche prend fin lorsque le joueur n'a plus d' Emploi ou d' Amour, ou, à proprement parler lorsqu'il le décide.

5-4 Phase de Congés

La dernière partie du tour d'un joueur. Tout le personnel qui a servi le joueur, ainsi que le personnel encore à ses côtés, est mis en congés (toutes les cartes jouées ainsi que celle encore en main sont mises dans la pile de défausse). Attention, le personnel présent dans les quartiers privés du joueur (*Servantes Privées*, *Femmes de chambre*, cartes *Évènements* etc...) reste où il est, il n'est pas mis en congés.

Ensuite le joueur fait appel à cinq nouveaux membres du personnel (il pioche 5 cartes de son deck). Si la salle d'attente est vide (aucune carte dans la pioche), le joueur en appelle autant qu'il le peut, ensuite le personnel présent à l'entrée des cuisines se précipitent en désordre dans la salle d'attente (mélangez toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche), le joueur peut ensuite faire appel au personnel manquant.

Comme évoqué plus tôt, **tout l' Amour, les Services et les Emplois en excès sont perdus à ce moment du jeu. Ils ne sont pas reportés sur le tour suivant.**

Pour remélanger le deck :

Le personnel ne se réorganise pas simplement parce que la salle d'attente est vide. Ils ne s'en aperçoivent pas tant que le Maître ne les a pas appelés. Lorsque cela se produit, ils se précipitent en désordre vers la salle d'attente, et ceux qui finissent près de la porte du Maître, vont aux côtés de celui-ci.

Pour faire simple, cela signifie que vous ne remélangez pas votre pile de défausse tant que vous n'avez pas à prendre une carte dans votre deck qui est vide.

Crédits Artistiques

Adumi Tohru	Isiga	Inugami Kira
Ekusa Takahito	Ozaki Hiroki	CARNELIAN
Kawaku	Kusaka Souji	KEI
COMTA	Sato Satoru	Tachikawa Mushimaro
Tokumi Yuiko	Nagatsuki Misoka	Nana
Nanase Aoi	Hayase Akira	Harada Takehito
Fujima Takuya	Poyoyon Rock	Matoki Misa
Minase Rin	Miyashita Miki	Yamadori Ofu
Ruchie		

Illustration Couverture : Nanase Aoi

6. Détails : Les Femmes de Chambre

Certaines servantes ont le titre de *Femme de chambre* ou bien *Femme de chambre en chef*. Elles peuvent devenir des Femmes de chambre, **ce qui signifie qu'elles peuvent être mises en dehors de la zone de jeu, dans les quartiers privés du joueur au lieu de servir le joueur.** Aucun de leur bonus ou effet ne sera appliqué et elles ne seront pas mises en congés pendant la Phase de Congés. Elles resteront dans les quartiers privés du joueur jusqu'à la fin de la partie à moins que certaines forces ne les poussent ailleurs. Le joueur en garde la propriété et les Points de Victoire associés à ces cartes sont toujours valables.

Transformer une servante en femme de chambre coûte généralement 1 Service, mais transformer en femme de chambre en chef pourra coûter 2 Services – c'est noté sur la carte.

Certaines Femmes de chambre ont *un bonus lié à leur condition de femme de chambre*. Ce bonus n'est utilisé que lorsque la servante est transformée en Femme de chambre, la capacité ne peut pas être activée si la servante vient de vous servir, ou bien si vous êtes dans le cas de la fin de la partie avec les bonus liés aux points de Victoire et qu'elle est encore dans votre salle d'attente lorsque la partie se termine.

7. Détails : Servantes Privées

Les Servantes Privées peuvent être vues comme des *Femmes de chambre instantanées*. **Dès qu'elle est employée, une Servante Privée va directement dans vos quartiers privés et elle utilisera sa capacité une fois (une fois seulement) par tour.** Certaines Servantes Privées sont envoyées dans les quartiers privés d'autres joueurs pour produire un effet négatif. **Elles ne pourront jamais aller en salle d'attente, ni passer par l'entrée des cuisines.**

Un joueur peut n'employer qu'une des deux Servantes Privées faces visibles. Lorsqu'une d'entre elles est employée, révélez la prochaine carte de la pioche Servante Privée en ville (si possible bien sûr).

Bénéficier de la capacité d'une Servante Privée ne coûte aucun Service. Chaque Servante Privée a le moment où la capacité doit être jouée d'inscrit sur la carte. Veuillez aussi noter que certains les symboles bonus des Servantes Privées sont liés à des conditions à remplir; là encore reportez vous au texte sur la carte.

Un joueur peut employer autant de Servantes Privées qu'il le souhaite, **mais chaque joueur ne peut avoir qu'une seule Servante Privée active à n'importe quel moment du jeu.** Si un joueur, grâce à une Servante Privée gagne une autre Servante Privée, la nouvelle venue est placée directement sur la précédente qui elle va perdre toutes ses capacités **mis à part bien sûr ses Points de Victoire et/ou ses bonus de fin de partie.** Le joueur n'a pas le droit de changer l'ordre de sa pile de Servantes Privées.

Si une Servante Privée est *renvoyée*, elle est placée en dessous de la pile Servante Privée en ville face cachée.

8. Détails : Les Évènements

Les Évènements sont des cartes avec des effets négatifs. Elles ne peuvent jamais rentrer par l'entrée des cuisines des joueurs. Au lieu de cela, elles sont placées directement dans les quartiers privés d'un joueur (sur la Servante Privée / Femme de chambre). Vous pouvez, si vous le souhaitez, poser un évènement dans vos quartiers privés sur une Servante Privée / Femme de chambre.

8-1 Les Mauvaises Habitudes

Une carte Mauvaises Habitudes doit, lorsqu'elle est employée ou gagnée par une capacité d'une autre carte, être envoyée **dans des Quartiers Privés contenant au moins une Servante Privée, une Femme de chambre ou bien une Femme de chambre en chef.** Le joueur actif doit décider quel joueur obtiendra la carte Mauvaises Habitudes. Le joueur qui reçoit la carte ne peut pas la refuser, à moins qu'il ait en main une carte le lui permettant (comme Claire par exemple).

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Mauvaises Habitudes qu'un joueur peut avoir.

Les joueurs peuvent être servi par Claire pendant la Phase de Service pour se débarrasser de leur mauvaise habitude.

8-2 Les Maladies

Une Maladie doit être, lorsqu'elle est employée, jouée sur **une carte Servante Privée, une carte Femme de chambre ou bien une carte Femme de chambre en chef**, le joueur actif décide sur laquelle elle sera jouée. Le joueur qui reçoit la carte Maladie ne peut pas la refuser, à moins qu'il ait en main une carte le lui permettant (comme Claire par exemple). La carte Maladie est placée sur la carte Servante Privée / Femme de chambre / Femme de chambre en chef.

Seule la carte du dessus Servante Privée dans les Quartiers Privés d'un joueur peut être affectée par une Maladie. Les joueurs peuvent aussi placer une Maladie sur leur propre Servante Privée s'il le souhaite.

Une Servante Privée / Femme de chambre qui est malade perd tous ses pouvoirs et tous ses PV. En fait, elle ne compte plus, enfin presque car une servante malade bloque toujours les servantes qui sont en-dessous d'elle..

On peut jouer plusieurs Maladies sur une seule et même Servante Privée / Femme de chambre.

Les joueurs peuvent se défausser d'une carte « 3 Amour » pendant la Phase de Départ, ou bien ils peuvent être servis par Claire pendant la Phase de Service pour pouvoir se débarrasser de la Maladie. Une Servante Privée / Femme de chambre qui est débarrassée de sa Maladie peut immédiatement utiliser sa capacité, pourvu que cela soit le bon moment pour la jouer.

9. Exemple de tour de jeu

Raoul, Baron et Claris font une partie. C'est au tour de Raoul.

Raoul a à ses côtés (en main) **Colette, Colette, 1 Amour, 1 Amour et Geneviève**.

Raoul n'a pas de Servante Privée ni de Femme de chambre, donc rien ne se passe pendant la Phase de Départ.

Service : Raoul obtient un **Service**, et il l'utilise pour être servi par **Geneviève**. Ses bonus sont **1 Appel, 1 Amour et 1 Service**.

D'abord Raoul appelle un nouveau membre du personnel (il pioche une carte), c'est **Kagari**.

Comme il lui reste un **Service** (celui procuré par **Geneviève**), Raoul décide donc d'être servi par **Kagari**, qui venait juste d'être appelée.

Kagari produit **2 Services**, Raoul les utilise pour transformer **Colette** en une Femme de chambre. Il place **Colette** dans ses **Quartiers Privés**, à côté de sa zone de jeu.

A ce moment Raoul n'a plus de Service, donc il enchaine sur la **Phase d'Embauche**. Il reçoit donc un **Emploi**. Il n'en n'a pas obtenu d'autres en jouant les servantes précédentes.

Raoul a deux « **1 Amour** » à ses côtés, il va jouer les deux. Il a aussi **1 Amour** de **Geneviève**, il a donc un total de **3 Amour**. Il en utilise **2** ainsi que son **Emploi** pour embaucher **Rouge**. Il l'envoie directement à l'**Entrée des Cuisines**. Il lui reste **1 Amour** mais pas d'**Emploi** donc la Phase D'Embauche est terminée.

Il est temps de passer à la phase de Congés. Raoul met **Geneviève, Kagari** et les **2 « 1 Amour »** qu'il a joué en congés, il met aussi en congés la **Colette** qui était toujours à ses côtés. Toutes vont à l'entrée des cuisines (dans la pile de défausse); il appelle ensuite cinq nouveaux membres de son personnel (il pioche cinq cartes).

Le tour de Raoul est terminé, c'est au tour du Baron.

10. Fin de la partie et victoire

Lorsque deux piles de servantes sont vides, la partie se termine à la fin du tour de jeu du joueur actuel.

Veillez noter que les cartes *Évènements* et *Amours* ne sont pas des cartes servantes. La pile de Servantes Privées est considérée comme épuisée si la *pioche* Servante privée est épuisée (il peut toujours y avoir des cartes faces visibles).

Chaque joueur fait le total des Points de Victoire inscrits sur toutes ses cartes. **Les Points de Victoire sont inscrits en haut à droite de chaque carte.** Certaines cartes ont « ? » de marqué à cet endroit – leurs points de victoire ne comptent que si certaines conditions ont été remplies. Même les cartes qui ont un nombre de Points de Victoire fixe, peuvent avoir des bonus ou des pénalités- n'oubliez pas de vérifier les bonus de fin de partie.

*Pour plus de simplicité, tout le personnel qui se tient encore aux côtés du maître, et celui présent à l'entrée des cuisines, va directement dans la salle d'attente pour se réunir (mettez toutes les cartes que vous avez en main et celles de la pile de défausse dans votre pioche-dans votre deck).

*Ensuite enlevez toutes vos Servantes Privées / Femmes de chambre qui sont malades.

*Comptez tous les Points de Victoire des servantes présentes dans vos Quartiers Privés en n'oubliant pas tous les bonus de fin de partie des Femmes de chambre.

*Ensuite additionnez ces Points de Victoire aux points des servantes qui sont dans votre salle d'attente. N'oubliez pas non plus les bonus qui s'applique aussi bien à vos Quartiers Privés qu'à votre salle d'attente, comme par exemple celui de **Colette** qui donne 5 PV de plus au joueur qui a le plus de cartes **Colette**.

*Pour finir, ôtez toutes les pénalités que vous avez obtenu à cause des Mauvaises Habitudes.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire est le vainqueur. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cartes servantes ne produisant pas de Points de Victoire est déclaré vainqueur. S'il y a encore égalité, et bien c'est une égalité.

Le vainqueur est couronné Roi des servantes.

11. Points de Règles

Combien de personnel reste-t-il dans la salle d'attente, combien de servantes reste-t-il dans chaque pile de la ville, et toutes les cartes faces visibles dans les quartiers privés des joueurs (femmes de chambre,...), ce sont toujours des informations accessibles à tout les joueurs. Ce n'est pas le cas pour le personnel à l'entrée des cuisines. Seule la carte sur le dessus doit être visible, et les joueurs ne sont pas autorisés à aller se promener dans les cuisines des autres. Voyons un maître de maison n'a pas à aller dans une cuisine!

Pour une partie plus rapide **lorsque vous jouez à 2**, enlevez 3 cartes de chaque tas de cartes Servantes, de Servantes en chef et Évènements.

Vous pouvez jouer à 5 joueur ou plus si vous avez accès à deux autres tas de cartes Amour. La fin de partie survient lorsque **trois** (pas deux) piles de servantes sont épuisées.

La FAQ ainsi que d'autres informations peuvent être trouvées sur le site internet d'Arclight.

[Http://www.arclight.co.jp/tc/](http://www.arclight.co.jp/tc/)