

# OVERBOOKING

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

*Il était une fois... un roi qui avait organisé une fête grandiose.*

*Des milliers d'invités étaient venus de tout le pays.*

*Mais oh malheur ! Comme ils avaient tous spéculé sur des remises de dernière minute, aucune chambre d'hôtel n'a été réservée à l'avance. C'est donc maintenant une grande course pour les dernières chambres disponibles.*

*En tant que chambellan du roi, parviendrez-vous à héberger vos invités avant que tous les hôtels soient complets ?*

## Matériel

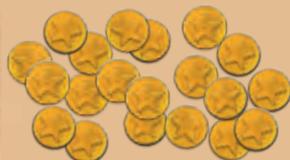
96 cartes Invité (4 paquets - 1 rouge, 1 bleu, 1 vert et 1 orange - de 24 cartes, représentant chacun une maison avec ses propres armoiries)



16 hôtels (sur 8 cartes Hôtel recto-verso)



20 jetons Point de Victoire



1 marqueur Premier Joueur



4 cartes de score



4 cartes récapitulatives des pouvoirs spéciaux



## But du jeu

Essayez de trouver une chambre d'hôtel pour un maximum de vos invités. Pour cela, vous devrez choisir avec soin quels invités placer dans la **file d'attente** (pour qu'ils puissent réserver une chambre) et lesquels placer à la **porte de derrière**. Ces derniers pourront activer des pouvoirs spéciaux et influencer sur les réservations. S'il y a trop de clients, l'hôtel est surbooké et il n'y a plus de place ! Essayez de deviner les cartes posées par vos adversaire - la taille des armoiries au verso des cartes vous y aide. Tenez aussi compte des points de victoire conférés par vos invités - tous ne rapportent pas le même nombre de points à la fin de la partie.

## Préparation de la partie

Chaque joueur choisit une couleur, prend le paquet de 24 cartes de cette couleur, le mélange et le pose face cachée devant lui.

Chaque joueur reçoit aussi une carte de score et une carte récapitulative. Décidez en commun si vous jouez tous avec la face pour les débutants ou celle pour les joueurs avancés (avec la couronne).

**Pour la toute première partie, vous pouvez aussi jouer sans les cartes de score.**

Prenez dans la boîte autant de cartes Hôtel qu'il y a de joueurs.



Alignez-les verticalement, sur n'importe quelle face, de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder - comme le montre l'illustration pour 3 joueurs.

Posez un jeton Point de Victoire sur le côté gauche (la porte de derrière) de chaque hôtel.

Chaque joueur pioche **9 cartes** de son paquet de cartes Invité et les garde en main.

Le dernier joueur à avoir passé une nuit dans un hôtel commence et reçoit le marqueur Premier Joueur.

## Déroulement de la partie

Une partie se compose de **4 manches**. Chaque manche comporte les phases suivantes :

1. Placer les cartes
2. Vérifier les réservations
3. Préparer la prochaine manche (sauf à la manche 4)



### 1 – Placer les cartes

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose 1 carte Invité **face cachée** à côté de l'hôtel de son choix, soit dans la file d'attente (**à droite de l'hôtel**), soit à la porte de derrière (**à gauche de l'hôtel**).

La première carte Invité est posée directement à côté de l'hôtel, la suivante à côté de la dernière carte posée, etc. Ainsi, **une file** toujours plus longue se forme devant les hôtels

Recommencez jusqu'à ce que chaque joueur ait posé 5 cartes.

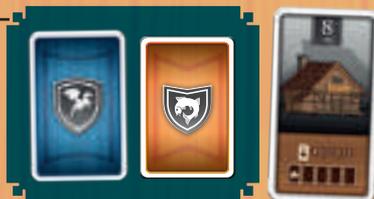
**Exception :** le dernier joueur de la manche peut décider de ne pas poser de 5<sup>e</sup> carte.

Chaque joueur peut, à tout moment, vérifier la carte qu'il a posée face cachée. Mais le jeu est plus intéressant si vous renoncez à cette règle.

### Porte de derrière et file d'attente

Les cartes n'ont pas la même fonction selon que vous la placiez à droite ou à gauche de l'hôtel :

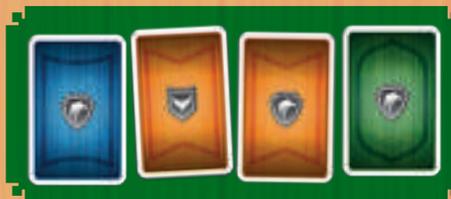
Porte de derrière  
(à gauche de l'hôtel)  
2 cartes max



Les invités dont le pouvoir spécial sera activé **lors de la phase 2** (« Vérifier les réservations »).

La **porte de derrière** de chaque hôtel peut recevoir de 0 à 2 cartes. Les différents pouvoirs spéciaux sont expliqués en page 23. Le premier joueur à poser une carte à la **porte de derrière** d'un hôtel reçoit immédiatement le jeton Point de Victoire qui s'y trouve. Chaque jeton vous rapporte un point de victoire supplémentaire en fin de partie.

File d'attente  
(à droite de l'hôtel)  
4 cartes max



**OU** Les invités qui aimeraient réserver une chambre dans cet hôtel.

Le chiffre sur chaque carte Invité indique le nombre de lits dont cet invité a besoin. (Le moins a besoin d'un seul lit. Tous les autres invités viennent en groupe, ils ont donc besoin de plusieurs lits). Le nombre de lits de l'hôtel est cependant limité.

**Note :** lors de la phase 1, chaque hôtel ne peut recevoir, en principe, que 4 cartes. Exception : des hôtels avec des règles de réservation spéciales peuvent vous permettre de placer jusqu'à 5 cartes Invité.

Lors de la phase 2, d'autres invités peuvent venir s'ajouter à la file d'attente.

L'objectif est de trouver un lit pour un maximum de vos invités. Mais vous devrez aussi tenir compte de la valeur de ceux-ci (symbolisé par le nombre de pièces sur les cartes Invité) !

En outre, vous chercherez à héberger des invités de la même famille (mêmes armoiries) dans les hôtels. En effet, des armoiries identiques rapportent un bonus de points de victoire en fin de partie. Le montant du bonus est expliqué dans la section « **Fin de la partie et décompte des points** ». Vous pouvez aussi renoncer à comptabiliser ce bonus pour votre première partie.

**Exemple de la fin de la phase 1 (« Placer les cartes »)**  
(avec 3 joueurs) :



## Structure des cartes Hôtel

Le chiffre sur les cartes Hôtel indique le nombre de lits disponible. **La phase 2 (« Vérifier les réservations »)** explique comment sont choisis les clients qui auront une place dans cet hôtel.



Retrouvez les règles spéciales des hôtels page 22.



## Structure des cartes Invité



**Note :** sur le verso des cartes, vous trouverez des armoiries. La taille de ces armoiries vous donne une indication sur les cartes que vos adversaires peuvent avoir jouées.

Retrouvez un aperçu de toutes les capacités spéciales des invités page 23.



## Étape 2 – Vérifier les réservations

1. Dévoilez toutes les cartes du premier hôtel posées face cachée lors de la phase 1. (Les cartes qui sont déjà face visible à cause des règles de réservation d'un hôtel restent face visible.)



2. Vérifiez les pouvoirs spéciaux des cartes posées à la porte de derrière. Retournez-les, une par une, en commençant par la carte la plus proche de l'hôtel. Vous retrouverez le détail des pouvoirs spéciaux des invités sur les cartes récapitulatives posées devant vous.
3. Déterminez ensuite quels clients peuvent réserver. Considérez uniquement les **cartes de la file d'attente**. Vérifiez d'abord si certains clients sont prioritaires grâce au pouvoir des nobles placés à la porte de derrière ou aux règles de l'hôtel. Si c'est le cas, commencez par ces cartes.  
**Attention :** les pouvoirs spéciaux activés par la porte de derrière sont toujours **PRIORITAIRES** sur les règles de réservation des hôtels. Grâce au pouvoir des nobles, dans un hôtel ayant pour règle « Priorité aux moines », un autre client peut par exemple réserver **AVANT** le moine.

## Sinon, les règles suivantes s'appliquent :

Commencez toujours par la carte Invité ayant besoin du plus grand nombre de lits (chiffre sur la carte) :

- **Il reste suffisamment de lits disponibles dans l'hôtel ?** Alors cette carte peut procéder à la réservation. Glissez-la légèrement vers le haut. Déduisez immédiatement le nombre de lits nécessaires à la carte Invité ayant réservé (le chiffre en haut de la carte Invité) du nombre de lits disponibles dans cet hôtel. Continuez avec la deuxième carte Invité ayant le chiffre le plus élevé et poursuivez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de lits disponibles. Si deux cartes Invité ont la même valeur, la carte la plus proche de l'hôtel est prise en compte en premier.

- **Le nombre de lits disponibles n'est plus suffisant pour une carte ?** Cette client ne peut pas poser de réservation dans cet hôtel. Poursuivez avec la deuxième carte la plus élevée et vérifiez si le nombre de lits est suffisant.

**Si aucune carte ne peut plus poser de réservation, chaque joueur se défait alors des cartes de sa couleur n'ayant pas obtenu de lit dans l'hôtel. Elles ne seront plus utilisées jusqu'à la fin de la partie. Chaque joueur place devant lui les cartes qui ont obtenu un lit. Les points de victoire conférés par ces cartes (et symbolisés par les pièces jaunes en haut de celles-ci) seront additionnés lors du décompte final. Les armoiries identiques rapporteront aussi des points de victoire en fin de la partie (si vous jouez avec les cartes de score). Les cartes qui se trouvent encore à la porte de derrière sont également retirées du jeu.**

4. Procédez de la même façon pour tous les hôtels. La phase 2 est maintenant terminée.

## Exemples pour la phase 2 : « vérifier les réservations »

### Exemple 1 :



Cet hôtel avec 13 lits disponibles n'impose pas de règles de réservation spéciales. Aucune carte n'est posée à la porte de derrière.

Les soldats avec le chiffre 5 du joueur orange sont les premiers à s'installer. En effet, cette carte est celle avec le chiffre le plus élevé de la rangée, elle est plus proche de la carte Hôtel que les autres soldats, et son chiffre est inférieur au nombre de lits disponibles.

Il reste alors  $13 - 5 = 8$  lits disponibles dans l'hôtel. La carte suivante avec le chiffre le plus élevé est celle des 5 soldats du joueur bleu.

Comme il reste assez de lits pour eux, ils réservent aussi, laissant  $8 - 5 = 3$  lits disponibles. Ce n'est pas suffisant pour la carte suivante, les 4 nobles, qui ne peuvent donc pas s'installer ici. Cependant, il y a suffisamment de lits pour la dernière carte orange, celle à 2. Toutes les cartes de cet hôtel ont été vérifiées.

### Exemple 2 :



Cet hôtel dispose de 8 lits. Par ailleurs, selon ses règles de réservation, les moines sont toujours prioritaires. Grâce aux marchands placés à la porte de derrière, l'hôtel dispose de 3 lits supplémentaires, soit 11 au total.

Conformément aux règles de l'hôtel, le moine est le premier à s'installer. Cela laisse 10 lits disponibles. Après la réservation du 4 bleu

(noble), il reste 6 lits, ce qui est suffisant pour le 3 (femme de chambre) et le 2 (marchand). Ainsi, toutes les cartes de cet hôtel ont pu réserver.

### Exemple 3 :



Cet hôtel avec 15 lits disponibles applique une règle de réservation selon laquelle, pendant la phase 1 (« Placer les cartes »), seulement deux symboles d'armoiries différents peuvent être placés dans la file d'attente – dans cet exemple, le symbole de l'oiseau et celui du poisson. D'autres armoiries peuvent être jouées à la porte de derrière et placées dans la file d'attente grâce à leur pouvoir spécial.

La noble orange située à la porte de derrière est activée en premier. Grâce à son pouvoir, le joueur peut choisir une de ses cartes de la file d'attente qui pourra réserver en premier. Il n'a qu'une carte (femme de chambre, chiffre 3) dans la file d'attente, il la choisit donc. Il reste maintenant 12 places dans l'hôtel ( $15 - 3 = 12$ ). Ensuite, le moine bleu situé à la porte de derrière est activé. Grâce à son pouvoir spécial, il est immédiatement placé à la fin de la file d'attente.

Ensuite, on vérifie les cartes de la file d'attente. Après la femme de chambre orange, qui a pu réserver en premier grâce au pouvoir spécial de la noble, la carte la plus élevée, l'ouvrier (6) vert, peut réserver. Il reste alors 6 lits disponibles dans l'hôtel. La carte suivante est le soldat (5) du joueur vert. Il peut réserver. Il reste maintenant 1 lit disponible dans l'hôtel. Il n'y a donc plus assez de place pour la noble du joueur bleu (4). Mais le moine bleu posé dans la file d'attente peut réserver parce qu'il n'a besoin que d'1 seul lit. Toutes les cartes de cet hôtel ont été vérifiées.

## Règles spéciales de réservation pour les hôtels

WELCOME

### Aucune règle spéciale

Cet hôtel n'a pas de règle de spéciale de réservation. Durant la **phase 2** (« Vérifier les réservations »), allouez les lits selon les règles normales.

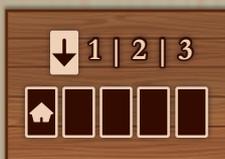


### Priorité aux moines

Lors de la **phase 2** (« Vérifier les réservations »), les moines de la file d'attente sont toujours prioritaires dans cet hôtel. Ensuite, les autres invités réservent selon les règles normales.

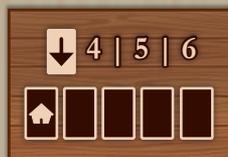
### Petits groupes seulement

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous ne pouvez poser dans la file d'attente que les invités qui ont besoin d'1, de 2 ou de 3 lits (moines, marchands, femmes de chambre). Les autres cartes peuvent être posées à la porte de derrière.



### Priorité aux soldats

Lors de la **phase 2** (« Vérifier les réservations »), les soldats de la file d'attente sont toujours prioritaires dans cet hôtel. Ensuite, les autres invités réservent selon les règles normales.



### Grands groupes seulement

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous ne pouvez poser dans la file d'attente que les invités qui ont besoin de 4, 5 ou 6 lits (nobles, soldats, ouvriers). D'autres cartes peuvent être posées à la porte de derrière.



### Pas de soldat

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous ne pouvez poser aucun soldat dans la file d'attente. Mais vous pouvez en poser à la porte de derrière : ceux-ci pourront toujours obtenir une place dans cet hôtel grâce à leur pouvoir spécial.

### Première carte visible

La première carte de la file d'attente doit être posée face visible lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »).



### Pas de porte de derrière, 5 cartes pour les réservations

Ici, aucune carte ne peut être posée à la porte de derrière (il n'y a donc pas de jeton Point de Victoire à côté de cet hôtel), mais la file d'attente peut comporter jusqu'à 5 cartes (au lieu de 4).



### Deuxième carte face visible

La deuxième carte de la file d'attente doit être posée face visible lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »).



### Pas plus de deux armoiries différentes

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous pouvez poser des cartes de deux familles maximum. Il ne peut donc y avoir que deux armoiries différentes présentes dans la file d'attente. Des cartes avec d'autres armoiries peuvent être posées à la porte de derrière.

## Pouvoirs spéciaux

Ils sont activés uniquement lors de la phase 2 « Vérifier les réservations »

**Note :** les pouvoirs de réservation spéciaux activés à la porte de derrière ont toujours la priorité sur les règles spéciales de réservation d'un hôtel. Par exemple, dans un hôtel donnant priorité aux moines, les autres clients peuvent réserver avant les moines grâce au pouvoir des nobles placés à la porte de derrière.

### 1 Moine

Déplacez cette carte de la porte de derrière à la fin de la file d'attente. Le moine a maintenant une chance de pouvoir réserver une chambre.



### 2 Marchand

L'hôtel à la porte de derrière duquel cette carte est posée dispose de 3 lits supplémentaires pour cette manche. Un hôtel avec 8 lits dispose donc maintenant de 11 lits.



**Note :** s'il y a un deuxième marchand à la porte de derrière, le nombre de lits augmente encore une fois. S'il y a un marchand et un ouvrier à la porte de derrière, leurs effets s'annulent réciproquement.

### 3 Femme de chambre

Vous pouvez remplacer l'une de vos cartes de la file d'attente par celle-ci. La carte retirée est immédiatement écartée du jeu.



### 4 Noble

Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre couleur dans la file d'attente. Celle-ci aura le droit de réserver en priorité dans cet hôtel (si le nombre de lits disponibles est suffisant). Glissez la carte concernée légèrement vers le haut de la rangée pour la reconnaître.



**Note :** s'il y a une autre carte Noble à la porte de derrière, c'est le joueur avec le noble le plus proche de la carte Hôtel qui choisira une carte dans la file d'attente en premier.

### 5 Soldats

Vous pouvez échanger cette carte avec **un ouvrier de votre choix (le vôtre ou celui d'un autre joueur)** de la file d'attente. La carte Ouvrier est immédiatement retirée du jeu. Ceci est uniquement possible s'il y a un ouvrier dans la file d'attente, sinon le soldat n'a pas de fonction et est simplement retiré du jeu.



### 6 Ouvrier

L'hôtel à la porte de derrière duquel cette carte est posée dispose de 3 lits en moins pour cette manche. Un hôtel avec 8 lits dispose donc maintenant de 5 lits seulement.



## Étape 3 – Préparer la manche suivante

1. **Retournez les cartes Hôtel pour afficher d'autres hôtels.**  
**Posez un nouveau jeton Point de Victoire à la porte de derrière,** de chacun des hôtel n'en ayant plus.  
**Avant la manche 3 :** remplacez les cartes Hôtel par de nouvelles, piochées au hasard dans la boîte.
2. **Le marqueur Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.**
3. **Chaque joueur pioche 5 cartes de son paquet de cartes Invité.** La manche suivante commence.

À l'issue de la manche 4, passez directement au décompte final.

**Note :** à la fin de la partie, vous aurez pioché les 24 cartes composant votre paquet Invité, mais joué au maximum 20 cartes (ou moins si, en tant que dernier joueur, vous avez décidé de ne pas jouer de cinquième carte).

### *Fin de la partie et décompte des points*

La partie se termine après 4 manches. Chaque joueur additionne les points de victoire des cartes Invité qu'il a collectées :

- 1 point de victoire pour chaque pièce visible en haut de ses cartes Invité,



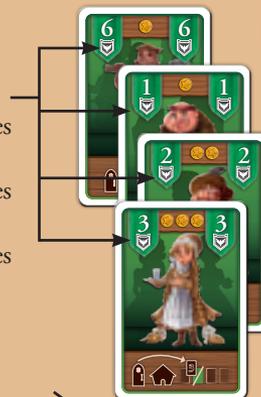
- 1 point de victoire pour chaque jeton Point de Victoire.



Ajoutez le bonus accordé par les armoiries (la taille des armoiries n'a aucune importance ici). Le bonus dépend de la face des cartes de score avec laquelle vous avez décidé de jouer :

### *Joueurs débutants :*

- 2 points par tranche de 4 cartes avec des armoiries identiques
- 4 points par tranche de 5 cartes avec des armoiries identiques
- 6 points par tranche de 6 cartes avec des armoiries identiques



### *Joueurs avancés :*

*(Cartes de score avec la couronne)*

- 2 points par tranche de 4 cartes avec des armoiries identiques
- 5 points par tranche de 5 cartes avec des armoiries identiques
- 10 points par tranche de 6 cartes avec des armoiries identiques



Le joueur totalisant le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui, parmi les joueurs concernés, ayant obtenu le plus grand nombre de cartes rapportant 3 points de victoire qui gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs sont ex aequo.