

Tanto Cuore たんとくお-れ

Livret de règles français

■ 1. Aperçu du jeu

Tanto Cuore* est un jeu de deck building pour 2 à 4 joueurs.

Les joueurs endossent les rôles de « maître de maison » qui emploient de nombreuses servantes mignonnes.

Mais faites attention ! Les servantes peuvent tomber malades ou bien prendre de mauvaises habitudes !

À la fin du jeu, le joueur ayant la meilleure collection de servantes et donc le plus de points de victoire (PV) est déclaré le « maître parfait » et remporte la partie.

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


■ 2. Contenu du jeu


Ce jeu est composé de ce livret de règles et de 280 cartes.


- **198 cartes Servante :**
 - 32 Servantes en chef (encadrement vert) de 2 types.
 - 156 Servantes (encadrement bleu) de 16 types.
 - 10 Servantes privées (encadrement noir)
- **56 cartes Amour (encadrement rose) :**
 - 36 cartes « 1 Amour »
 - 12 cartes « 2 Amours »
 - 8 cartes « 3 Amours »
- **26 cartes événements (encadrement violet) de 2 types.**


Symboles et mots clés

Dans ce livret de règles, nous utiliserons des mots clés qui peuvent aussi être représentés par des symboles. Ci-dessous, vous trouverez les symboles avec les mots clés correspondants :

 +1 = [Piocher +1]

 +1 = [Servir +1]

 +1 = [Amour +1]

 +1 = [Employer +1]

■ 3. Installation et vocabulaire spécifique

Les joueurs s'installent autour de la table. Placez toutes les cartes disponibles au centre de la table ; cet endroit s'appellera la "Ville". Chaque joueur devra avoir assez de place devant lui pour pouvoir jouer ses cartes. Cet espace sera nommé "Maison du joueur". Chacune est constituée de sa pioche personnelle ("Salle d'attente"), de sa défausse ("l'Entrée des cuisines"), de sa zone de jeu où seront jouées ses cartes et de ses Quartiers privés, une zone pour les cartes possédées mais mises de côté.

- Premièrement, séparez les cartes Servantes en chef « **Marianne** » et « **Colette** » et placez les en deux tas dans la Ville.

- Deuxièmement, triez les deux types de cartes événements « **Maladie** » et « **Mauvaises Habitudes** » ; placez-les en deux tas dans la Ville.

- Troisièmement, triez les trois types de cartes Amour « **1 Amour** », « **2 Amours** », « **3 Amours** » et placez-les dans trois tas séparés dans la Ville.

- Quatrièmement, prenez les 10 cartes **Servantes privées**, mélangez-les et placez-les en une pile face cachée dans la Ville. Piochez les 2 premières cartes de cette pile et placez-les face visible à côté de cette pile.

- Enfin, prenez 10 des 16 sortes de **Servantes**, soit au hasard soit en les choisissant, et placez-les en dix piles de cinq cartes sur deux rangées 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.

Sélection de cartes servantes recommandée pour la première partie

Azure Crescent

Geneviève Daubigny

Viola Crescent

Moine de Lefèvre

Rouge Crescent

Tenallys Trent

Safran Virginie

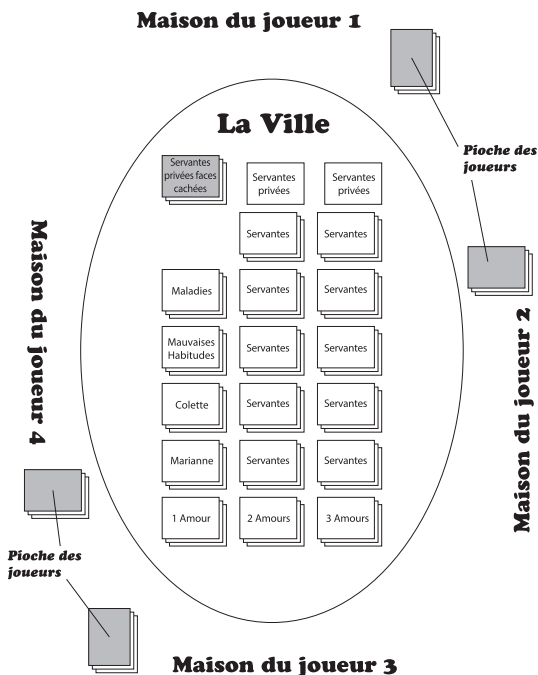
Sainsbury Lockwood

Kagari Ichinomiya

Anis Greenaway

Chaque joueur prend maintenant 7 cartes « 1 Amour », et 3 cartes « Colette », et les mélange. Cela forme son deck de départ qu'il place en Salle d'attente. Il prend ensuite les 5 premières cartes de cette Salle d'attente et les garde en main. Jouer des cartes de sa main dans sa zone de jeu, c'est être servi par son personnel. L'Entrée des cuisines de chaque joueur, l'endroit où les joueurs défaussent leurs cartes, est aussi l'endroit où les nouvelles cartes achetées sont mises. Renvoyer ou mettre à la porte du personnel signifie le remettre en Ville.

Exemple de mise en place



■ 4. Tour de jeu

Choisissez le premier joueur de la manière qui vous convient.

Les autres joueront ensuite chacun leur tour. Chaque tour se déroule comme suit en 4 phases (ces phases seront décrites en détail un peu plus loin dans les règles) :

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

2) Phase de Service (point central du jeu : jouer des cartes servantes)

3) Phase d'Embauche (jouer des cartes Amour, embaucher du nouveau personnel)

4) Phase de Congés (congédir le personnel utilisé, et faire appel à du nouveau personnel)

Lorsqu'un joueur a terminé avec ces 4 phases, c'est ensuite au joueur situé à sa gauche, de commencer son tour. Cela continue jusqu'à la fin de la partie, moment durant lequel le nombre de points de victoire (PV) est calculé pour désigner le vainqueur.

■ 5. 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 types de Servantes : les Servantes en chef, les Servantes et les Servantes privées.

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

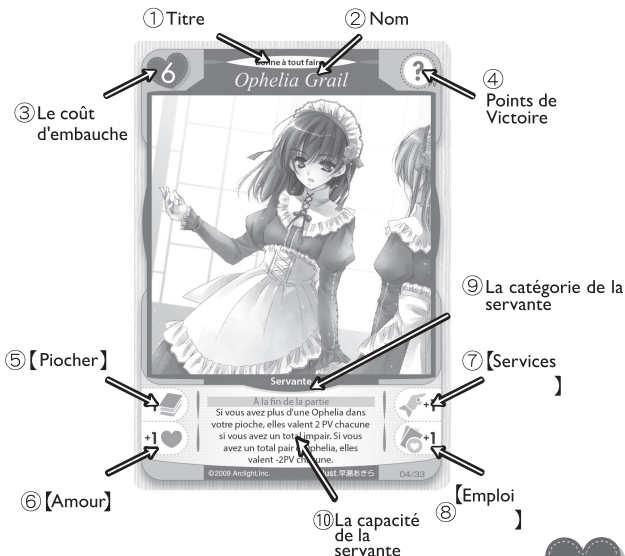
Les Servantes (encadrement bleu) sont les cartes au cœur du jeu. Vous les jouez pendant la phase de Service.

Les Servantes Privées (encadrement noir) sont quelque peu spéciales ; elles n'entrent jamais dans la Salle d'attente (pioche) ou l'Entrée des cuisines (défausse). Au lieu de cela, elles sont toutes des femmes de chambre, posées près de votre zone de jeu, dans vos Quartiers privés. Elles sont décrites plus loin dans ces règles.

Jouer une carte servante de votre main (être servi par une servante) coûte un **service**. Chaque joueur a un **service** par tour, et ne peut donc être servi que par une servante par tour. Cependant, certaines servantes peuvent offrir 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 : Piocher** – Le nombre de cartes supplémentaires piochées par un joueur servi par cette servante.
- ⑥ **Symbole : Amour** – La somme d' **Amour** supplémentaire produite par cette servante lorsqu'elle est jouée. Cet **Amour** est utilisé avec l'Amour des cartes Amour pour embaucher des servantes.
- ⑦ **Symbole : Services** – Le nombre de **services** supplémentaires que cette servante produit. Avoir plus de **services** vous permet de jouer plus de servantes.
- ⑧ **Symbole : Emploi** –
Le nombre d'**emplois** supplémentaires que cette servante produit. Les **emplois** supplémentaires vous permettent d'embaucher plusieurs servantes pendant votre tour.
- ⑨ **La catégorie de la servante**
- ⑩ **La capacité de la servante** – Un texte décrivant la capacité de

Remarque : le mot « servante » dans ces règles se rapporte aussi bien aux Servantes, aux Servantes en chef qu'aux Servantes privées. Les cartes Amour ne sont pas des servantes bien qu'elles fassent partie de l'équipe.



● Les Cartes Amour

Ces cartes produisent de l'**Amour** utilisé pour employer du nouveau personnel (acheter de nouvelles cartes). Elles sont généralement jouées pendant la 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 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 jouées 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 Amours** » donnera 2 Amours et une carte « **3 Amours** » donnera 3 Amours.

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 de la carte

② Coût d'embauche -

La somme d' Amour nécessaire pour pouvoir employer cette carte à partir de la Ville.

② Coût d'embauche ① Nom de la carte.



● Les cartes Évènements

Les cartes Évènements sont de **mauvaises cartes qui produisent des effets négatifs** sur le joueur qui les possède. Elles sont utilisées pendant la Phase d'Embauche comme les autres cartes, mais elles ne vont pas dans la Salle d'attente 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 sera employée et/ou possédée.



■ 6. Détails des Phases

● 6 – 1: Phase de départ

Pendant cette phase, les capacités de certaines cartes Servantes privées et cartes Évènements sont activées. N'utilisez la capacité d'une Servante Privée qu'une fois par tour, au moment indiqué sur la carte.

Les Servantes Privées qui sont malades ne peuvent pas se servir de leur capacité.

Un joueur qui a une carte Maladie placée sur n'importe quelle de ses Servante Privées peut, pendant la Phase de Départ, se défausser d'une carte « 3 Amours » pour pouvoir se débarrasser de la carte Maladie (la remettre dans la Ville).

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

● 6 – 2: Phase de Service

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 « 1 Service » à moins qu'il en soit précisé autrement sur la carte. Chaque joueur ne possède qu'un seul service au début de sa Phase de Service. Cela signifie que chaque joueur 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)

Lorsqu'un joueur est servi par une servante, il reçoit les bonus décrits par les symboles sur la carte – Piocher, Services, Amour, et Emplois. Parmi ceux-ci, **piocher est utilisé immédiatement**, le joueur doit piocher le nombre spécifié de cartes de sa Salle d'attente dès qu'il reçoit le bonus piocher. S'il y a des servantes parmi les cartes piochées, elles peuvent servir le joueur pendant cette même phase de Service (tant 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. Attention, aucun Service, Amour ou Emploi ne sera conservé pour le prochain tour ; ils sont tous perdus lors de la Phase de défausse du joueur.

Les textes présents sur les cartes servantes sont résolus après que le joueur a 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 ses 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 « 7.Femmes de chambre ».

Si rien d'autre 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 qu'il n'a plus de Servante à jouer, mais les effets 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, les services ne peuvent pas être gardés pour les tours suivants.

● 6 – 3 : Phase d'embauche

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 des effets aient 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, tant qu'il a 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, révéléz la carte suivante de la pile pour remplacer celle qui vient d'être prise.

Les nouvelles servantes recrutées et les cartes Amour passent directement dans votre Entrée des cuisines. Les cartes Servantes Privées vont directement dans vos Quartiers privés, les cartes Évènements vont dans n'importe quels Quartiers privés des joueurs, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement sur la carte.

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

● 6 – 4: Phase de Congés

La dernière partie du tour d'un joueur. **Tout le personnel qui a servi le joueur, ainsi que les cartes encore en main, sont défaussées** (toutes les cartes jouées ainsi que celles encore en main sont mises dans l'Entrée des cuisines). Attention, le personnel, présent dans les Quartiers privés du joueur (Servantes Privées, Femmes de chambre, cartes Évènements, etc.), reste où il est et n'est pas défaussé.

Ensuite le joueur pioche 5 nouvelles cartes de sa Salle d'attente. Si cette dernière est vide, le joueur en pioche autant qu'il peut, ensuite il mélange toutes les cartes de l'Entrée des cuisines pour former une nouvelle Salle d'attente, et enfin il pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main.

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 (Salle d'attente) : Vous ne remélangez pas votre pile de défausse (Entrée des cuisines) tant que vous n'avez pas à prendre une carte dans votre deck qui est vide. S'il ne reste pas de cartes dans votre pioche, ne remélangez pas votre défausse tant que vous ne devez pas prendre une carte.

■ 7. 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 le servir. Aucun de leurs bonus ou effet ne sera appliqué et elles ne seront pas défaussées pendant la Phase de Congés. Elles resteront dans les quartiers privés du joueur jusqu'à la fin de la partie à moins que certains effets ne les en retirent. Le joueur en garde la propriété et les Points de Victoire sont toujours valables.

Transformer une servante en femme de chambre coûte généralement 1 Service, mais la transformer en femme de chambre en chef coûte 2 Services, comme 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 en fin de partie lors du calcul des bonus liés aux points de Victoire elle est encore dans votre Salle d'attente, dans votre Entrée des cuisines ou dans vos mains.

■ 8. 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 et (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 être défaussées ou mélangées dans votre Salle d'attente.**

Un joueur ne peut employer (ou gagner grâce à l'effet d'une carte) qu'une des deux Servantes Privées face visible. Lorsqu'une d'entre elle est employée révélez la prochaine carte de la pioche Servante Privée en Ville (tant que cela est possible) pour la remplacer.

Bénéficier de la capacité d'une Servante Privée ne coûte aucun Service. Vous ne pouvez jouer la capacité d'une Servante Privée qu'au moment indiqué sur la carte. Veuillez aussi noter que certains des 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 va perdre toutes ses capacités **mis à part bien sûr ses Points de Victoire et ses bonus de fin de partie.** Le joueur n'a pas le droit de changer l'ordre de sa pile de Servantes Privées.

■ 9. Détails : Les Évènements

Les Évènements sont des cartes avec des effets négatifs qui 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 événement dans vos Quartiers privés sur une Servante Privée / Femme de chambre. Si une carte Évènements doit être défaussée, elle est remise en Ville. S'il n'y a plus de cartes Évènements en Ville, aucune ne peut être jouée tant qu'une de ces cartes n'a pas été remise en Ville.

● 9-1 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 limites au nombre de cartes Mauvaises Habitudes qu'un joueur peut avoir.

● 9-2 Les Maladies

Une Maladie doit être, lorsqu'elle est employée, jouée sur **une Servante Privée, une Femme de chambre ou bien une Femme de chambre en chef**, le joueur actif décide sur laquelle ce sera joué. 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 Servante Privée ou la Femme de chambre (en chef).

Seule la carte du dessus des Servantes privées 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'ils le souhaitent. Il est tout à fait possible de jouer plusieurs Maladies sur une servante.

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 elle.

Les joueurs peuvent se défausser d'une carte « 3 Amours » 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.

■ 10.Exemple de tour de jeu

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

Raoul a **Colette, Colette, deux cartes** | **Amour** et **Geneviève** dans sa main.

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

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

D'abord Raoul pioche une carte, c'est **Kagari**.

Comme il lui reste **1 Service** (celui procuré par **Geneviève**), Raoul décide donc d'être servi par **Kagari**, qu'il vient de piocher.

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.

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

Raoul a deux « **1 Amour** » en main, il va jouer les deux. Il a aussi **1 Amour** de **Geneviève**, il a donc un total de **3 Amours**. Il en utilise **2** ainsi que son **Emploi** pour embaucher **Rouge**. Il l'envoie directement **dans son 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 défasse **Geneviève, Kagari** et les 2 « **1 Amour** » qu'il a jouées en phase de service, et il défasse aussi **Colette** qu'il avait toujours en main.

Il pioche ensuite 5 nouvelles cartes de son deck.

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

■ 11. Fin de la partie et victoire

● 11 – 1: Fin de la partie

Lorsque deux piles de servantes sont vides, en ville, 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.

● 11 – 2: Points de victoire (PV)

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.

- Toutes les cartes qui sont encore dans les mains des joueurs et dans leur Entrée des cuisines sont ajoutées à celles de leur Salle d'attente

- Retirez 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, ajoutez ces Points de Victoire aux points des servantes qui sont dans votre Salle d'attente. N'oubliez pas non plus les bonus qui s'appliquent aussi bien à vos Quartiers Privés ainsi qu'à votre Salle d'attente, comme celui de **Colette** qui donne 5 PV de plus au joueur qui a le plus de cartes **Colette**.

- Pour finir, ôtez toutes les pénalités obtenues 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.

12. Détails des cartes

● 12 – 1 : Servantes en chef



Marianne Soleil (Qté: 8)

PV : 6

Détails : La servante représentative de ce jeu. À la fin de la partie, chaque Marianne rapporte 6 PV.



Colette Framboise (Qté: 24)

PV : 1

Femme de Chambre ⇒ [Services -2]

—— À la fin de la partie ——

Si vous employez plus de Colette que les autres joueurs, vous recevez un bonus de 5 PV. (Vous gagnez 5 PV au total, pas par Colette).

Détails : Transformer Colette en Femme de chambre coûte 2 services. Colette vaut toujours 1 PV, sans tenir compte du fait qu'elle soit une femme de chambre ou pas. À la fin de la partie, un bonus de 5 PV (pas par Colette) est accordé.

● 12 – 2 : Les Servantes



Ophelia Grail (Qté: 8)

PV : X

[Piocher +1] [Amour +1] [Service +1]

[Emploi +1]

—— À la fin de la partie ——

Si vous avez plus d'une Ophelia dans votre pioche, elles valent 2 PV chacune si vous avez un total impair. Si vous avez un total pair d'Ophelia, elles valent -2PV chacune.

Détails : Tous les joueurs qui ont 2 Ophelias ou plus vont recevoir des points supplémentaires à la fin de la partie. Les joueurs qui ont un total impair d'Ophelia vont recevoir 2 PV par Ophelia, alors que les joueurs qui ont un total pair d'Ophelia, reçoivent -2 PV par Ophelia. Par exemple, 3 Ophelias valent 6 PV, mais 2 Ophelias valent -4 PV.



Anise Greenaway (Qté: 8)

PV : 3

【 Piocher +3 】 【 Emploi +1 】



Sainsbury Lockwood (Qté: 10)

Vous pouvez échanger une carte « I Amour » de votre main avec soit un « 2 Amours » ou une Servante avec un coût d'embauche de 4 ou moins, venant de la Ville.

Détails : Tout d'abord, remettez 1 carte « I Amour » en Ville. Ensuite, prenez une des cartes appropriées et ajoutez-la à votre main. La carte nouvellement obtenue peut-être jouée dès ce tour-ci si possible.



Tenalys Trent (Qté: 10)

【 Amour +3 】 【 Emploi +1 】

Chaque autre joueur pioche une carte.

Détails : Quand un joueur joue Tenalys, tous les joueurs sauf le joueur actif piochent une carte.



Nena Wilder (Qté: 10)

【 Amour +1 】

Les joueurs à votre gauche et à votre droite, doivent, s'ils ont des servantes dans leurs quartiers privés, prendre une carte Mauvaises Habitudes et la placer dans leurs quartiers privés.

Détails : Tout d'abord, placez une carte Mauvaises Habitudes sur le joueur à gauche et ensuite sur le joueur à droite. S'il n'y a plus de cartes Mauvaises Habitudes en Ville, donnez-en autant que possible. Dans une partie à deux joueurs, l'autre joueur ne reçoit pas deux Mauvaises Habitudes. Les cartes Mauvaises Habitudes ne peuvent pas être placées sur des quartiers privés qui ne comportent pas de servantes.



Natsumi Fujikawa (Qté: 10)

[Piocher +1] [Services +2]

Vous pouvez défausser une carte de votre main. Si vous les faites, tous les autres joueurs qui ont 4 cartes ou plus doivent en choisir une qu'ils défaussent.

Détails : Le joueur actif pioche d'abord une carte et il décide s'il veut utiliser l'effet de Natsumi ou pas. Si son effet est activé, les cartes sont défaussées par les joueurs en commençant par le joueur de gauche.



Esquive Forêt (Qté: 10)

[Piocher +2]

Vous pouvez défausser jusqu'à 2 cartes de votre main. Si vous le faites, vous gagnez 1 service par carte défaussée.

Détails : le joueur actif pioche 2 cartes, et il décide ensuite s'il utilise ou pas la capacité d'Esquive.



Genevieve Daubigny (Qté: 10)

[Piocher +1] [Amour +1] [Services +1]



Moine de Lefèvre (Qté: 10)

[Piocher +2] [Emploi +2]



Eliza Rosewater (Qté: 10)

[Amour +2]

Vous pouvez regarder la première carte de la pioche d'un joueur (y compris la vôtre) et ensuite vous choisissez si vous envoyez cette carte dans l'Entrée des cuisines ou non.

Détails : vous pouvez cibler votre propre pioche avec cette capacité.



Kagari Ichinomiya (Qté: 10)

[Services +2]



Claire Saint-Juste (Qté: 10)

[Services +1]

Vous pouvez remettre une carte de vos quartiers privés dans la Ville.

- Lorsqu'un événement est placé dans vos Quartiers privés-Vous pouvez révéler cette carte de votre main. Si vous le faites, remettez cet événement en ville.

Détails : lorsque quelqu'un essaye de jouer une carte événement chez vous, vous pouvez révéler cette carte (vous la montrez, vous ne la défaussez pas) pour forcer le joueur à remettre cet événement en Ville. L'Amour que ce joueur aura payé ne lui sera pas redonné. Cet effet peut être activé n'importe quel nombre de fois pendant un tour. Si vous aussi avez des cartes Événements dans vos Quartiers privés, vous pouvez jouer cette carte pendant la phase de service pour vous débarrasser d'une carte événement.



Safran Virginie (Qté: 10)

[Amour +2]

[Femme de chambre ⇒ [Service -1]]

—— Bonus femme de chambre ——

Pour chaque série de Safran que vous avez en femme de chambre, vous marquez des PV supplémentaires.

2 Safrans=4PV , 3 Safrans=8PV , 4 Safrans=12 PV

Détails : Le joueur actif peut choisir soit de jouer Safran comme d'habitude et recevoir +2 amour, ou bien il peut la transformer en femme de chambre. À la fin de la partie. Si un joueur a 2 Safran ou plus comme femme de chambre dans ses quartiers privés, il reçoit les PV supplémentaires indiqués. Le bonus reçu est un total par série (jusqu'à 4 par série), pas par carte. Un joueur peut avoir plusieurs séries et il peut donc gagner les points bonus pour chaque série. 6 Safran seront divisées en une série de 4 et une de 2, pour un total de 16 PV. Une seule Safran comme femme de chambre ne rapporte pas de PV.



Azure Crescent (Qté: 10)

PV : 1

[Emploi +1]

[Femme de chambre ⇒ [Service -1]]

—— Bonus femme de chambre ——

Pour chaque série de deux ou trois sœurs Crescent que vous avez en femme de chambre, vous recevez des PV supplémentaires.

Chaque série de 2 sœurs différentes = 3 PV

Chaque série des 3 sœurs = 7 PV

Détails : le joueur actif peut choisir soit de jouer cette servante normalement pour en gagner le bonus ou il peut la transformer en femme de chambre pour la placer dans ses quartiers privés. À la fin de la partie, les joueurs qui ont 2 des trois sœurs Crescent ou plus reçoivent des PV supplémentaires. Pour chaque série de 2 sœurs Crescent différentes, vous recevez 3 PV. Pour chaque série de trois sœurs Crescent, vous recevez 7 PV. Ceci est donné en plus des 1 PV normaux pour chacune des trois sœurs. Par exemple, si un joueur a Azure et Rouge comme femmes de chambre, elles valent 1 PV chacune et ensemble elles procurent un bonus de 3 PV pour un total de 5 PV. Si un joueur a les trois sœurs, elles procurent 1 PV chacune et un bonus de 7 PV ensemble pour un total de 10 PV. Si le joueur a plusieurs séries, les PV bonus sont appliqués pour chaque série.



Viola Crescent (Qté: 10)

PV : 1

[Piocher +1]

[Femme de chambre ⇒ [Service -1]]

—— Bonus femme de chambre ——

Pour chaque série de deux ou trois sœurs Crescent que vous avez en femme de chambre, vous recevez des PV supplémentaires.

Chaque série de 2 sœurs différentes = 3 PV

Chaque série des 3 sœurs = 7 PV

Détails : Reportez-vous aux détails de Azure Crescent.



Rouge Crescent (Qté: 10)

VP : 1

[Amour +1]

[Femme de chambre ⇒ [Service -1]]

—— Bonus femme de chambre ——

Pour chaque série de deux ou trois sœurs Crescent que vous avez en femme de chambre, vous recevez des PV supplémentaires.

Chaque série de 2 sœurs différentes = 3 PV

Chaque série des 3 sœurs = 7 PV

Détails : Reportez-vous aux détails de Azure Crescent.

● 12 – 3 : Servantes privées



Amber Twilight (Qté: 1)

PV : -3

— Au début de la phase de défausse de chacun des autres joueurs —

Le joueur actif doit défausser la première carte de sa Salle d'attente. Si la carte défaussée n'était pas une carte de servante alors le nombre de cartes qu'il pioche est diminué de 1.

Détails : Si Amber tombe malade, sa pénalité de -3 PV est annulée, tout comme sa capacité.



Nord Twilight (Qté: 1)

PV : -4

— Pendant votre phase de départ —

Vous pouvez défausser toutes les cartes de votre main sauf une. Si vous le faites, envoyez deux cartes maladie de la ville sur une servante dans des quartiers privés de votre choix.

Détails : Vous ne pouvez pas placer les deux maladies sur deux servantes différentes. Si Nord tombe malade, sa pénalité de -4 PV est annulée, tout comme sa capacité.



Sora Nakachi (Qté: 1)

PV : 2

— Pendant votre phase de départ —

Vous pouvez déplacer une carte événement des Quartiers privés de votre choix sur un endroit équivalent dans les quartiers privés d'un autre joueur.

Détails : les mauvaises habitudes sont déplacées sur un lieu général dans les Quartiers privés de quelqu'un. Les maladies doivent être placées sur des servantes spécifiques dans les quartiers privés de quelqu'un. Vous ne pouvez pas déplacer une carte événement dans des quartiers privés qui n'ont pas de servantes.



Fay Longfang (Qté: 1)

— Pendant votre phase de départ —

Vous recevez soit [Amour +1] ou [Emploi +1] .

Détails : Vous devez choisir quel bonus vous recevez pendant votre phase de départ. Vous ne pouvez pas choisir une fois entré dans la phase de service.



Lalande Dreyfus (Qté: 1)

PV : 2

— Pendant votre phase de départ —

Vous pouvez piocher une carte.

Détails : l'icône de bonus et le texte de la carte ne se cumulent pas. Cette carte donne un total de [Piocher +1] pendant la phase de départ de son propriétaire. La carte doit être piochée pendant la phase de départ ; vous ne pouvez pas piocher la carte supplémentaire dès que vous êtes entré dans la phase de service.



Milly Violet (Qté: 1)

PV : 1

— Pendant votre phase de service —

Si une de vos servantes vous fait piocher une carte, vous recevez [Service +1]. Cet effet ne peut se produire qu'une seule fois par tour.

Détails : Cet effet est appliqué immédiatement après avoir pioché et avant tout autre effet que la servante qui vous a fait piocher peut avoir.



Eugenie Fontaine (Qté: 1)

— Pendant votre phase de départ —

Vous pouvez regarder 1 carte au hasard dans la main d'un autre joueur. Après cela, vous pouvez autoriser ce joueur à regarder une carte au hasard de votre main. Si vous le faites, échangez ces deux cartes.

Détails : après avoir regardé la carte de l'adversaire, vous pouvez choisir de ne pas le laisser regarder une de vos cartes. Dès que vous l'avez laissé regarder une de vos cartes, vous ne pouvez plus refuser l'échange.



Lucienne de Marlboro (Qté: 1)

PV : 1

— Pendant votre phase de départ —

Vous gagnez [Service +1]

Détails : l'icône de bonus et le texte de la carte ne se cumulent pas. Cette carte donne un total de [Service +1] au propriétaire de la carte lors de la phase de départ.



Rosa Topaz (Qté: 1)

PV : 1

—— Pendant votre phase de départ ——

Vous gagnez [Amour +1] .

Détails : l'icône de bonus et le texte de la carte ne se cumulent pas. Cette carte donne un total de [Amour +1] au propriétaire de la carte lors de la phase de départ.



Tanya Petrushka (Qté: 1)

PV : 1

—— Pendant votre phase de service ——

Si une de vos servantes vous fait piocher une carte, vous pouvez piocher une carte supplémentaire. Cet effet ne peut se produire qu'une seule fois par tour.

Détails : Cet effet est appliqué immédiatement après la première pioche et avant tout autre effet que la servante qui vous a fait piocher peut avoir.

● 12 – 4 : Événements



Maladie (Qté: 10)

Cette carte est placée sur une servante dans les Quartiers privés d'un joueur. Cette servante perd toutes ses capacités et tous ses PV.

—— Pendant votre phase de départ ——

Vous pouvez défausser un « 3 Amours » de votre main. Si vous le faites, remettez cette carte en Ville.

Détails : Plusieurs maladies peuvent être placées sur la même servante. L'effet de maladie se poursuit même pendant la phase de calcul de PV, car les servantes malades ne génèrent pas de PV. Les servantes qui guérissent peuvent appliquer leurs effets immédiatement. Un joueur peut défausser plusieurs « 3 Amours » pour se débarrasser de plusieurs maladies, mais il ne peut se débarrasser que de maladies qui sont dans ses propres quartiers privés.



Mauvaise habitude (Qté: 16)

PV : 1

—— À la fin de la partie ——

Si vous avez 4 mauvaises habitudes ou plus dans vos quartiers privés, chacune vaut -2 PV.

Détails : Les mauvaises habitudes ne sont pas placées sur les servantes, mais en général dans les quartiers privés d'un joueur. Comme vous ne pouvez pas vous débarrasser des mauvaises habitudes, sauf en jouant Claire, nous vous conseillons de retirer les mauvaises habitudes de jeu s'il y a des débutants parmi les joueurs.

● 12 – 5 : Cartes Amour



1 Amour
(Qté: 36)



2 Amours
(Qté: 12)



3 Amours
(Qté: 8)

Illustration de couverture

七瀬葵

Illustrations des cartes

あづみ冬留

イシガー

狗神煌

江草天仁

尾崎弘宜

CARNELIAN

かわく

久坂宗次

KEI

COMTA

さとーさとる

立川虫麻呂

篤見唯子

長月みそか

七

七瀬葵

早瀬あきら

原田たけひと

藤真拓哉

ぼよん♥ろっく

真時未砂

水瀬凜

宮下未紀

山鳥おふう

るちえ

Auteur

Masayuki Kudoh

Développeur en chef

Naoki Kubouchi

Développeurs

Atsuo Yoshizawa Akihiro Kusano

Tomohiko Sekine Kouta Tagashira

Direction artistique

Kazuna Shizukuishi

Conception graphique

Jun-ichi Narusawa (Media desk N)

Traduction française

Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises

Natacha Athimon-Constant

Christophe Mosca

Japanime Games

www.tantocuore.com

©2009 Arclight Inc.

