

もっと more
Motto Tanto Cuore Tanto Cuore シリーズ
 たんとくおれ

0. Introduction

- On a prévu d'organiser une énorme fête à l'extérieur, dans le parc, pour toutes les personnes qui ont décidées de venir. Tout le monde n'a qu'une seule envie c'est de participer aux préparatifs. Les servantes de toutes les maisons sont occupées à travailler dans le parc (l'endroit de la fête).
 - Dans ce jeu, les joueurs appelleront des servantes dans le parc, et en respectant les ordres des Servantes Raffinées, elles prépareront la fête en allant faire des courses pour la nourriture et la décoration et aussi en faisant le ménage. Dès que la partie se termine, la fête commence, et le joueur qui a le plus de Points de Victoire devient le maître de toutes les servantes.

1. Contenu

La boîte de jeu contient ce livret de jeu ainsi que les 224 cartes suivantes :

- 9 Servantes Raffinées
- 136 cartes Servantes dont :
 - 12 Servantes en Chefs
 - 124 Servantes
- 26 cartes Préparatifs
- 48 Cartes Amour
- 1 carte premier maître
- 4 cartes résumé du tour de jeu

« Motto Tanto Cuore » est un nouveau jeu de construction de deck de cartes pour 2 à 4 joueurs. La manière de jouer diffère quelque peu de la série antérieure des Tanto Cuore. Cependant, vous pouvez aussi vous servir des cartes des 3 anciennes boîtes pour jouer à ce jeu.

Note sur le vocabulaire utilisé :

Dans ce jeu, vous ne « jouez pas des cartes », vous êtes « servis par votre personnel ». Vous « n'achetez » pas « des cartes », vous « employez du personnel ». « Piocher des cartes » c'est « faire appel à du personnel ». Les cartes que vous avez en main, c'est le « personnel qui se tient à vos côtés ». Votre pioche, c'est votre « salle d'attente » et la pile de défausse de chaque joueur, c'est leur « entrée des cuisines ». Envoyer du personnel à l'entrée des cuisines c'est « congédier du personnel ». Votre zone de jeu c'est votre « maison » et la zone centrale de jeu, c'est « le Parc ».

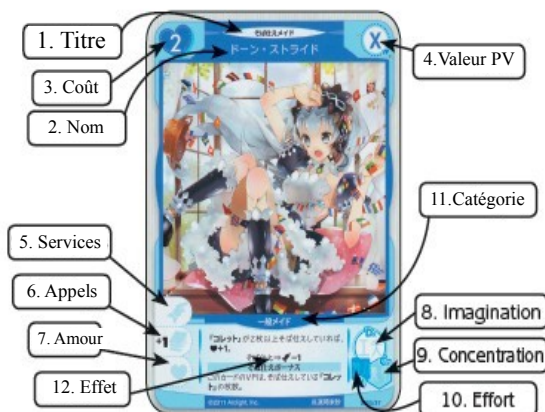
- Veuillez noter que dans ces règles lorsqu'on se réfère à une « Servante », les cartes Amours (et les Servantes Raffinées) ne sont pas concernées. Par contre les cartes Amours font partie de votre personnel.

2. Les Cartes

Classiquement, ce jeu est constitué de 4 sortes différentes de cartes : les **Servantes Raffinées**, les **Servantes**, les **Cartes Préparatifs** et les **cartes Amours**. Expliquer ces cartes permet une première approche du jeu.

Cartes Servantes (encadrement bleu)

Ces cartes, avec les cartes Amour, sont les cartes que les joueurs auront en main et qu'ils joueront pendant la partie. Au début de la partie les joueurs commencent avec 3 cartes Servantes spécifiques et 7 cartes 1 Amours – Voir la partie Installation du jeu.



- **1. Titre** : Principalement pour l'ambiance du jeu.
- **2. Nom** : Nom de la Servante
- **3. Coût** : La somme d'Amour nécessaire pour employer (acheter) cette Servante dans la zone centrale.
- **4. Valeur en PV** : La somme de Points de Victoire que cette Servante rapporte à la fin de la partie. Dans ce cas c'est un « X » donc la somme finale peut varier.
- **5. Services** : Le nombre de « Services » supplémentaires que vous obtenez lorsque cette Servante vous sert (i.e. Le nombre de cartes supplémentaires que vous pouvez jouer).
- **6. Appels** : Le nombre de personnel supplémentaire que vous appelez lorsque vous laissez cette servante vous servir (i.e. Le nombre de cartes supplémentaires que vous devez piocher).
- **7. Amour** : Combien d'Amour produit cette Servante. On utilise l'Amour pour employer plus de personnel.
- **8/9/10. Imagination / Concentration / Efforts** : ce sont les points de compétences de la servante. Ils sont utilisés pour gagner des cartes Préparatifs (des cartes qui valent beaucoup de PV).
- **11. Catégorie** : Pour le besoin des règles.
- **12. Effet** : Ce qu'il se produit lorsque vous laissez cette Servante vous servir.

Carte Amour (Encadrement Rose)

Ce sont les cartes qui avec les cartes Servantes seront dans les mains des joueurs et qui seront jouées par ceux-ci. A la différence des cartes Servantes, les cartes Amour n'ont pas besoin de « Services » pour être jouées (ce point est expliqué plus tard dans ces règles). Donc la seule chose qu'elles produisent c'est de l'Amour. L'Amour est utilisé pour employer plus de personnel (prendre des cartes dans la réserve - ce point est expliqué plus loin dans les règles).



- 1. Nom :** Le nom de la carte. Pour les cartes Amour il y a aussi d'indiqué la somme d'Amour dont vous disposez lorsque vous jouez cette carte... enfin lorsque vous êtes servis par ce membre du personnel, je veux dire.
- 2. Coût :** La somme d'Amour nécessaire pour employer ce membre du personnel.

Cartes Servantes Raffinées (encadrement rouge et noir)

Ce sont les seules servantes qui sont placées dans la zone centrale. Elles ne font jamais partie des membres du personnel des joueurs, elles ne peuvent donc pas être dans des salles d'attente ou à l'entrée des cuisines. Au début de chaque manche, les joueurs (chacun leur tour), prennent une des Servantes Raffinées disponibles; le joueur qui prend en dernier aura bien sûr moins de choix que celui qui a choisi en premier. Le choix de la Servante Raffinée fait par le joueur va grandement influencer ce que celui-ci pourra faire pendant cette manche. Dès que le joueur a fini son tour de jeu, il remet la Servante Raffinée dans le parc.



- 1. Titre :** principalement pour l'ambiance.
- 2. Nom :** Le nom de la servante.
- 3. Catégorie :** pour les besoins des règles.
- 4. Effet :** l'effet que vous obtenez en choisissant cette Servante.

Cartes Préparatifs

- Le seul but de ces cartes c'est qu'elles valent beaucoup de Points de Victoire (PV). Elles ne font jamais partie des membres du personnel des joueurs (salles d'attente ou entrées des cuisines). Les joueurs les gardent devant eux pour mesurer tout ce qu'ils ont accompli (grâce à leurs Servantes). On gagne ces cartes en jouant des Servantes qui ont assez de points de compétence pour remplir les conditions nécessaires à l'obtention de la carte Préparatif. Les joueurs devront aussi avoir choisit la *Servante Raffinée équivalente* au début de la manche pour pouvoir gagner la carte Préparatif qui correspond.



- 1. Nom :** le nom de la course.
- 2. Valeur en PV :** la somme de PV que vaudra cette carte à la fin du jeu.
- 3. Catégorie :** pour les besoins des règles.
- 4. Conditions requises :** Le genre de compétence ainsi que le nombre de points de cette compétence que le joueur devra avoir pendant ce tour de jeu pour pouvoir gagner cette carte.

Carte de Premier Maître

C'est juste une carte qui permet de savoir qui sera le premier joueur dans la manche suivante. Être le premier joueur dans une manche signifie que vous êtes le premier joueur à choisir une Servante Raffinée, ce qui peut évidemment vous procurer un certain avantage. On ne passe cette carte à personne d'autre (c'est à dire qu'elle reste la propriété du même joueur) à moins que le contraire soit spécifié notamment par un joueur qui a choisi de prendre Marianne Soleil pendant la phase de sélection des Servantes Raffinées.



3 Installation du jeu

- Triez les 3 différentes sortes de cartes Préparatifs (Nourriture, Décoration et Nettoyage), et placez les en pile faces visibles au centre de la table. Chacune de ces piles doit avoir les cartes 1 dessus, les cartes 2 au milieu et les cartes 3 dessous.
- Triez les 3 sortes de cartes Amour (1 Amour / 2 Amours / 3 Amours) et placez-les en piles faces visibles à côté des cartes Préparatifs dans le Parc.
- Distribuez 3 cartes Servante « Colette Framboise » à chaque joueur, et remettez les Colettes restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront plus utilisées pour le reste de la partie.
- Chaque joueur prend 7 cartes « 1 Amour ».
- Choisissez 10 des 13 Servantes restantes pour les utiliser dans la partie (pour une première partie, reportez-vous aux recommandations ci-dessous). Placez les en piles faces visibles (soit 10 piles au total) à côté des cartes Préparatifs et Amour dans le Parc.
- Mettez les Servantes Raffinées en ligne dans le Parc, bien en évidence et accessible à tous les joueurs. Avant de commencer la partie, veillez à ce que chaque joueur connaisse ce que les Servantes Raffinées permettent de faire.
- Décidez au hasard de qui sera le premier Maître pour la première manche. Ce joueur prend alors la carte « Premier Maître » pour la première manche.
- Tous les joueurs mélangent les 10 cartes qu'ils ont reçus (3 Colletes et 7 « 1 Amour ») et les place en pile faces cachées devant eux. Cette pioche devient leur salle d'attente. Chaque joueur doit avoir assez de place devant lui pour jouer ses cartes. Cette zone de jeu est sa « Maison ». Chaque joueur fait maintenant appel à 5 membres du personnel (prend 5 cartes de sa pioche) et les garde en main.

L'installation est maintenant terminée.

Pour une partie à 3 joueurs

- Retirez une carte « 1 » et 1 carte « 3 » de chaque pile de cartes Préparatifs et remettez les dans la boîte.
- Retirez au hasard une des Servantes Raffinées, excepté les 4 Servantes suivantes : Noemi, Sarina, Arisa et Marianne (elles sont vitales pour le jeu). Remettez la carte retirée dans la boîte de jeu.

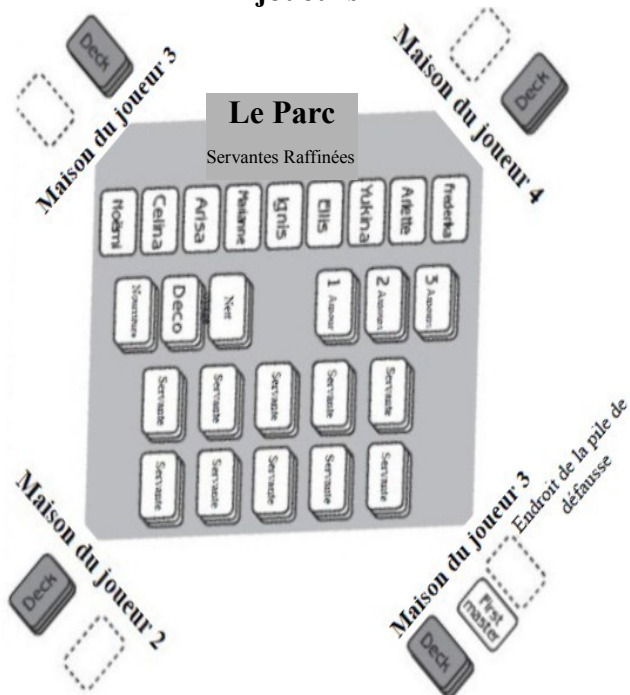
Pour une partie à 2 joueurs

- Retirez les cartes Préparatifs « Nettoyage » ainsi que la Servante Raffinée qui y est rattachée : Arisa.
- Retirez 1 carte « 1 » et 1 carte « 3 » des 2 piles de cartes Préparatifs restantes.
- Enfin, retirez 3 cartes de toutes les piles de Servantes. Remettez toutes les cartes retirées dans la boîte de jeu.

Sélection recommandée de Servantes pour la première partie :

Anise Greenaway	Ophélie Grail
Edith Shirling	Lenor Abrille
Tomo Watagaya	Cécilia Saint-Claire
Moinne de Lefebvre	Chiffon Loudenne
Elaine Fontenille	Dawn Shride

Exemple d'installation dans une partie à 4 joueurs



4 Tour de jeu

- La partie se compose de « manches ». Au début de chaque manche, tous les joueurs, en commençant par le Premier Maître, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, choisissent une Servante Raffinée et la place dans leur maison.
- Lorsque tous les joueurs ont pris une Servante Raffinée, la manche peut commencer dans l'ordre du tour de jeu des joueurs.
- Le Premier Maître commence puis c'est au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de jeu d'un joueur comporte plusieurs phases.
- Lorsque tous les joueurs ont joué, la manche est terminée.
- Toutes les Servantes raffinées sont remises dans le Parc et une nouvelle manche peut commencer avec le Premier Maître qui choisit une Servante Raffinée. (Veuillez noter que le Premier Maître ne change pas à moins que l'effet d'une carte dise le contraire).
- On continue jusqu'à ce que 2 piles de Servantes ou bien pile de cartes Préparatifs soient épuisées. Lorsque cela se produit, on finit le tour de jeu en cours et ensuite la partie est terminée.
- On termine toujours la manche quoiqu'il se passe.
- Une fois la partie terminée les joueurs calculent leurs Points de Victoire. Le joueur qui a le plus de points est déclaré Roi de toutes les Servantes.

Résumé d'un tour de jeu

- 1 : Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs choisissent une Servante Raffinée.
- 2 : Dans l'ordre du tour de jeu et chacun leur tour, les joueurs effectuent leur tour de jeu.
 - Tour de jeu d'un joueur
- I : effet de la carte Servante Raffinée.
- II : Phase de Service (le joueur joue des cartes)
- III : Phase de Travail (on gagne des cartes Préparatifs)
- IV : Phase d'Embauche (achat de nouvelles cartes)
- V : Remettre la Servante Raffinée dans le Parc
- VI : Nettoyage

5. Détails d'une manche

1) Sélection de la Servante Raffinée

Dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le Premier Maître puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend une Servante Raffinée du Parc et la place dans sa maison. Il n'est pas permis de prendre une Servante Raffinée qui venait d'être prise par un joueur précédent.

- **Quatre des Servantes Raffinées sont particulièrement importantes** : **Noëmi** qui permet de gagner des cartes Nourritures, **Celina** qui permet au joueur de gagner des cartes Décoration, **Arisa** qui permet au joueur de gagner des cartes Nettoyage et **Marianne** qui permet au joueur de voler la carte de Premier Maître à son propriétaire. Sans la Servante Raffinée correspondante, un joueur ne peut pas gagner les précieuses cartes Préparatifs.

(Les Servantes ont besoin des instructions des Servantes Raffinées pour savoir quoi faire).

Lorsque chacun des joueurs a pris une Servante Raffinée, on passe à la phase suivante de la manche.

2) Tour de jeu des joueurs

Dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le Premier Maître puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue à son tour.

Lorsqu'un joueur a fini son tour, c'est au joueur à sa gauche de jouer. Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, la manche est terminée.

- Le tour d'un joueur est constitué de 6 phases :

I : Effet de la carte Servante Raffinée

Le joueur peut activer l'effet de sa Servante Raffinée s'il le souhaite. (Ceci ne compte pas comme « jouer une carte », et cela ne coûte pas de « Services »).

II : Phase de Services

La phase principale du tour de chaque joueur. Pendant cette phase, le joueur peut jouer des cartes Servantes de sa main et ainsi gagner des effets (effets texte, points de compétences...). Jouer une carte (être servi par un membre du personnel) signifie mettre la carte de votre main dans votre maison. **Pour pouvoir jouer une carte, un joueur doit avoir 1 « point de Service ». Chaque joueur possède 1 service au début de sa phase Services et ce à chaque tour, il peut donc être servi par une Servante à chaque tour.** Pour être servi par plus de Servantes, le joueur doit jouer des cartes qui lui donne des Services supplémentaires. Veuillez noter qu'être servi par du personnel Amour (jouer des cartes Amour) ne requiert aucun Service.

Les cartes Servantes produisent des Appels, des Services, de l'Amour, des Points de Compétence et aussi des effets (sous forme de textes additionnels). Tout ceci est appelé « l'effet de la Servante ».

Certaines Servantes choisies peuvent être transformées en **Femme de Chambre** au lieu de servir. Reportez-vous au point 6 de cette règle « Femme de Chambre ».

Si la Servante a produit des **Appels**, le joueur doit immédiatement appeler du nouveau personnel (piocher de nouvelles cartes dans son deck). Ces appels ne peuvent pas être « conservés pour plus tard » dans la phase de Service, et appeler du personnel n'est pas une option. La Servante qui vient de vous servir apporte plus de personnel avec elle et c'est tout.

• **Les Services et/ou les Amours**, d'un autre côté, n'ont pas besoin d'être utilisés de suite – au lieu de cela ils s'ajoutent à ceux que le joueur avait déjà, à cause des Servantes qu'il avait déjà jouées. Les Services sont utilisés lorsque le joueur est servi par des Servantes, l'Amour est quant à lui (la plupart du temps) utilisé pendant la phase d'Embauche. Ce n'est pas obligatoire d'utiliser tous les Services et tous les Amours, mais tout le surplus d'Amour et de Service sera perdu à la fin du tour du joueur. On ne peut pas les mettre de côté pour le prochain tour.

• Tous **les points de Compétence** (l'Imagination, la Concentration et les Efforts) produit par la Servante, s'additionnent aux autres points de Compétence. Si les Servantes jouées par le joueur, sur ce tour de jeu, produisent assez de points de Compétence de la bonne sorte, le joueur pourra gagner une carte Préparatif plus tard dans ce tour de jeu (pourvu qu'il ait choisi la Servante Raffinée qui correspond).

• Comme pour les Services et les Amours, on ne peut pas conserver les points de compétence au delà de son tour de jeu.

• **Les effets des textes** sur les cartes des Servantes sont appliqués après que le joueur ait reçu ses Appels, ses Services, son Amour et ses Points de Compétence (à l'exception des Femmes de Chambre). Les effets des textes qui possèdent une flèche dans la phrase (=>) sont optionnels. A la place de la flèche lisez plutôt « vous pouvez ... » ou bien « si vous faites... ».

• Toutes les cartes jouées par les joueurs doivent rester faces visibles dans la maison pendant le temps du tour de jeu, à moins que le contraire ne soit spécifié. Les cartes (les Servantes) ne sont pas mises en congés (mises dans la pile de défausse) avant la fin du tour du joueur.

• La phase de Service prend fin lorsque le joueur n'a plus de Service ou bien il n'a plus de Servante à jouer, ou bien il ne veut pas jouer de cartes supplémentaires. Dès la fin de la phase de Service le joueur perd immédiatement le surplus de points de Service.

III : Les Servantes au travail

Cette phase ne peut être effectuée que par les joueurs qui ont pioché une Servante Raffinée avec le symbole « Chef » (**Noëmi, Celina** ou **Arisa**).

Si les joueurs ont pris une de ces servantes Raffinées, ils peuvent gagner la 1ère carte de la pile de Préparatif qui correspond (pile de Nourriture pour Noëmi, pile de Décoration pour Celina et pile de Nettoyage pour Arisa), pourvu que le joueur ait assez de points de Compétence de produit pendant ce tour de jeu. La Servante Raffinée donne ses instructions aux Servantes du joueur sur ce qui doit être fait, et les Servantes, elles livrent. Sans une Servante Raffinée, les Servantes ne savent pas quoi faire. Na!

Le joueur peut gagner plusieurs cartes Préparatifs, du moment qu'il possède assez de points de Compétence pour toutes les payer, mais elles ne peuvent être gagnées qu'une par une à la fois – et seule la carte du dessus peut être gagnée.

Les cartes Préparatifs n'entrent jamais dans le deck d'un joueur, ni dans sa main. Lorsque ces cartes sont gagnées, elles sont placées dans la maison du joueur comme des points de victoire.

IV : Phase d'Embauche

Le joueur peut maintenant utiliser tout l'Amour produit pour embaucher du nouveau personnel. Le joueur peut jouer des cartes Amour supplémentaires qu'il ajoutera à l'Amour produit par les Servantes, mais il ne pourra pas jouer de nouvelles Servantes.

• Pour employer du nouveau personnel, il doit avoir assez d'amour pour « payer » la nouvelle servante. Veuillez noter que les cartes Amour ne sont pas écartées du jeu suite à l'achat. On paye simplement la monnaie virtuelle, pas la carte. Le joueur prend le nouveau membre du personnel dans le Parc et

le place à l'entrée de ses cuisines (il le prend dans la zone centrale et le place dans la pile de défausse).

Le joueur n'est autorisé qu'à employer un seul nouveau membre par tour de jeu, cependant l'effet de certaines cartes Servantes peut augmenter ce nombre. S'il veut employer plus d'un membre du personnel, il devra être en mesure de payer pour tous ces nouveaux membres.

Employer des membres du personnel n'est pas obligatoire. La phase d'Embauche se termine lorsque le joueur ne peut pas ou ne veut plus employer du personnel supplémentaire.

V : Remettre la Servante Raffinée dans le Parc

- A ce moment, le joueur doit remettre sa Servante Raffinée dans le Parc.

VI : Nettoyage

Le joueur donne congés à tout le personnel qui l'a servi (il met toutes les cartes qu'il a jouées pendant ce tour dans sa pile de défausse) à l'exception des Femmes de Chambre.

Ensuite, il donne congés à tout le personnel qui était encore à ses côtés (toutes les cartes qu'il avait encore en main sont défaussées).

Enfin, il fait appel à 5 nouveaux membres de son personnel qui étaient dans sa salle d'attente. (Il pioche 5 cartes de son deck). *Si la salle d'attente est vide au moment où du nouveau personnel doit être appelé; tout le personnel se trouvant à l'entrée des cuisines (pile de défausse), se rue dans le plus grand désordre dans la salle d'attente (il faut donc mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche).*

Une fois qu'il a pris ses cartes, c'est au tour du prochain joueur de jouer. Le joueur suivant débute son tour en activant sa Servante Raffinée.

6. Femmes de Chambre

Quelques-unes des Servantes choisies peuvent être transformées en Femme de Chambre au lieu de servir le joueur. Cette action peut être faite pendant la phase de Service : au lieu de jouer une carte et ainsi bénéficier de ses effets, le joueur met la carte de côté - cette carte ne sera pas défaussée pendant le Nettoyage et de plus elle est sortie (du moins temporairement) du deck du joueur. Veuillez noter que dans ce cas aucun des effets de la Servante ne peut être utilisé.

Transformer une Servante en Femme de Chambre coûte un certain nombre de Services (1 ou 2), c'est noté sur la carte.

Dès qu'une Servante a été transformée en Femme de Chambre, elle reste ainsi jusqu'à ce qu'une autre règle ou bien l'effet d'une autre lui demande de bouger.

Tous ses effets (exceptés ceux liés à sa condition de Femme de Chambre) sont inactifs, et ils ne sont donc pas réalisés.

Certaines Femmes de Chambre ont un **effet de Femme de Chambre ou bien un Bonus**. Ces effets ou bonus (normalement des bons de Points de Victoire) ne sont valables que lorsque la Servante a été transformée en Femme de Chambre. L'effet de la Femme de Chambre peut être utilisé à n'importe quel moment de la phase de Service. L'utilisation de l'effet n'est pas obligatoire. Les effets avec une flèche (=>) sont lus comme : « vous pouvez... », « si vous faites... ». Par exemple, l'effet de Colette (en Femme de Chambre) vous permet de lui donner congés (c'est à dire de la mettre dans votre défausse). Si vous le faites vous gagnez un Service.

7. Fin du jeu et Victoire

La partie s'arrête lorsque a) 2 piles de Servantes sont épuisées ou bien b) 1 pile de cartes Préparatifs est épuisée. Dès que cela se produit, on finit la manche en cours, et ensuite la partie est terminée.

A la fin de la partie, tous les joueurs comptent leurs Points de Victoire. On compte les points de Victoire pour toutes les cartes présentes dans la maison d'un joueur : deck, pile de défausse, cartes en main ainsi que toutes les autres cartes de la maison comme les cartes Préparatifs et les Femmes de Chambre.

Il est conseillé de d'abord compter les points des cartes préparatifs, ensuite les Femmes de Chambre en y incluant les bonus de Femmes de Chambre et enfin on compte tous les PV restants dans les cartes en main, dans le deck et dans la défausse (cette fois ci en ne comptant pas les bonus des Femmes de chambre).

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire est considéré comme le meilleur de tous les Maîtres de Servantes. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Femmes de Chambres parmi les joueurs à égalité, est déclaré vainqueur. Si c'est encore une égalité on en reste là.

8. Règles Additionnelles

- Utiliser des cartes des autres séries Tanto Cuore

Vous pouvez utiliser des cartes des précédents Tanto Cuore pour pimenter le jeu.

- Choisissez 10 Servantes de n'importe quel Tanto Cuore.

Prenez 1 carte de chaque Servante, mélangez et placez cette onzième pile face visible avec les 10 autres piles de Servantes, pendant la phase de préparation. Cette pile comptera aussi dans le cadre des conditions de fin de partie.

Et/ou choisissez n'importe quelle des 10 Servantes Privées

présentes dans les 2 premiers Tanto Cuore, mélangez-les et placez-les en 1 pile face visible avec les autres piles de Servantes. (Veuillez noter que « pendant la phase départ » devient ici « pendant la phase d'effet des Servantes Raffinées »).

Et/ou ajoutez les cartes Maladies/Illness dans la bataille. Elles fonctionnent comme dans le premier Tanto Cuore.

Régler la difficulté

Ignis est la Servante Raffinée la plus puissante de toutes. La retirer du jeu affectera le niveau de difficulté. Donc, lors du choix, au hasard, des Servantes, vous devez laisser 2 des Servantes suivantes : Edith, Lenor et Julia. Si vous ne le faites pas, produire de l'Imagination s'avèrera difficile.

Concernant le nombre de joueurs

- Le jeu tourne mieux à 4 joueurs étant donné que la lutte pour les Servantes Raffinées est plus intéressante à 4.

- Lors d'une partie avec moins de joueurs, et surtout à 2, le jeu se transforme en un combat pour les points de Victoire plus rapide. Veuillez noter que lorsque que vous jouez à moins de 4 joueurs vous devez retirer certaines cartes du jeu (reportez vous à la partie Installation)

Concernant les cartes Promos

Vous pouvez changer l'installation du jeu, et pas seulement en ajoutant les nouvelles cartes Servantes Raffinées, mais en choisissant au hasard le nombre approprié. Cependant vous devez toujours utiliser ces 4 là : Noëmi, Celina, Arisa et Marianne.

9. Exemple d'un tour de jeu

Raoul, Baron et Claris joue dans une partie à 3 joueurs. Raoul est le Premier Maître. Les 5 cartes qu'il a piochées sont [Colette], [Colette], [1 Amour], [1 Amour] et [Tomo].

- C'est la phase de choix des Servantes Raffinées. Raoul pourrait choisir **Ignis** et remettre 1 de ses cartes [1 Amour] et ainsi obtenir +2 Amours, mais il veut transformer 1 de ses Colettes en Femme de Chambre, il prend donc **Yukina** et la place dans sa maison.

Baron aussi avait 2 [Colette]s en main il voulait aussi prendre Yukina, mais Baron grince des dents car il doit choisir **Ellis** à la place, qui lui permet de faire appel à plus de personnel.

- Claris a 2 [Chiffon]s en main. Jouer 3 [Chiffon]s lui ferait gagner +2 Efforts et Claris sait qu'elle a 2 autres [Chiffon]s dans son deck, elle prend donc sa chance et choisit **Arisa**, qui lui permet de gagner des Cartes Nettoyage.

- Le choix des Servantes Raffinées est terminé, c'est donc au tour de Raoul. Il utilise l'effet de Yukina pour donner son congé à 1 [Colette] et ainsi gagner 1 Service. Comme il a un Service gratuit à chaque manche, il en possède maintenant 2. Il utilise ses 2 services pour transformer son autre [Colette] en Femme de Chambre. Il ne lui reste plus de Service donc cette phase est terminée.

Comme Raoul n'a pas choisit de Servante Raffinée chef de travail, il ne peut pas jouer pendant la phase de travail.

- C'est donc maintenant la phase d'Embauche. Raoul pourrait jouer ses 2 cartes [1 Amour] et ainsi embaucher une Servante qui coûterait 2 Amours au maximum, mais il ne veut pas, il choisit donc de passer sa phase d'Embauche.

Il remet Yukina dans le parc. C'est maintenant la phase de Nettoyage, il défasse les cartes qu'il avait en main : 2 [1 Amour] et 1 [Tomo]. La [Colette] qu'il avait transformée en Femme de Chambre reste là où elle est. Il pioche 5 nouvelles cartes de son deck et son tour est terminé.

- C'est au tour de Baron. L'effet de sa Servante Raffinée lui permet de faire appel à un nouveau membre du personnel mais il doit ensuite donner congé à un des membres qui était déjà à ses côtés. Il obtient une carte [1 Amour] il la garde et il donne congé à une [Colette]. Il a en main 1 [Colette] et 4 [1 Amour].

- Il n'a pas de Servante assez intéressante à jouer, il passe donc la phase de Service, et il passe de ce fait la phase de Travail. C'est le moment de la phase d'Embauche. Baron joue ses 4 cartes [1 Amour], et il embauche 1 [Cecilia].

- Il prend 1 [Cecilia] du Parc et la place dans sa pile de défasse.

- Il remet ensuite sa Servante Raffinée Ellis dans le Parc, il défasse les 4 [1 Amour] qu'il a joué ainsi que la [Colette] qu'il avait encore en main, pour finir il pioche 5 nouvelles cartes de son deck. Il ne lui reste plus que 2 cartes dans son deck, il les prend et il mélange sa pile de défasse pour former son nouveau deck. Enfin, il pioche les 3 dernières cartes qui lui manquaient.

- C'est au tour de Claris. Sa Servante Raffinée Arisa n'a pas d'effet immédiat, elle va donc directement à la phase de Service. Elle joue 1 [Chiffon] qui lui permet d'appeler un nouveau membre du personnel et qui donne des Services en plus. Elle pioche une carte - c'est 1 [Amour] – Comme Chiffon Donne 1 Service en plus, Claris décide de jouer une autre carte : elle joue sa seconde [Chiffon] et pioche une carte – c'est une [Chiffon] ! Comme il lui reste 1 Service, elle joue sa troisième [Chiffon] et ainsi elles produisent (les 3 [Chiffon]s) 2 Efforts, Claris peut aussi piocher une carte. C'est 1 [Amour].

Il reste encore 1 Service à Claris mais elle n'a plus de Servantes à jouer, donc elle met fin à sa phase de Service.

- C'est la phase de Travail, et sachant que Claris a pris Arisa, elle peut essayer de gagner une carte Nettoyage. La carte sur le dessus de la pile Nettoyage, nécessite 2 Efforts pour pouvoir la prendre, ce qui est précisément ce que Claris a grâce aux 3 [Chiffon]s qu'elle a joués. Elle prend donc la première carte de la pile Nettoyage et la place dans sa Maison à côté de sa pioche.

- Pendant sa phase d'Embauche, elle joue tout son Amour pour embaucher une [Cecilia]. Elle remet ensuite Arisa dans le Parc, elle donne congés aux 3 [Chiffon]s et à toutes les [1 Amour]. Elle pioche 5 nouveaux membres du personnel.

- La manche est terminée, étant donné que personne n'a volé la carte de Premier Maître à Raoul, il sera le premier joueur à choisir une Servante Raffinée, il sera aussi le premier joueur de la nouvelle manche.

More Tanto Cuore – Credits

Conception : Masayuki Kudo

Developpeurs : Shinsuke Yamakami, Kouta Tagashira, Tatsuya Sendai, Kazuki Toyoda, Rijun Komachi, Tomohide Iijima, Atsuo Yoshizawa

Direction artistique: Kazuna Shizukuishi

Conception Graphique : Jun'ichi Naruzawa (Media Desk N)

Manuel, DTP Carte : Akira Suzuki

Manuel anglais : Simon Lundström

Manuel français : Stéphane Athimon

Illustration de couverture : Adumi Tohru

Illustration des cartes (kana order)

Adumi Tohru	F.S.	Onineko
Kinoshit Ichi Kuramoto	Kaya COMTA	
Sanba-sou	Tatekawa Mako	Natsuki Koko
Nana	Nanase Aoi	Nishida
Hayase Akira	Kusaka Souji	Fujii Rino
Poyoyon Rock	Matoki Misa	Minase Rin
Yamadori Ofuu	Yuikawa Kazuno	Ruchie

Résumé d'un tour de jeu

1 : Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs choisissent une Servante Raffinée.

2 : Dans l'ordre du tour de jeu et chacun leur tour, les joueurs effectuent leur tour de jeu.

- Tour de jeu d'un joueur

I : effet de la carte Servante Raffinée.

II : Phase de Service (le joueur joue des cartes)

III : Phase de Travail (on gagne des cartes Préparatifs)

IV : Phase d'Embauche (achat de nouvelles cartes)

V : Remettre la Servante Raffinée dans le Parc

VI : Nettoyage

Résumé d'un tour de jeu

1 : Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs choisissent une Servante Raffinée.

2 : Dans l'ordre du tour de jeu et chacun leur tour, les joueurs effectuent leur tour de jeu.

- Tour de jeu d'un joueur

I : effet de la carte Servante Raffinée.

II : Phase de Service (le joueur joue des cartes)

III : Phase de Travail (on gagne des cartes Préparatifs)

IV : Phase d'Embauche (achat de nouvelles cartes)

V : Remettre la Servante Raffinée dans le Parc

VI : Nettoyage

Résumé d'un tour de jeu

1 : Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs choisissent une Servante Raffinée.

2 : Dans l'ordre du tour de jeu et chacun leur tour, les joueurs effectuent leur tour de jeu.

- Tour de jeu d'un joueur

I : effet de la carte Servante Raffinée.

II : Phase de Service (le joueur joue des cartes)

III : Phase de Travail (on gagne des cartes Préparatifs)

IV : Phase d'Embauche (achat de nouvelles cartes)

V : Remettre la Servante Raffinée dans le Parc

VI : Nettoyage

Résumé d'un tour de jeu

1 : Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs choisissent une Servante Raffinée.

2 : Dans l'ordre du tour de jeu et chacun leur tour, les joueurs effectuent leur tour de jeu.

- Tour de jeu d'un joueur

I : effet de la carte Servante Raffinée.

II : Phase de Service (le joueur joue des cartes)

III : Phase de Travail (on gagne des cartes Préparatifs)

IV : Phase d'Embauche (achat de nouvelles cartes)

V : Remettre la Servante Raffinée dans le Parc

VI : Nettoyage