

Letnisko

Villages de vacances

Version 1.0

Pour 2 à 5 joueurs

A partir de 8 ans

Partie de 30 à 45 minutes

INTRODUCTION

Le jeu *Letnisko – Villages de vacances* est un jeu qui replonge les joueurs dans l'ambiance de la Pologne des années 30. Chaque joueur est un propriétaire terrien entre les villes d'Anin et d'Otwock dans la région de Letnisko-Falencia. Non loin de Varsovie, des centres de loisirs à la mode ont commencé à apparaître le long de la voie ferrée entre ces deux villes. Les propriétaires rivalisent pour attirer l'attention des vacanciers arrivant en train. L'argent gagné auprès vacanciers parlant polonais et parlant yiddish peut être épargné ou investi. Des terrains avec des forêts de pins, des cottages modestes, des villas confortables et des résidences luxueuses peuvent être achetés. Plus le standard de la propriété sera élevé, plus distingués seront les hôtes qui vont y séjourner, et plus ils paieront à leur départ. Avec le temps, plus les domaines gagnent en renommée, plus les trains amèneront de voyageurs. Mais les propriétaires terriens jetteront avec inquiétude un regard vers le ciel pour anticiper le temps de la semaine suivante. Des pluies diluviennes peuvent décourager les voyageurs les plus exigeants de venir. Mais les jours de grand beau temps, chaque train est rempli de vacanciers fuyant la ville. Pour les amener depuis la gare, il faut une automobile : c'est en effet indispensable pour aller plus vite que ces rivaux !

Dans ce jeu, il n'y a pas de place pour les sentiments. Il faudra prévoir avec le plus de perspicacité la situation économique pour investir au bon moment et pouvoir remporter la victoire. Celui qui aura les plus beaux bâtiments et sera le plus riche sera déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

110 petites cartes (verso : vacanciers / recto argent) :

44 étudiants / 100 Zloties



36 pensionnaires / 200 Zloties

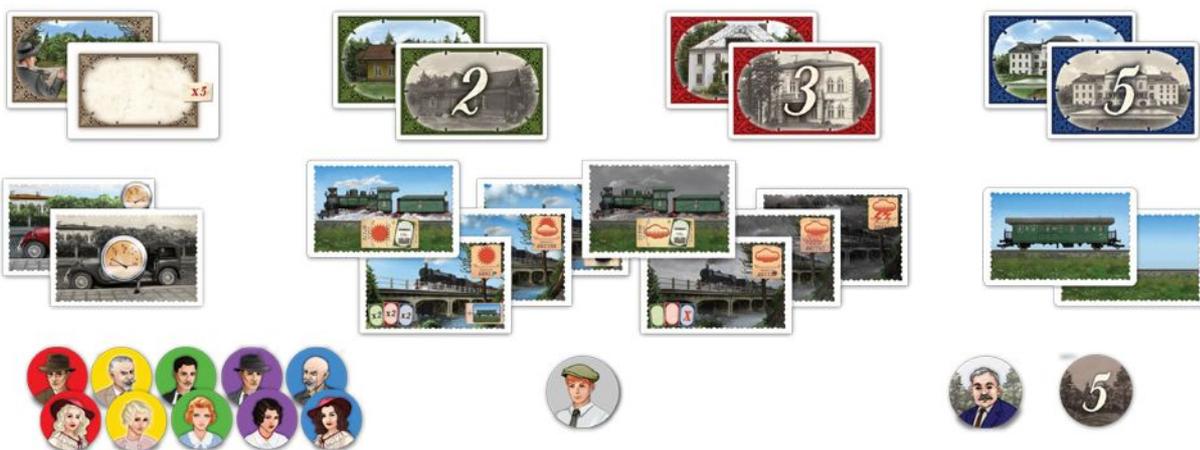


30 mondains / 300 Zloties



109 grandes cartes recto / verso :

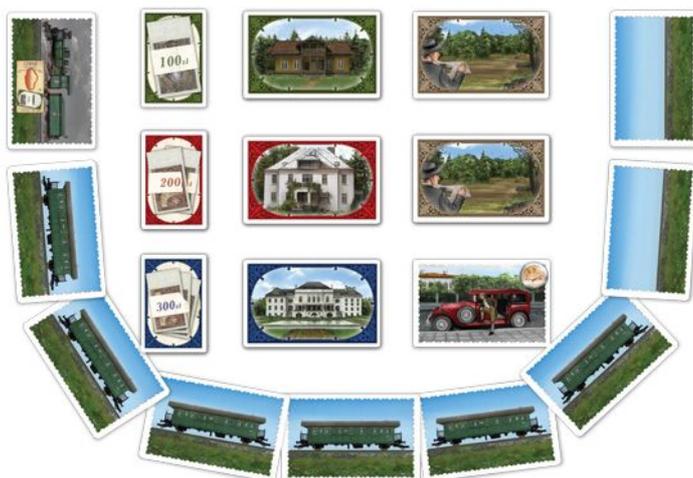
- 22 Cottages / 2 Points de victoires (PV)
- 18 Villas / 3 PV
- 14 Résidences / 5 PV
- 28 Forêts / x5
(utilisé pour des billets de 500 Zloties si nécessaires)
- 6 Automobiles avec le plein / Automobiles à sec
- 13 Locomotives / types de Temps
- 8 Wagons / rails
- 5 x 2 jetons Propriétaires (mari et femme de 5 couleurs)
- 1 jeton Porteur / Dernier joueur
- 1 jeton Président de l'Association des villages de vacances (aka « le Président ») / 5 PV



Attention : il y a en fait 13 cartes Locomotive, mais seules 12 cartes seront utilisées. Il faut retirer une carte Locomotive présentant un Orage au verso.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend :
 - les 2 jetons propriétaires à sa couleur
 - 2 cartes 100 Zolties
 - 2 cartes Forêt
 - 1 cartes Cottage placé sur l'une des Forêt
2. Désignation du Porteur / Dernier joueur
Le Porteur / Dernier joueur est le dernier à être parti en vacances. Tout autre méthode pour le désigner est également valable. Ce joueur reçoit le jeton correspondant.
3. Placement des piles de cartes sur la table :
 - Toutes les cartes sont triées par type et placées en piles selon le schéma suivant :



Pour une partie de 2 à 4 joueurs :

- La pile de cartes Forêts est divisée en 2 piles équivalentes.
- Le nombre de cartes de la pile Automobile doit être égal au nombre de joueurs + 1.
- Sur une 1ère colonne à gauche, on place les piles Zloties l'une en-dessous de l'autre.
- Sur une 2ème colonne à droite de la 1ère, on place les piles de cartes suivantes :
 - une pile de cartes Cottage à côté de la pile 100 Zloties
 - une pile de cartes Villa à côté de la pile 200 Zloties
 - une pile de cartes Résidence à côté de la pile 300 Zloties
- Sur une 3ème colonne à droite de la 2ème, on place les piles de cartes suivantes :
 - une pile de cartes Forêt à côté de la pile Cottage
 - une pile de cartes Forêt à côté de la pile Villa
 - une pile de cartes Automobile face « avec le plein » à côté de la pile Résidence
- Les 12 cartes Locomotives sont mélangées et placées en une pile face Locomotive visible. La 1ère carte de la pile doit cependant présenter une Locomotive avec un Nuage.
- Le nombre de cartes Wagons derrière la Locomotive doit être égal au nombre de joueurs + 2 suivi de cartes Rails pour le restant de cartes de ce type.

Exemple : à 3 joueurs, il y a une pile de cartes Locomotive, puis 5 cartes Wagons et 3 cartes Rails.

Pour une partie à 5 joueurs :

Comme une partie à 5 joueurs ne dure que 10 tours, il faut retirer 2 cartes Locomotives :

- l'une présentant un Orage au verso
- l'autre présentant de la Pluie au verso

Le reste de la mise en place est identique à celle d'une partie de 2 à 4 joueurs.

Les cartes 100, 200 et 300 Zloties constituent la Banque.

Les cartes Maison, Forêt et Automobile constituent des Investissements.

TOUR DE JEU

Le jeu *Letnisko – Villages de vacances* est divisé en 12 tours (ou 10 tours pour une partie à 5 joueurs). Chaque tour est divisé en 3 phases puis c'est le fin du tour.

- A. Phase d'arrivée des vacanciers
- B. Phase d'actions des joueurs
- C. Phase de développement et d'hébergement des vacanciers
- D. Fin du tour

Le jeu se termine donc à la fin de la phase de revenus et de placements des vacanciers du 12ème tour (ou du 10ème tour pour une partie à 5 joueurs).

DÉTAIL DES PHASES

A. Phase d'arrivée des vacanciers

L'arrivée des vacanciers dépend à la fois du nombre et de la qualité des maisons dans les villages de vacances et du temps. Plus il y a de maisons, plus il y aura de vacanciers. Meilleur en sera la qualité des maisons, plus riche seront les vacanciers. Plus le temps sera mauvais, moins il y aura de vacanciers à vouloir venir.

Au début de chaque tour, on révèle le Temps de prochain weekend en retournant la carte Locomotive du dessus de la pile. Ensuite, en fonction du type de Temps, on place des vacanciers dans le train :

- Si le Temps est à l'Orage :
 - il n'y a pas de vacanciers.
- Si le Temps est à la Pluie :
 - un étudiant par Cottage construit dans les villages prendra le train.
- Si le Temps est nuageux
 - un étudiant par Cottage construit dans les villages prendra le train
 - un pensionnaire par Villa construite dans les villages prendra le train.
- Si le Temps est mitigé (le soleil est caché par un nuage) :
 - un étudiant par Cottage construit dans les villages prendra le train
 - un pensionnaire par Villa construit dans les villages prendra le train
 - un mondain par Résidences construit dans les villages prendra le train
- Si le Temps est mitigé (le soleil est caché par un nuage) avec un bonnet d'étudiant :
 - un pensionnaire par Villa construit dans les villages prendra le train
 - un mondain par Résidences construit dans les villages prendra le train
- Si le Temps est beau :
 - deux étudiants par Cottage construit dans les villages prendra le train
 - deux pensionnaires par Villa construit dans les villages prendra le train
 - deux mondains par Résidences construit dans les villages prendra le train
 - on ajoute alors un Wagon au train (en retournant une carte Rails) qui restera ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Le nombre de vacanciers dépend donc du nombre de maisons construites dans les villages de vacances des joueurs. Selon le Temps, le Porteur compte le nombre de maisons construites de chaque type, prend un nombre correspondant de vacanciers des piles de Zloties. Il mélange ces cartes et les place une à une sur les Wagons du train en commençant par le premier Wagon après la Locomotive. Une fois que tous les wagons ont accueilli un premier Vacancier, s'il reste des cartes Vacanciers, le Porteur place un second Vacancier sur les cartes Wagons en commençant par 1er Wagon du train. Le Porteur procède ainsi jusqu'à ce que toutes les Vacanciers soient dans un Wagon.

Attention : au recto de la carte Locomotive figure une indication sur le Temps à venir. En effet, si le recto de la carte présente un Nuage, cela signifie que le verso de la carte présente un Orage, de la Pluie ou un Nuage. De même, si le recto de la carte présente un Soleil, cela signifie que le verso de la carte présente l'un des trois Temps ensoleillé.

B. Phase d'actions des joueurs

Lors de cette phase, les joueurs décident s'ils vont au train pour inviter des vacanciers dans leurs maisons de vacances ou s'il investissent leur gains pour développer leur village de vacances pour attirer des invités plus riches aux tours suivants.

Cette phase commence par le joueur à gauche du Porteur. Dans le sens horaire, les joueurs réalisent un premier cycle d'action : pour cela il place un de ces jetons propriétaire sur une carte du train (Wagon ou Wagon) ou sur une carte d'Investissement. Un joueur peut cependant utiliser ses deux jetons en une seule pose. Les jetons restent en place jusqu'à la fin de la troisième phase. Cette phase d'action se termine quand tous les joueurs ont placé tous leurs jetons.

Porteur

Le joueur qui possède le jeton Porteur peut utiliser ce jeton pour réaliser une action supplémentaire durant son tour. Il peut être joué seul ou avec un autre jeton. En revanche, il ne peut pas être joué avec deux autres jetons.

Voici les actions possibles avec la pose d'un jeton :

1. **Inviter des vacanciers**
2. **Recevoir des bagages de la part du conducteur du train**
3. **Investir**

1. Inviter des vacanciers

Cette action est réalisée en posant un jeton sur un Wagon. A la fin de son tour, le joueur essaiera de loger tous les vacanciers du Wagon. On ne peut pas poser un jeton sur un Wagon déjà revendiqué par un autre joueur. En revanche, en posant un jeton avec une carte automobile, le joueur peut inviter les vacanciers de deux Wagons adjacents.

2. Recevoir des bagages de la part du conducteur du train

Cette action est réalisée en posant un jeton sur la Locomotive. Après avoir posé son jeton sur la Locomotive, le joueur prend immédiatement 100 Zloties de la Banque. Plusieurs joueurs peuvent poser un jeton sur la Locomotive pour recevoir des bagages

3. Investir

Cette action est réalisée en posant un jeton (ou 2 jetons) sur une carte Investissement (ou sur votre automobile pour refaire le plein). Le coût de la pose est payé **immédiatement** à la Banque. Ce coût dépend de la ligne sur lequel le jeton est posé. Pour des raisons de clarté, les cartes Maisons et Zloties ont le même fond de couleur. Cependant, le change est toujours permis.

Investir en posant un jeton sur une carte déjà occupée : un joueur peut poser un jeton sur une carte déjà occupée (par un jeton adverse ou un de ses jetons). Cependant, le coût de la pose est multiplié par le nombre de jetons.

Exemple : Hélène pose un jeton sur un Cottage et paye 100 Zloties. Valentin pose également un jeton sur ce même Cottage. Il paye donc 200 Zloties. Puis Hélène pose à nouveau un jeton sur ce Cottage. Elle paye alors 300 Zloties.

Investir en posant deux jetons

Un joueur peut poser deux jetons sur un Investissement en une seule action.

- Poser 2 jetons sur une carte non-occupée est gratuit.
- Poser 2 jetons sur une carte déjà occupée réduit le coût de la pose : le coût de la pose est égal au nombre de jetons de joueurs différents présents avant la pose multiplié par le coût de la ligne.

Exemple : Hélène pose 1 jeton sur un Cottage et paye 100 Zloties. Valentin pose 2 jetons sur ce même Cottage. Il paye donc 100 Zloties. Puis Marcel pose 2 jetons sur ce Cottage. Il paye alors 200 Zloties.

Investir pour faire le plein de son automobile

Un joueur peut poser un jeton pour refaire le plein de son automobile. En effet, lorsqu'une automobile a été utilisée, son réservoir est vide. Pour refaire le plein de son automobile, le joueur pose un jeton dessus et paye 100 Zloties à la Banque.

C. Phase de développement et d'hébergement des vacanciers

Dans la troisième phase, les joueurs placent les cartes gagnées dans leur domaine.

Cette phase est divisé en deux parties. Tous les joueurs réalisent leurs actions en même temps.

1. Partie Développement

Les joueurs reprennent leurs jetons et placent les cartes qu'ils ont achetées dans leur domaine selon les règles suivantes :

- Un maison ne peut recouvrir qu'une maison de standing strictement inférieure. Ainsi, un Cottage ne peut être placé que sur une Forêt, une Villa ne peut être placé que sur un Cottage et une Résidence ne peut être placé que sur une Villa. Une fois placée, une maison ne peut plus être déplacée.
- Une automobile achetée est placée à côté du domaine du joueur. Elle est achetée avec le réservoir plein et prête à être utilisée.
- Un développement n'a pas d'impact sur les vacanciers hébergés dans la maison. Si une Villa qui héberge des étudiants est remplacée par une Résidence, les étudiants restent dans la Résidence jusqu'à ce que de nouveaux vacanciers y soient hébergés.

2. Hébergement des vacanciers

Les joueurs prennent les cartes des nouveaux vacanciers du train et les héberge autant que possible dans leurs maisons. Selon les règles suivantes :

- Chaque maison, quel que soit son type, ne peut héberger que 2 vacanciers. Lorsque de nouveaux vacanciers arrivent dans une maison, les anciens vacanciers s'en vont.
- Les vacanciers ne peuvent être hébergés que selon leur standing : Seuls les étudiants pourront être hébergés dans un Cottage ; seuls les étudiants et les pensionnaires pourront être hébergés dans une Villa ; seuls les pensionnaires et les mondains pourront être hébergés dans une Résidence.
- Les maisons vides doivent d'abord accueillir de nouveaux vacanciers.
- Les nouveaux vacanciers doivent être dans le moins de maisons possible. Ainsi, si les nouveaux vacanciers d'un joueur peuvent être hébergés dans deux maisons, ils ne le pourront pas dans trois maisons si une troisième maison est disponible.
- Les vacanciers qui n'ont pas pu être hébergé sont placés face Zloties visible dans la Banque. Attention, cette règle change après l'élection du Président de l'Association des Villages de vacances.
- Les nouveaux vacanciers remplacent les anciens vacanciers. Ces derniers payent leur séjour. Pour cela, les joueurs retournent la carte du vacancier qui part sur la face Zloties. Ces Zloties peuvent être utilisés ultérieurement. Mais les anciens vacanciers ne partent que si de nouveaux vacanciers sont hébergés dans la maison. Le loyer payé par les anciens vacanciers dépend du type de vacanciers et non du nombre de tours pendant lesquels les vacanciers sont restés dans la maison.
- Les anciens vacanciers qui partent sont placés face Zloties visible dans la Banque.
- Les anciens vacanciers et les nouveaux vacanciers ne co-habitent pas dans une maison.

Capacité du Président de l'Association des Villages de vacances

Le premier joueur a investi dans une troisième maison reçoit le jeton de Président. Ce jeton vaut 5PV à la fin de la partie. Par ailleurs, le Président reçoit tous les nouveaux vacanciers qui n'ont pas pu être hébergé par les autres joueurs. Cela donne la possibilité au Président de les héberger dans son village.

Après la phase de développement, si un autre joueur a plus de maisons ou un nombre égal de maisons mais de standing supérieur que le Président, cet autre joueur devient Président et prend le jeton correspondant. Ce jeton ne permet cependant pas de réaliser des actions de pose de jetons lors de la phase 1.

D. Fin du tour

Après avoir hébergé les nouveaux vacanciers, le jeton Porteur est passé au joueur suivant à gauche.

Un nouveau tour commence par la révélation du temps et l'arrivée de nouveaux vacanciers.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du 12ème tour (ou du 10ème tour pour une partie à 5 joueurs).

DECOMPTE FINAL

Chaque joueur retourne toutes les cartes maisons (y compris les cartes recouvertes lors de la phase de développement) pour faire le décompte des points de victoire qu'il a amassée au cours de la partie. A cela, chaque joueurs ajoute ses Zloties sachant que 100 Zloties valent 1PV. Celui qui possède le jeton Président ajoute 5PV à son total.

Le joueur avec le nombre de PV le plus important remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui aura le plus de Zloties est déclaré vainqueur. S'il y a toujours une égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Note importante :

Lors de l'action d'investissement, un joueur peut en acheter 2, par exemple un Villa et une Résidence. Il peut prendre un risque en achetant d'abord une Résidence et ensuite une Villa. Cependant, si le joueur ne peut plus payer le coût de la pose de son jeton sur la Villa car ce coût a augmenté entre temps, il ne pourra donc pas remplacer une Villa par une Résidence. Il perd ainsi sa Résidence qui est replacée sur sa pile lors de la phase suivante.

Mention légale

Le jeu dans sa version originale sont la propriété des sociétés d'édition de jeux GRY Leonardo, établies en Pologne et de son auteur Karol Madaj. La présente règle de jeu est une traduction non-officielle mise à disposition gratuitement pour un usage exclusivement privé. Le téléchargement de cette traduction vous attribue un droit d'utilisation et non pas un droit d'exploitation. Tout téléchargement ou impression à des fins autres que privées (incluant, entre autres, la vente de cette règle, sa livraison conjointe ou non en relation avec l'achat du jeu original, la distribution au cours de manifestations publiques) est interdit.