

Si la pioche est vide après avoir résolu les Mécontentements Bar des Clients, la partie prend fin. Sinon, effectuez un nouveau tour en commençant par la Phase Auberge.

NOTES SUR LES MÉCONTENTEMENTS

Vérifiez uniquement les Mécontentements des Clients de l'Auberge, pas ceux du Bar.

Les Clients ne déclenchent pas leur effet si un autre Client les fait quitter l'Auberge. Par exemple : Si l'effet de l'Ours de Guerre amène le Prince Lapin à quitter l'Auberge, l'effet du Prince n'est pas déclenché.

Lorsqu'un Client quitte l'Auberge, comblez immédiatement les étages vides en déplaçant les cartes vers le bas.

Alors qu'elle observait les autres sœurs perdre peu à peu pied et céder au vice, elle renouvela ses propres vœux dans l'espoir d'accéder un jour au Paradis.



GAGNER LA PARTIE

Vous perdez immédiatement si 8 Clients ou plus ont quitté l'Auberge.

Vous gagnez, à la fin de la partie, s'il y a 7 Clients ou plus dans l'Auberge (ne comptez pas les Clients du Bar). Dans le cas contraire, vous perdez la partie.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour une partie plus difficile, augmentez le nombre de Clients requis dans l'Auberge à la fin de la partie.

Visez 8, 9 ou même 10 Clients !

Si une autre personne lui demande : « Est-ce que le lapin veut une carotte ? », il risque de lui enfoncer sa carotte dans le gosier.



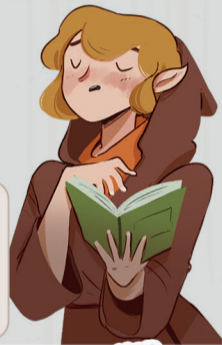
PRÉCISIONS SUR LES CARTES

Si vous avez des questions sur des cartes spécifiques, consultez la FAQ en ligne (en anglais) :

buttonshy.com/faq/ugly_gryphon_inn.html



Au moins, la magie semblait être une bonne vocation, sauf que ces baguettes sont aussi glissantes que des anguilles couvertes de graisse. La pratique n'est-elle pas censée frôler la perfection ? Tôt ou tard, ils trouveront un moyen de la maîtriser...



AUTEUR : SCOTT ALMES
ILLUSTRATIONS : ARDHIALH
MISE EN PAGE : JASON GREENO
RELECTURE DES RÈGLES : MICHAEL LEE
TRADUCTRICE : SAVANNAH BAZERQUE



Distribution exclusive de la version française par les éditions Matagot.



Scott Almes



1 JOUEUR | Dès 8 ans | 20 MINUTES



UN SEUL JOUEUR
DES RÈGLES SIMPLES
GRANDE REJOUABILITÉ

Vous possédez la seule auberge à des kilomètres à la ronde, célèbre pour sa réputation discutable appelée Au Griffon fouffon. Vos clients sont turbulents et grossiers, mais ce sont les seuls que vous avez. Afin de garder les collecteurs de dettes à distance, vous devez gérer des clients extrêmement étranges et singuliers.

MATÉRIEL

18 cartes Client

Le Ranger rouillé

S'il y a 3 Bîtres ou plus dans le Bar :

Le Ranger ouvre la fenêtre et tente un coup fourré. Déclenche le Mécontentement du Client qui se trouve à étages plus l.

MÉCONTENTEMENT
CONDITIONS À VÉRIFIER

PENDANT LA PHASE AUBERGE

PENDANT LA PHASE BAR

EFFET

EST DÉCLENCHÉ LORSQU'UNE CONDITION DE MÉCONTENTEMENT EST REMPLIE

PRÉFÉRENCE AU BAR

- NOURRITURE
- BOISSON

PARTICULARITÉS

- DÉCLENCHE DES COMBATS
- FAIT BEAUCOUP DE BRUIT
- DÉGAGE DE FORTES ODEURS

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Client et formez une pioche, face cachée. Afin d'ajouter des Clients au Bar, piochez 4 cartes et placez-les en une rangée, face visible, devant vous. Prévoyez de la place pour les Clients qui quittent l'Auberge et pour une colonne de cartes représentant les Clients qui dorment à l'Auberge.



COMMENT JOUER

Le jeu se déroule lors d'une soirée au Griffon fouffon. Effectuez des tours jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche. Chaque tour commence par la Phase Auberge lorsqu'un Client se dirige vers sa chambre pour dormir, suivie par la Phase Bar lorsqu'un nouveau Client arrive au Bar.

PHASE AUBERGE

Choisissez un Client du Bar et placez-le au dernier étage de l'Auberge, au-dessus de tous les autres Clients déjà présents dans celle-ci.



En commençant par le Client du dernier étage de l'Auberge et en poursuivant vers le bas, vérifiez chaque condition de Mécontentement Auberge () des Clients. Si la condition d'un client est remplie, résolvez son effet avant de vous occuper du Client suivant.

S'il y a du Bruit directement au-dessus ou au-dessous de l'Invocatrice :

L'Invocatrice sort de l'Auberge en somnolant et jette un sort. Piochez la première carte de la pioche et placez-la au premier étage de l'Auberge.

PHASE BAR

Piochez une carte et ajoutez-la au Bar, face visible. S'il y a moins de 4 Clients au Bar, continuez d'en ajouter jusqu'à ce qu'il y en ait 4 ou qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche.

Vérifiez les Particularités des Clients du Bar. Si une Particularité () apparaît 3 fois ou plus, résolvez le Mécontentement de tous les Clients de l'Auberge qui y sont sensibles de la manière suivante :



En commençant par le Client du dernier étage de l'Auberge et en poursuivant vers le bas, vérifiez chaque condition de Mécontentement Bar () des Clients.

Si la condition correspond à une Particularité qui apparaît 3 fois ou plus, résolvez son effet avant de vous occuper du Client suivant.

Si plusieurs Particularités apparaissent chacune 3 fois ou plus, vérifiez toutes les conditions de Mécontentement Bar et résolvez les effets correspondants en un seul passage en commençant par le Client du dernier étage de l'Auberge.

L'Invocatrice sort de l'Auberge en somnolant et jette un sort. Piochez la première carte de la pioche et placez-la au premier étage de l'Auberge.