



La soirée commence à peine. La vieille ville se transforme peu à peu. Lentement, les boîtes, les pubs et les cafés se remplissent. Les joueurs incarnent des patrons d'estaminets qui rivalisent pour proposer des offres alléchantes pour leurs clients potentiels. La compétition est rude et les plus malins savent proposer des réductions sur les tarifs habituels. Plus les heures passent, plus l'ambiance monte et les clients voguent de bar en bar.

OK ! Prépare ton bar ! Equipe ton pub. Accueille les fêtards insoucients. Entourloupe les autres joueurs en toute légalité, en faisant preuve de ruse et de finesse. L'atmosphère est électrique ; le tiroir caisse n'arrête pas de s'ouvrir et de se fermer. A la fin, le joueur avec la plus grosse recette l'emportera et sera sacré **Roi de la nuit**.

Matériel :

- 1 plateau de jeu,
- 5 plateaux individuels représentant des pubs sans équipement,
- 63 pions de clients (21 jaunes, 21 rouges et 21 bleus),
- 21 cartes de clients,
- 36 cartes d'actions,
- 6 cartes d'encaissement (*Kassieren bitte !*),
- 38 tuiles d'équipement (9 tables en terrasse, 9 tables intérieures, 4 pistes de danse, 8 comptoirs de bars, 4 baby-foot, 4 billards),
- 150 billets de banque (50 de 10 marks, 50 de 50 marks, 50 de 100 marks),
- 1 règle du jeu en allemand pour 3 à 5 joueurs à partir de 12 ans.

Préparation du jeu

Le **plateau de jeu** est placé au centre de la table et sert de lieu de stockage des différentes cartes et tuiles.

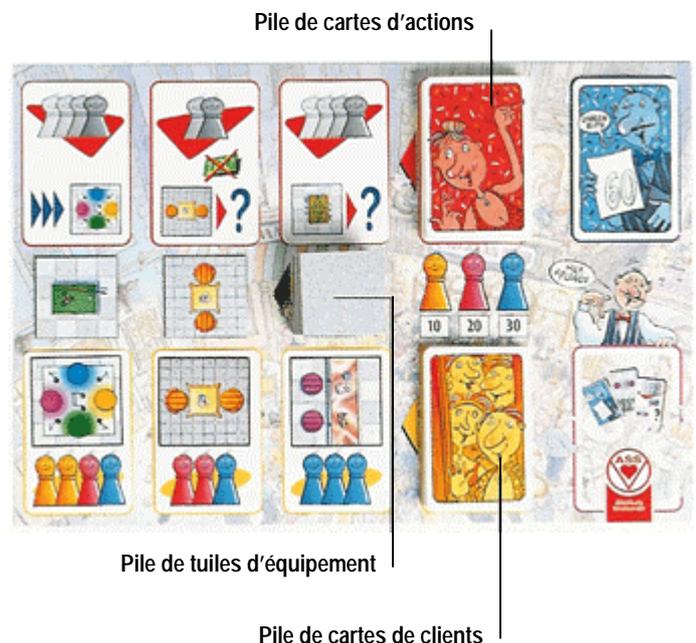
Les **tuiles d'équipement** sont mélangées et placées face cachée en une pile sur l'espace prévu du plateau. Les 2 premières tuiles sont alors retournées et placées face visible juste au dessus de la pile. *Avant la première partie, ces tuiles doivent être délicatement détachées de leur feuille de support.*

Les **cartes** sont triées selon leur couleur : cartes de clients (jaunes), cartes d'actions (rouges) et cartes d'encaissement (bleues). Chacun de ces groupes est mélangé séparément. Les piles de cartes de clients et d'actions sont placées face cachée sur les espaces prévus du plateau de jeu, et les 3 premières de chaque pile sont retournées et placées à l'endroit prévu sur le plateau. La pile de cartes d'encaissement est placée, face cachée, où il se doit sur le plateau.

Chacun des **3 à 5 joueurs** choisit maintenant un plateau individuel représentant le pub qu'il va gérer et prend 3 tuiles d'équipement et 2 cartes d'actions depuis leur pile respective. La section « Equiper les pubs » vous explique comment placer ces tuiles dans votre pub. Les cartes d'actions sont conservées, pour l'instant, face cachée devant vous.

Les **63 pions de clients** sont à présent disposés près du plateau. La couleur de ceux-ci représente le montant des encaissements dus : Jaune : 10 marks, Rouge : 20 marks et Bleu : 30 marks.

Un **joueur est désigné comme banquier** et s'occupera donc de gérer les entrées et sorties d'argent jusqu'à la fin de la partie. Il est automatiquement le premier joueur pour le premier tour de jeu.



Chacun dispose de 2 actions !

1- Action n°1 :

En commençant par le banquier, chaque joueur réalise l'une des actions suivantes :

- Equiper un pub,
- Accueillir de nouveaux clients,
- Encaisser des revenus.

2- Action n°2 :

Dès que 10 clients ou plus sont en jeu, chaque joueur doit faire suivre sa première action d'une seconde : déplacer des clients.

1a. Equiper un pub

Le joueur qui choisit cette action « **Equiper un pub** » prend l'une des deux tuiles d'équipement visibles et la positionne dans son pub. La tuile choisie est immédiatement remplacée par la prochaine tuile de la pioche.

L'emplacement et le nombre des tuiles équipement d'un pub sont entièrement laissés à la discrétion du joueur. Les tables en terrasse doivent, bien entendu, être placées en terrasse ; toutes les autres tuiles d'équipement devant être placées à l'intérieur du pub. Un comptoir de bar peut uniquement être construit à partir d'un mur (et non au centre de la pièce) et est constitué d'au maximum 3 tuiles placées côte à côte. Il n'y a aucune autre restriction concernant le nombre et le positionnement des tuiles d'équipement : chaque emplacement de votre pub peut ainsi être recouvert. Ainsi, par exemple, il est tout à fait possible de placer les 4 billards dans le même pub !

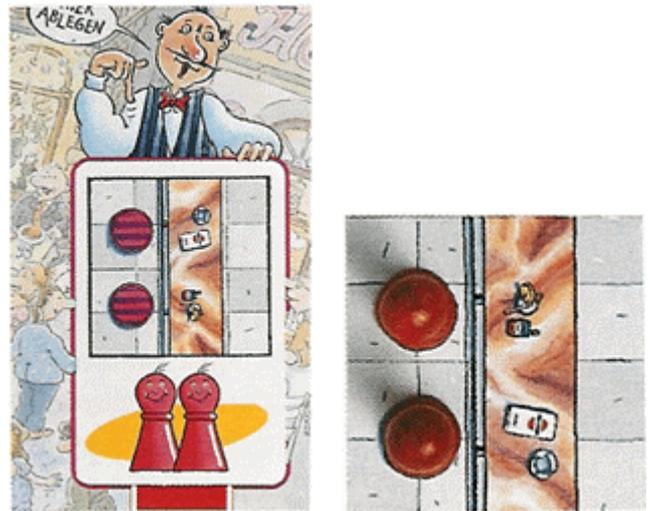


Aucun emplacement n'est équipé

Tous les emplacements intérieurs sont équipés

1b. Accueillir de nouveaux clients

Le joueur choisit l'une des 3 cartes clients faces visibles et la pose sur la zone de défausse. Il prend alors le nombre de pions clients indiqués sur la carte (exemple : 2 pions rouges) et les place sur les emplacements appropriés (exemple : au comptoir du bar) de son propre pub. Si plusieurs emplacements conviennent dans le pub, le joueur choisit comment il répartit ses pions. Enfin, la carte choisie est remplacée par la prochaine carte clients de la pioche.



Y-a-t-il de la place pour tous les clients ?

Si un joueur ne met pas de billard à disposition de sa clientèle, il ne peut pas, bien évidemment, recevoir de clients qui voudraient pratiquer ce loisir. Si un joueur ne dispose que de 2 places libres en terrasse, alors il ne pourra pas choisir de cartes clients excédant ce chiffre en ce qui concerne les demandes en terrasse.

De manière générale, il est autorisé de choisir une carte qu'à la condition de satisfaire tous les clients qui s'y trouvent.

Les emplacements réservés aux pions clients sont représentés par des chaises circulaires dans les zones concernées. Chaque chaise constitue un emplacement libre. Durant la partie, les pions clients seront placés sur ces chaises.



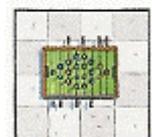
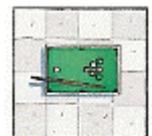
Table en terrasse

Table intérieure

Comptoir

Piste de danse

Le baby-foot et le billard constituent des exceptions. Chacun d'entre eux est susceptible d'accueillir jusqu'à 4 clients. Attention : ces équipements sont considérés comme pleins dès lors qu'un premier groupe de clients s'y est installé (de 1 à 4 pions). Pour cette raison, aucun marqueur (chaise) n'est indiqué à proximité de l'installation.



1b. Encaisser des revenus

Le joueur qui souhaite procéder à un encaissement prend la première carte de la pile des cartes d'encaissement et la pose face visible sur la zone de défausse. Ce faisant, cette action est une aubaine pour tous les joueurs qui ont au moins un client dans leur pub. Le choix de cette action ne peut se faire que si le joueur actif et au moins un autre joueur ont au moins un client dans leur pub respectif.

Tous les joueurs concernés

reçoivent de la banque un montant égal au nombre et à la valeur de chacun de leurs pions clients présents dans leur établissement. Un pion jaune rapporte 10 marks, un pion rouge rapporte 20 marks et un pion bleu rapporte 30 marks. Les pions clients restent en place après paiement. Le joueur actif reçoit, en outre, un pourboire (compris entre 30 et 70 marks) dont le montant est inscrit sur la carte. Cela peut être très intéressant !

Une fois que l'une ou l'autre de ces actions a été effectuée, dans les premiers tours de la partie, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de faire de même. Cependant, dès que 10 clients ou plus seront entrés en jeu, chaque joueur fera immédiatement suivre son action d'une seconde, correspondant au déplacement des clients, ce qui pourra causer le désespoir de certains propriétaires d'estaminets. C'est seulement après cette seconde action que le tour du joueur suivant débutera.

2. Déplacer des clients

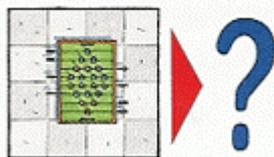
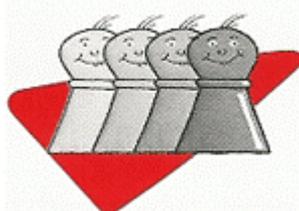
Chaque joueur dispose toujours de 2 cartes d'actions devant lui.

Celles-ci sont placées faces cachées, de préférence, afin que les autres joueurs ne sachent pas quelles possibilités sont offertes au joueur.

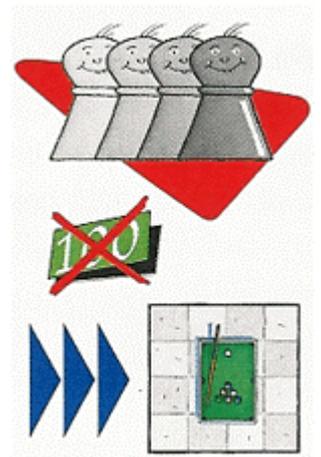
Le joueur actif doit choisir l'une des deux cartes placées devant lui et la poser sur la zone de défausse. Le joueur pioche alors une nouvelle carte pour disposer à nouveau de deux cartes d'actions devant lui.

L'intérêt des cartes d'actions est de transférer des clients d'un pub précis (de préférence appartenant au joueur en tête) vers un autre pub (de préférence le sien). Il y a deux types de cartes offrant diverses possibilités de jeu.

Les cartes d'actions de TYPE A : tous les clients (1, 2, 3 ou 4) issus d'une tuile d'équipement précise se déplacent librement vers un autre équipement, qui doit être annoncé au préalable.



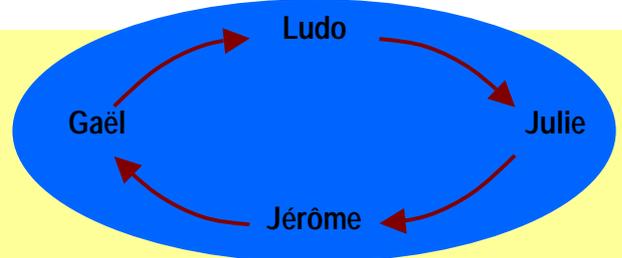
Le nouvel équipement doit être d'un type différent de celui quitté par ces clients ; ils ne peuvent pas, par exemple, partir d'un billard pour aller vers un autre billard.



Les cartes d'actions de TYPE B : tous les clients (1, 2, 3 ou 4) issus d'une tuile d'équipement librement choisie se déplacent vers un équipement indiqué sur la carte d'action. Les clients ne peuvent pas rejoindre un équipement du même type que celui quitté. Les clients transférés doivent rester ensemble et doivent donc être placés en même temps par le joueur actif.

Supposons, par exemple, que 3 joueurs de billard se déplacent vers un comptoir de bar. En premier lieu, ils doivent rechercher une place dans le même pub. S'ils ne trouvent pas suffisamment de place pour tous, ils se rendent, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans chacun des pubs successifs, jusqu'à trouver ce qu'ils cherchaient : de la place au comptoir pour 3 personnes. Dans l'éventualité où les clients ne trouveraient de place nulle part, ils rentreraient chez eux : les pions sont retirés du jeu.

Quand des clients quittent un pub, un encaissement peut être perçu par le propriétaire du lieu, à condition que la carte d'action n'indique pas le contraire ! De manière générale, le propriétaire de l'estaminet reçoit immédiatement de la banque la valeur des clients qui sortent. Si, en revanche, la carte d'action montre des billets de banque barrés, les clients sont considérés comme étant partis sans payer (*les filous !*) et le propriétaire ne reçoit pas d'argent – manque de chance !



Exemple de carte d'action de TYPE A : Gaël joue une carte d'action de type A (celle de gauche) contre Ludo. Il désigne les 3 joueurs de billard (2 rouges et 1 bleu) et annonce qu'ils souhaitent s'installer au comptoir d'un bar. Après tout, qui veut encore jouer au billard ? Comme Ludo n'a pas de place libre au comptoir, ses clients vont quitter son pub en lui versant 70 marks. Ils pénètrent dans le pub suivant, celui de Julie, mais il y a seulement une place de libre au comptoir, ce qui les contraint à rentrer dans le pub suivant, celui de Jérôme, où 3 tuiles d'équipement constituent le comptoir de son bar. Une tuile est entièrement libre et chacune des deux autres a une place occupée sur deux. Ce pub peut donc accueillir les 3 nouveaux clients. Jérôme dispose donc les 3 pions à son comptoir, comme il le souhaite.

Exemple de carte d'action de TYPE B : Jérôme joue la carte d'action présentée plus haut contre Julie, dont ses clients présents sur la piste de danse (deux pions bleus qui s'embrassent...) veulent à présent jouer au billard. Jérôme, le propriétaire du pub suivant, propose bien un billard, mais un client s'y trouve déjà. Les 2 clients bleus doivent donc rejoindre le pub de Gaël qui a une table de billard libre. Si aucun pub n'avait pu leur proposer un billard libre, les 2 pions bleus seraient retournés dans la boîte de jeu. Julie, dépitée, n'obtient même pas les 60 marks dus, puisque ses clients sont partis sans payer.

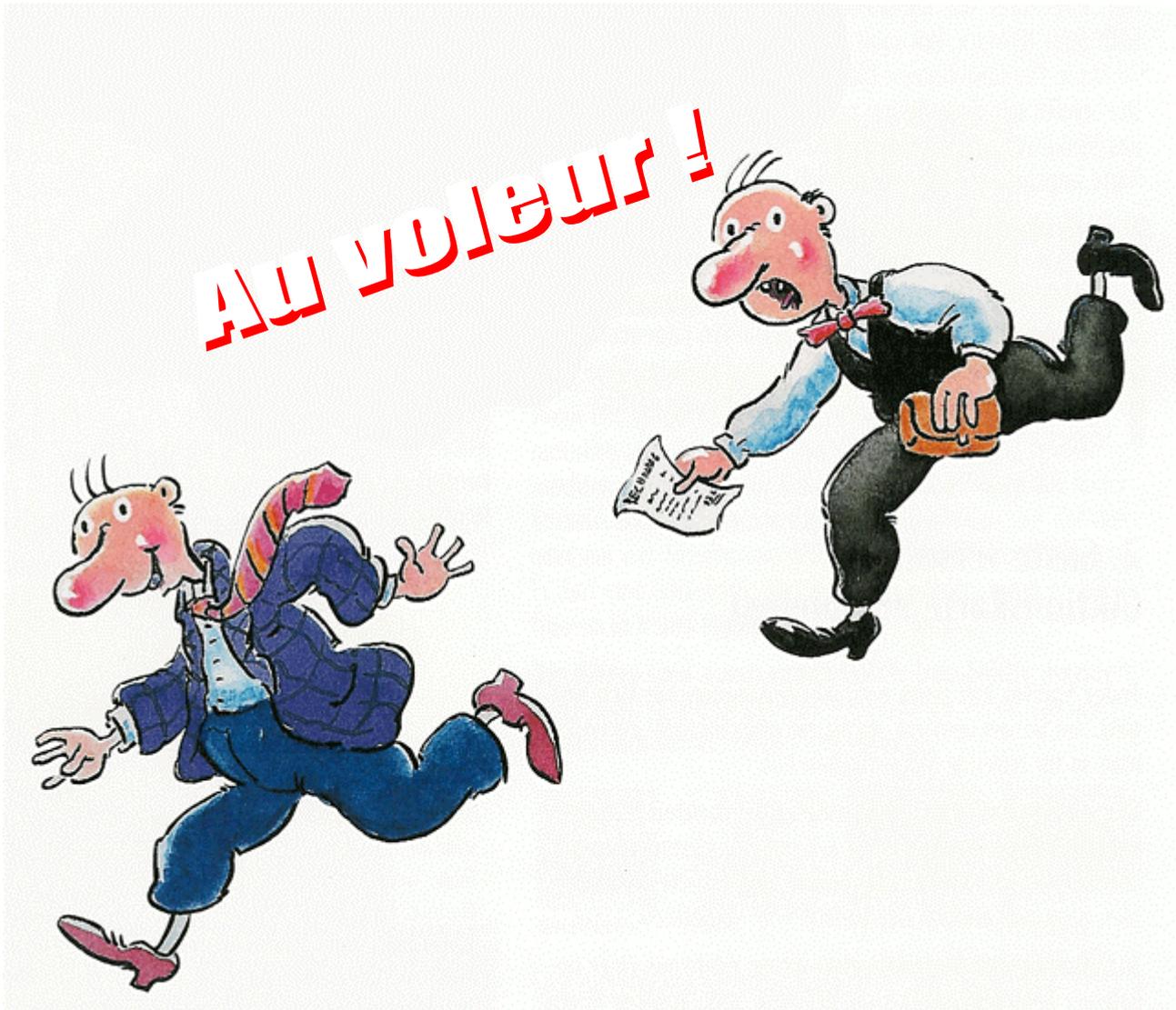
Les cartes d'actions non jouables – seulement celles de type A – peuvent être tout simplement défaussées. Par exemple, s'il n'y a pas de joueurs de billard dans aucun pub. L'action n'est donc pas effective et le joueur suivant réalise son tour normalement. Cependant, toutes les actions qui peuvent se dérouler doivent l'être, même si cela conduit à s'affaiblir soi-même.

Fin de la partie

Le jeu prend fin immédiatement après que la dernière carte d'encaissement a été utilisée et que chaque propriétaire a reçu au moins 6 encaissements.

Autre condition de fin de jeu : dès que la dernière carte de déplacement de client a été utilisée. Dans ce cas, chaque propriétaire reçoit un dernier encaissement de la part de tous ses clients.

A présent, tous les joueurs comptent leur argent et portent un toast en l'honneur du plus riche, sacré Roi de la nuit. A la vôtre !



Un jeu de Stefan Dorra
Illustrations de Wilfried Gebhard
Réalisation de Wohlgemuth & Company
© 1997 ASS
Art. Nr. 80011.6

ASS Spielkarten Verlag GmbH
Gewerbestr. 4
D-71144 Steinenbronn



Traduction française réalisée par Ludo le gars – 2003 – <http://lgimet.free.fr>