



HEROES OF OktoberFEST



Vite, on a besoin de vous ! Vous allez devoir servir les clients de l'Oktoberfest ! Composez votre équipe de serveurs (les Héros de l'Oktoberfest) pour satisfaire les clients. Que la meilleure équipe l'emporte !



1 carte Premier joueur (avec un aperçu du décompte des points)



9 cartes Pièces (recto verso)



7 cartes Points de victoire (recto verso)



12 cartes Objectif (divisées en paquets A et B)



19 cartes Héros (divisées en paquets 1 et 2)



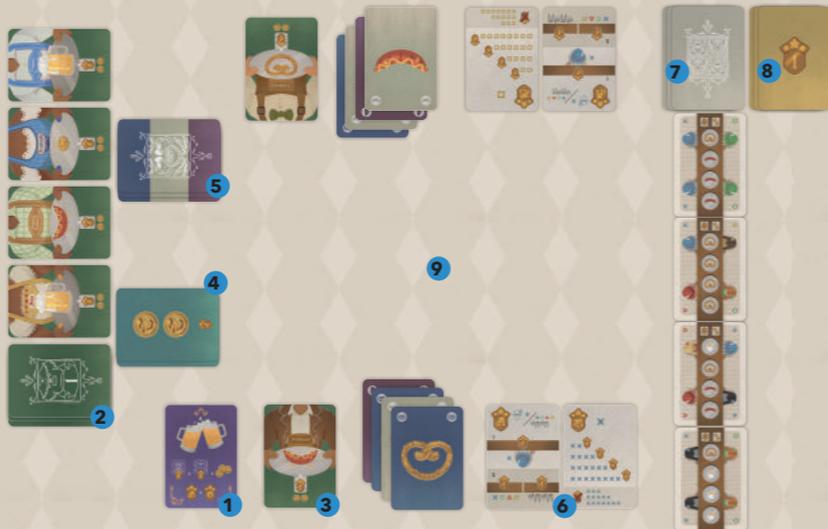
20 cartes Tablée



42 cartes Nourriture (bretzel, bière, saucisse)

BUT DU JEU

Servez des tables, engagez des Héros et placez judicieusement les clients pour marquer des points de victoire. Le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire remportera la partie et deviendra le héros de l'Oktoberfest !



MISE EN PLACE

1. Choisissez un joueur qui reçoit la **carte Premier joueur**.
2. Mélangez séparément les paquets de **cartes Héros 1 et 2**. Placez le paquet 1 sur le 2 pour former une pile unique face cachée. Piochez 4 cartes et formez un marché face visible.
3. Chaque joueur prend **une carte Héros** du marché, en terminant par le premier joueur. Ne remplissez pas le marché au cours de cette phase. Une fois que chaque joueur a choisi une carte Héros, remplissez le marché.
4. Empilez les **cartes Pièces** sur la table.
5. Mélangez toutes les **cartes Nourriture** et distribuez-en 4 à chaque joueur. Ne révélez pas vos cartes. Empilez les cartes Nourriture restantes face cachée sur la table.
6. Mélangez séparément les paquets de **cartes Objectif A et B**. Distribuez à chaque joueur une carte Objectif du paquet A, puis

une carte Objectif du paquet B. Vous ne pouvez pas avoir deux cartes Objectif de la même couleur. Chaque joueur place ses cartes Objectif devant lui face visible. Remettez les cartes Objectif restantes dans la boîte.

7. Mélangez les **cartes Tablée** et formez une pile face cachée sur la table. Piochez 4 cartes pour former un marché face visible.
8. Empilez les **cartes Points de victoire** sur la table.
9. Laissez suffisamment de place entre les joueurs pour placer **3 lignes de 4 cartes Tablée**. Ces cartes forment le Festival.

APERÇU

En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle. Lors de leur tour, les joueurs peuvent effectuer l'une des trois actions disponibles. À la fin de leur tour, ils remplissent leur main ainsi que les marchés (si nécessaire). Continuez à jouer ainsi jusqu'à ce que l'une des deux conditions de fin de partie soit atteinte. Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 cartes en main à la fois (pièces et nourriture incluses).

Déroulement du tour d'un joueur

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer l'une des trois actions suivantes : 1- Servir des clients. 2- Engager un Héros. 3- Retourner en cuisine.



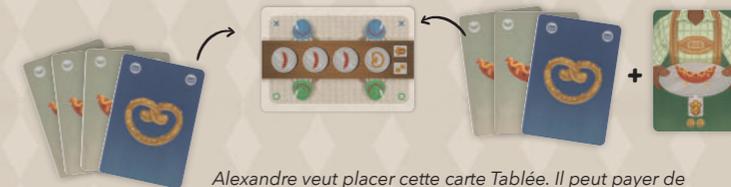
JOKER - 1 NOURRITURE AU CHOIX

1. Servir des clients

Les clients apparaissent sur les cartes Tablée. À votre tour, vous pouvez servir **1 tablée maximum**. Pour servir une tablée, vous devez dépenser les différentes nourritures indiquées sur la carte. Vous pouvez défausser les cartes correspondantes de votre main, ou mieux, utiliser vos cartes Héros indiquant la nourriture correspondante. **Vous pouvez également décider de défausser 2 cartes Nourriture de votre main afin**

d'obtenir 1 nourriture de votre choix. Prenez la carte Tablée et placez-la dans le Festival. Vous pouvez ajouter la carte à une rangée existante ou en démarrer une nouvelle. Dans le Festival, il ne peut y avoir que 3 rangées maximum, et chaque rangée ne peut être composée que de 4 tablées. Lorsque vous ajoutez une tablée à une rangée existante, vous pouvez choisir le côté où vous placez la tablée. Vous pouvez également faire pivoter la carte dans le sens de votre choix, mais les tablées d'une même rangée doivent toutes être adjacentes dans leur largeur.

Lorsque vous placez une tablée dans le Festival, prenez une carte Points de victoire et placez-la devant vous. Ces points seront ajoutés à votre score final. *Ces cartes sont recto verso. Elles indiquent 1 point sur une face et 2 points sur l'autre.* Lorsque vous avez déjà une carte de valeur « 1 point » en votre possession, retournez-la sur l'autre face au lieu de prendre une deuxième carte de valeur « 1 point ». Prenez également une carte Pièces de valeur « 2 pièces » et ajoutez-la à votre main. Si vous n'avez utilisé que des Héros pour servir vos clients, vous avez donc toujours 4 cartes en main. Dans ce cas, vous **devez** défausser l'une de vos cartes afin de recevoir la carte Pièces.



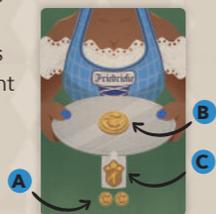
Alexandre veut placer cette carte Tablée. Il peut payer de deux manières différentes : en utilisant les 4 cartes de sa main (gauche) ou en utilisant un Héros à la place de l'une de ses cartes (droite). Dans ce dernier cas, il lui reste donc 1 carte en main après avoir placé la tablée.

Remarque : les Héros restent devant les joueurs, qui peuvent réutiliser leurs bonus lors de la manche suivante.

Après avoir utilisé cette action, remplissez votre main jusqu'à avoir 4 cartes (si possible) et remplissez le marché avec la première carte de la pioche.

2. Engager un Héros

Vous pouvez utiliser des pièces pour engager un Héros (essayez d'utiliser les pièces indiquées sur vos cartes Héros). Défaussez les éventuelles cartes Pièces utilisées pour atteindre la somme requise (A) et placez la carte Héros achetée devant vous. **Vous n'êtes pas tenu de prendre votre monnaie si vous avez dépensé plus de pièces que nécessaire.** Les Héros peuvent vous donner des bonus sous forme de pièces, de points de victoire, de nourriture ou de capacité spéciale (B). Vous pouvez engager autant de Héros que désiré au cours d'une partie, mais **un seul par manche**. En plus des bonus servis par vos Héros, ils vous donneront tous des points de victoire (C). Si vous avez dépensé des pièces de votre main, remplissez celle-ci en piochant des cartes Nourriture afin de revenir à 4 cartes, puis remplissez le marché.



3. Retourner en cuisine

Vous pouvez défausser entre 1 et 4 cartes de votre main afin d'en prendre le même nombre de la pioche Nourriture. Les cartes Pièces défaussées sont remises dans la pile Pièces.

Exemple d'une manche

Julien défausse 2 bières et 1 bretzel. Il utilise son Héros Erich pour ajouter 1 saucisse, ce qui lui permet de servir ses clients. Il défausse les 2 bières et le bretzel et place la carte Tablée dans le Festival. En récompense, il prend 1 carte Points de victoire et 1 carte Pièces de valeur « 2 pièces ». Il prend ensuite 2 nouvelles cartes de la pioche Nourriture et remplit



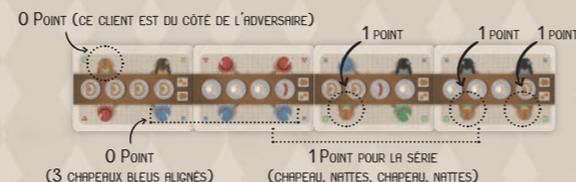
le marché. C'est au tour de Manon. Elle dépense 4 pièces pour engager Heidi, qu'elle place devant elle. Elle prend 2 nouvelles cartes de la pioche Nourriture et remplit le marché.

Fin de la partie

La partie s'achève dès que la pile Nourriture est vide, ou lorsque 12 tablées ont été servies dans le Festival. Si c'est le premier joueur qui a accompli l'une des conditions de fin de partie, terminez la manche en cours. Le joueur possédant le plus de points de victoire remporte la partie. La carte Premier joueur indique toutes les manières d'obtenir des points de victoire.



1. Cartes Points de victoire.
2. Cartes Héros.
3. Cartes Pièces en main en fin de partie.
4. Carte Objectif A.
5. Carte Objectif B.
6. Points bonus des cartes Héros.



Exemple de décompte des points pour une ligne de tablées :

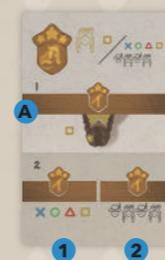
Carte Objectif A :

- 3 points pour les nattes vertes.
 - 1 pour 1 série : chapeau, nattes, chapeau, nattes.
- Carte Objectif B :
- 0 point pour les 3 chapeaux bleus.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de points de victoire grâce à des cartes Points de victoire l'emporte. Il est celui qui a servi le plus de clients. Si l'égalité persiste, le joueur ayant engagé le plus de Héros l'emporte. Si l'égalité persiste encore, les joueurs terminent la partie à égalité.

Il existe deux types de cartes Objectif. La manière dont vous placez vos clients est importante, car vous marquez toujours des points pour les clients situés de **votre côté** de la table.

Type A : Vous recevez 1 point de victoire pour chaque client portant un *chapeau* ou des *nattes* de la couleur indiquée assis de votre côté de la table (A). Sur les cartes de type A, il y a deux manières de marquer des points de victoire supplémentaires. **1)** Obtenez 1 point de victoire pour chaque série de 4 couleurs différentes côte à côte. **2)** Obtenez 1 point de victoire pour chaque série de 4 clients assis côte à côte selon l'ordre suivant : *chapeau-nattes-chapeau-nattes* ou *nattes-chapeau-nattes-chapeau*.



Type B : Vous recevez des points de victoire pour chaque série de clients de la couleur indiquée assis de votre côté des tables. Une série correspond à une suite de clients de la même couleur assis côte à côte. Ces séries doivent toujours se situer sur la même rangée. Il peut y avoir plusieurs séries dans une même rangée. Pour ces objectifs, *chapeaux* et *nattes* sont ignorés. Seules les séries paires vous feront gagner des points de victoire, pas les séries impaires. Plus la série est longue, plus vous obtenez de points de victoire.



Remarque : un même client peut vous faire gagner plusieurs fois des points.

Héros notables

Certains Héros possèdent des capacités spéciales vous conférant des points supplémentaires ou un avantage durant la partie.



Helmut : Augmente de 1 votre limite de cartes en main.



Katharina : Double les points de victoire de vos Héros engagés.



Klaus : Double les points de victoire de vos cartes Objectif de type A.



Leonore : Double les points de vos cartes Points de victoire.



Mathäus : 1 point de victoire supplémentaire par série de 2 *chapeaux* de votre côté des tables (ignorez les couleurs).



Suse : 1 point de victoire supplémentaire par série de 2 *nattes* de votre côté des tables (ignorez les couleurs).

CRÉDITS

Auteurs : Matthijs Leguijt et Suzanne Verhoef

Illustrations : Gustavo Furstenau

Conception graphique : Vicky Trouerbach

Éditeur : Jolly Dutch

Version : 2024

Traduction et relecture françaises : Matthieu Emont et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

LES RÈGLES EN VIDÉO !

