

Dossiers du Personnel (Jeu de base)

| # | Nom | Description | PV = points de victoire |
|----|---------------------------|--|--|
| 1 | Serveur de petit-déjeuner | Une fois par manche, vous pouvez utiliser cette carte pour obtenir 1 Strudel. | |
| 2 | Serveuse | Une fois par manche, vous pouvez utiliser cette carte pour obtenir 1 Gâteau. | |
| 3 | Barman | Une fois par manche, vous pouvez utiliser cette carte pour obtenir 1 Vin. | |
| 4 | Sous-chef | Une fois par manche, vous pouvez utiliser cette carte pour obtenir 1 Café. | |
| 5 | Groom | Chaque fois que vous déplacez un Hôte rouge depuis votre café après avoir complété sa commande, vous gagnez 2 Couronnes. | |
| 6 | Ecuyer | Chaque fois que vous déplacez un Hôte bleu depuis votre café après avoir complété sa commande, vous pouvez avancer d'une case sur la piste Empereur. | |
| 7 | Masseuse | Chaque fois que vous déplacez un Hôte jaune depuis votre café après avoir complété sa commande, vous gagnez 1 Couronne. | |
| 8 | Guide touristique | Chaque fois que vous déplacez un Hôte vert depuis votre café après avoir complété sa commande, vous gagnez 2 PV. | |
| 9 | Majordome | A partir de maintenant, chaque fois que vous préparez une Chambre bleue (suite à n'importe quelle action ou effet), vous le faites gratuitement (vous payez 0 Couronne). | |
| 10 | Chauffeur | A partir de maintenant, chaque fois que vous préparez une Chambre rouge (suite à n'importe quelle action ou effet), vous le faites gratuitement (vous payez 0 Couronne). | <i>Cela ne vous donne pas une action gratuite; cela enlève simplement le coût.</i> |
| 11 | Fleuriste | A partir de maintenant, chaque fois que vous préparez une Chambre jaune (suite à n'importe quelle action ou effet), vous le faites gratuitement (vous payez 0 Couronne). | |
| 12 | Gouvernante | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 3 ou un 4, gagnez immédiatement 2 PV. | |
| 13 | Gérant de restaurant | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 1 ou un 2, vous pouvez ajouter 1 à la force de cette action. <i>Comme toujours, vous pouvez encore renforcer l'action en payant 1 Couronne.</i> | |
| 14 | Décorateur | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 1 ou un 2, avant ou après avoir effectué l'action principale, vous pouvez également préparer une Chambre (de n'importe quelle couleur) en payant le coût normal. <i>Vous ne pouvez pas effectuer d'action supplémentaire entre l'action principale et la préparation de cette Chambre.</i> | |
| 15 | Cireur | Vous ne devez plus choisir lorsque vous prenez un dé avec un 4: pour chaque dé sur la case action, vous gagnez 1 Couronne et vous pouvez avancer de 1 case sur la piste Empereur. <i>Comme toujours, vous pouvez renforcer l'action en payant 1 Couronne, ce qui vous fera gagner 1 Couronne (en retour) et vous fera avancer d'une case sur la piste Empereur, ce qui vous offre donc un avancement d'une case gratuitement.</i> | |
| 16 | Blanchisseuse | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 4, gagnez immédiatement 4 PV. | |
| 17 | Auxiliaire de cuisine | Vous ne devez plus payer 1 Couronne lorsque vous prenez un dé avec un 6; de plus, vous pouvez ajouter 1 à la force de cette action. <i>Comme toujours, vous pouvez renforcer l'action en payant 1 Couronne. Pour votre information: nous avons augmenté le coût de cette carte en passant de 3 Couronnes (dans les précédentes éditions) à 5 Couronnes.</i> | |
| 18 | Hôtesse vestiaire | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 5, vous pouvez ajouter 2 à la force de cette action. <i>En d'autres termes, vous obtenez une réduction supplémentaire de 2 Couronnes.</i> | |
| 19 | Architecte d'intérieur | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 3, gagnez immédiatement 5 PV. | |
| 20 | Détective | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 5, avant ou après avoir effectué l'action principale, vous pouvez également avancer de 2 cases sur la piste Empereur. <i>Vous ne pouvez pas effectuer d'action supplémentaire entre l'action principale et l'avancement sur la piste Empereur.</i> | |
| 21 | Chef cuisinier | Gagnez immédiatement (et une seule fois) 1 Strudel, 1 Gâteau, 1 Vin et 1 Café. | |

| # | Nom | Description |
|----|------------------------------|--|
| 22 | Responsable du personnel | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 3, avant ou après avoir effectué l'action principale, vous pouvez également jouer une carte Personnel de votre main en payant son coût. <i>Vous ne pouvez pas effectuer d'action supplémentaire entre l'action principale et la mise en jeu de la carte Personnel.</i> |
| 23 | Gardien | Chaque fois que vous occupez une Chambre (par n'importe quel moyen), vous gagnez 1 Couronne. |
| 24 | Maître d'hôtel | A partir de maintenant, déplacer des éléments depuis votre cuisine vers vos Hôtes ne vous coûte plus rien. |
| 25 | Livreur | A partir de maintenant, prendre des Hôtes depuis la file ne vous coûte plus rien. <i>Cela ne vous fournit pas un Hôte, cela supprime seulement son coût.</i> |
| 26 | Maître de conférence | A partir de maintenant, vous pouvez payer 1 Couronne pour ignorer la pénalité pendant un décompte de l'Empereur. |
| 27 | Responsable des réservations | Lors du décompte final, gagnez 3 PV supplémentaires pour chaque Chambre rouge occupée de votre hôtel. |
| 28 | Concierge | Lors du décompte final, gagnez 3 PV supplémentaires pour chaque Chambre bleue occupée de votre hôtel. |
| 29 | Secrétaire | Lors du décompte final, choisissez l'une des cartes Personnel en jeu d'un autre joueur avec le symbole → et appliquez son effet à votre hôtel. <i>Vous ne pouvez pas utiliser ceci pour copier l'une de vos cartes Personnel. Si aucun de vos adversaires ne possède de carte Personnel avec le symbole → en jeu, la secrétaire ne rapporte rien.</i> |
| 30 | Réceptionniste | Lors du décompte final, gagnez 3 PV supplémentaires pour chaque Chambre jaune occupée de votre hôtel. |
| 31 | Femme de chambre | Lors du décompte final, gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque Chambre occupée de votre hôtel, peu importe la couleur. |
| 32 | Assistant de direction | Lors du décompte final, gagnez 2 PV pour chaque carte Personnel que vous avez en jeu (peu importe le type), y compris celle-ci. |
| 33 | Homme d'entretien des étages | Chaque fois que vous gagnez une récompense pour avoir complété la commande d'un Hôte qui requiert 4 (ou plus) éléments, gagnez 4 PV supplémentaires. |
| 34 | Réceptionniste | Lors du décompte final, gagnez 1 PV (supplémentaire) pour chaque tuile Chambre dans votre hôtel, peu importe la couleur et la face visible. |
| 35 | Page | Occupez immédiatement (et une seule fois) jusqu'à 2 Chambres (de n'importe quelle couleur) de votre hôtel et retournez-les face occupée visible. |
| 36 | Sommelier | Gagnez immédiatement (et une seule fois) 4 Vins. |
| 37 | Service en chambre | Lors du décompte final, gagnez 2 PV pour chaque groupe de Chambres occupées complet (de n'importe quelle couleur) dans votre hôtel. |
| 38 | Portier | Remplissez immédiatement (et une seule fois) la commande d'un de vos Hôtes en prenant les éléments nécessaires depuis la réserve. |
| 39 | Pâtissier | Gagnez immédiatement (et une seule fois) 4 Gâteaux. |
| 40 | Directeur marketing | Lors du décompte final, gagnez 5 PV pour chaque carte Objectif sur laquelle vous avez un marqueur. |
| 41 | Opérateur téléphonique | Lors du décompte final, gagnez un nombre de PV égal au double de votre position sur la piste Empereur. <i>Rappelez-vous, vous perdez 7 cases après le dernier décompte de l'Empereur; de ce fait, vous ne pouvez généralement gagner qu'au maximum 12 PV grâce à l'opérateur. Dans de bonnes conditions, cependant, vous pouvez gagner plus de 12 PV grâce à cela. Ce n'était pas permis dans les précédentes éditions, mais ça l'est maintenant.</i> |
| 42 | Jardinier | Chaque fois que vous gagnez la récompense pendant un décompte de l'Empereur, gagnez 5 PV supplémentaires. |
| 43 | Barista | Gagnez immédiatement (et une seule fois) 4 Cafés. |
| 44 | Cuisinière | Gagnez immédiatement (et une seule fois) 4 Strudels. |
| 45 | Maître nageur | Avancez immédiatement (et une seule fois) de 3 cases sur la piste Empereur. |
| 46 | Femme de ménage des étages | Lors du décompte final, gagnez 5 PV pour chaque étage de votre hôtel où toutes les Chambres sont occupées. |
| 47 | Liftier | Lors du décompte final, gagnez 5 PV pour chaque colonne de votre hôtel sur laquelle toutes les Chambres sont occupées. |
| 48 | Directeur de l'hôtel | Lors du décompte final, gagnez 4 PV pour chaque ensemble de Chambres rouge, bleue et jaune occupées que vous avez dans votre hôtel. <i>En d'autres termes, vous gagnez 4 PV pour chaque Chambre occupée de la couleur que vous possédez le moins.</i> |

Dossiers du Personnel (Extension)

| # | Nom | Description | PV = points de victoire |
|-----|---|---|---|
| 119 | Maître de danse ♪ | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 3, avant ou après l'action principale, vous pouvez envoyer un Danseur vers une Salle de bal en payant le coût normal. Vous gagnez également 1 Couronne. <i>Vous ne pouvez pas effectuer d'action supplémentaire entre l'action principale et l'envoi du Danseur.</i> |  |
| 120 | Violoniste ♪ | Vous gagnez immédiatement (et une seule fois) 3 Champagnes. | |
| 121 | Premier violon ♪ | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 1, après avoir réalisé l'action principale normalement, vous gagnez 1 Champagne et 1 PV. <i>Le Champagne supplémentaire n'a pas d'impact sur les quantités minimum de Strudels et de Gâteaux.</i> |  |
| 122 | Symphoniste ♪ | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 1 Champagne de votre cuisine pour gagner 5 PV. | |
| 123 | Ouvreuse ♪ | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 2 Couronnes pour gagner 1 Champagne et 5 PV. | |
| 124 | Cheffe d'orchestre ♪ | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 4, vous gagnez 1 Champagne et 1 Couronne. | |
| 125 | Chef de coeur ♪ | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 5, avant ou après l'action principale, vous pouvez envoyer un Danseur vers une Salle de bal en payant 1 Couronne de moins. <i>Vous ne pouvez pas effectuer d'action supplémentaire entre l'action principale et l'envoi du Danseur.</i> |  |
| 126 | Danseuse étoile ♪ | Lors du décompte final, gagnez 2 PV pour chaque Danseur que vous avez dans toutes les Salles de bal (y compris le Balcon). | |
| 127 | Harpiste ♪ | Vous pouvez envoyer immédiatement (et une seule fois) jusqu'à 2 Danseurs vers la même Salle de bal ou deux Salles différentes, en payant jusqu'à 2 Champagnes de moins pour le premier et 1 Champagne de moins pour le second. <i>Vous ne pouvez pas effectuer d'action supplémentaire entre les deux.</i> |  |
| 128 | Violoncelliste ♪ | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 1 plat ou boisson de votre cuisine pour envoyer un Danseur vers une Salle de bal pour 1 Champagne de moins. | |
| 129 | Pianiste ♪ | Une fois par manche, vous pouvez utiliser cette carte pour gagner 1 Champagne. | |
| 130 | Maître de ballet ♪ | Chaque fois que vous envoyez un Danseur vers une Salle de bal, vous gagnez 1 Couronne et vous pouvez prendre 1 carte Personnel de la pioche. | |
| 131 | Trompettiste ♪ | Chaque fois que vous prenez un dé avec un 2, après avoir réalisé l'action principale normalement, vous gagnez 1 Champagne et vous pouvez prendre 1 carte Personnel de la pioche. <i>Le Champagne supplémentaire n'a pas d'impact sur les quantités minimum de Strudels et de Gâteaux.</i> |  |
| 132 | Arrangeur ♪ | Chaque fois que vous placez un marqueur sur une carte Objectif, vous gagnez 2 Champagnes. | |
| 133 | Capitaine du bateau à vapeur du Danube ♪ | Une fois par manche, après avoir joué une carte Personnel (excepté celle-ci), vous pouvez envoyer un Danseur vers une Salle de bal, en payant 1 Champagne de moins. <i>Vous ne pouvez pas effectuer d'action supplémentaire entre la mise en jeu de la carte Personnel et l'envoi du Danseur.</i> |  |

| # | Nom | Description |
|-----|-------------------------------|---|
| 166 | Servante + | Après avoir avancé de 3 cases ou plus sur la piste Empereur pendant une action, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, vous pouvez immédiatement (et une seule fois) préparer jusqu'à 2 Chambres (de n'importe quelle couleur) gratuitement et les occuper immédiatement en les retournant du côté occupé. |
| 167 | Apprentie + | Après avoir complété la commande d'un Hôte bleu qui requiert au moins 3 éléments, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, vous gagnez immédiatement (et une seule fois) 3 Strudels et 3 Gâteaux. |
| 168 | Plongeur + | Après avoir complété la commande d'un Hôte rouge qui requiert au moins 3 éléments, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, vous gagnez immédiatement (et une seule fois) 3 Vins et 3 Cafés. |
| 169 | Serveur + | Après avoir complété la commande d'un Hôte jaune qui requiert au moins 3 éléments, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, vous gagnez immédiatement (et une seule fois) 6 Couronnes. |
| 170 | Cochère + | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 1 Café de votre cuisine. Si vous le faites, gagnez 3 PV et vous pouvez prendre un Hôte de la file gratuitement. |
| 171 | Comptable + | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 1 Gâteau de votre cuisine. Si vous le faites, vous pouvez préparer une Chambre (de n'importe quelle couleur), en payant jusqu'à 2 Couronnes de moins. |
| 172 | Cheffe de rang + | Après avoir gagné 3 boissons (Vins et/ou Cafés) ou plus grâce à une action, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, avancez immédiatement (et une seule fois) de 5 cases sur la piste Empereur. |
| 173 | Interprète + | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 2 Strudels de votre cuisine pour gagner 2 Couronnes et 2 PV. |
| 174 | Barman + | Après avoir gagné 3 plats (Strudels et/ou Gâteaux) ou plus grâce à une action, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, vous pouvez immédiatement (et une seule fois) prendre un Hôte de la file gratuitement et immédiatement compléter sa commande en prenant les éléments requis depuis la réserve. |
| 175 | Chef de train + | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 2 plats et/ou boissons (pas de Champagne) de votre cuisine pour gagner 2 autres plats et/ou boissons (différents de ceux dépensés; pas de Champagne) et 2 PV. |
| 176 | Promeneuse de chiens + | Une fois par manche, vous pouvez dépenser exactement 2 Vins de votre cuisine pour gagner 2 PV et avancer de 2 cases sur la piste Empereur. |
| 177 | Coiffeuse + | Une fois par manche, vous pouvez reculer d'exactly 2 cases sur la piste Empereur pour jouer une carte Personnel depuis votre main pour jusqu'à 3 Couronnes de moins. |
| 178 | Concierge + | Après avoir occupé entièrement un groupe (de n'importe quelle couleur) qui comprend au moins 3 Chambres, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, vous pouvez immédiatement (et une seule fois) jouer jusqu'à 2 cartes Personnel de votre main gratuitement. |
| 179 | Animatrice + | Après avoir placé un marqueur sur une carte Objectif, vous pouvez retourner cette carte face cachée. Si vous le faites, vous pouvez immédiatement (et une seule fois) compléter la commande de 2 Hôtes maximum en prenant les éléments requis depuis la réserve. |
| 183 | Fils du directeur | Chaque fois que vous dépensez au moins 1 Champagne durant une action, vous gagnez 1 Couronne. |

Kickstarter exclusive