





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