

Dinner in Paris

Le milieu de la restauration à Paris est en pleine effervescence à la suite de l'inauguration d'une nouvelle place piétonne dans un quartier prisé des Parisiens et des touristes du monde entier. L'occasion rêvée pour vous, restaurateurs, d'ouvrir l'une des adresses qui participeront à la diversité culinaire et la renommée de la capitale française. Cependant, il n'y aura pas de place pour tout le monde et vos adversaires pourraient bien vous mettre des bâtons dans les roues ! La course aux terrasses est lancée !

MATÉRIEL

	1 PLATEAU PRINCIPAL DOUBLE FACE		8 CUBES TRANSLUCIDES (4 jaunes, 4 blancs)
	4 PLATEAUX INDIVIDUELS		248 TUILES TERRASSE (62 par couleur)
	48 CARTES RESSOURCE		72 TUILES PROPRIÉTÉ (18 par couleur)
	24 CARTES OBJECTIF		60 UNITÉS DE TOIT
	24 CARTES PIGEON		18 RESTAURANTS DE TAILLES DIFFÉRENTES
	8 CARTES MAJORITÉ		1 FEUILLE D'AUTOCOLLANTS
			1 CARNET DE SCORES

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Avant de commencer la première partie, prenez soin de préparer les restaurants qui serviront pour toutes vos prochaines parties.

- Assemblez les unités de toit sur chaque restaurant de façon à les recouvrir entièrement. Chaque unité de toit s'emboîte sur un plot.



Pour ce faire, vous disposez de :

	• 10 autocollants « Friterie » pour 5 restaurants de taille 2
	• 4 autocollants « Crêperie » pour 2 restaurants de taille 3
	• 4 autocollants « Pizzeria » pour 2 restaurants de taille 3
	• 4 autocollants « Fruits de mer » pour 2 restaurants de taille 3
	• 4 autocollants « Grill » pour 2 restaurants de taille 4
	• 4 autocollants « Bar à vin » pour 2 restaurants de taille 4
	• 4 autocollants « Brasserie » pour 2 restaurants de taille 5
	• 2 autocollants « Restaurant gastronomique » pour 1 restaurant de taille 5

 La taille des restaurants est déterminée par le nombre de cases qu'ils occupent sur le plateau et le nombre de plots dont ils disposent.

MISE EN PLACE



Mise en place pour 2 joueurs

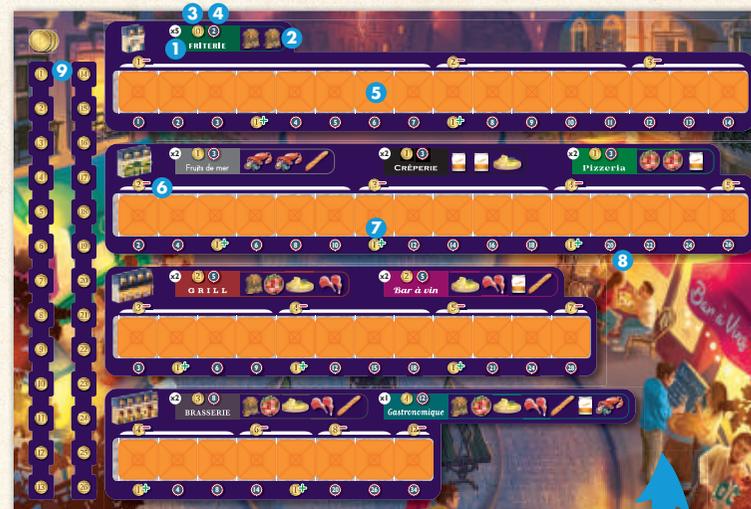
- Placez le plateau principal au centre de la table entre les joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, les joueurs peuvent choisir de jouer sur la face spéciale 2 joueurs du plateau, sans que cela soit une obligation.
- Mélangez les cartes Ressource et placez le paquet sur l'emplacement dédié du plateau. Formez une rivière de 4 cartes face visible. L'emplacement vide à côté de la pioche servira pour la défausse.
- Mélangez les cartes Objectif et placez la pioche sur l'emplacement dédié du plateau.
- Mélangez les cartes Pigeon et placez la pioche sur l'emplacement dédié du plateau.
- Mélangez les cartes Majorité et tirez-en une au hasard qui sera placée face visible sur l'emplacement dédié du plateau. Le reste des cartes est remis dans la boîte de jeu.
- Placez les 18 restaurants à côté du plateau par ordre croissant de taille de façon à ce qu'ils soient visibles de tous les joueurs.

CHAQUE JOUEUR RÉCUPÈRE LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

- 1 plateau individuel ;
- 1 cube translucide jaune qu'il place sur la case « 1 » de la jauge de revenu de son plateau individuel ;
- 1 cube translucide blanc qu'il garde à côté de son plateau individuel ;
- 52 tuiles Terrasse d'une couleur qu'il place sur les emplacements vides de son plateau individuel ; les tuiles Terrasse supplémentaires ne servent qu'en cas de perte de tuile.
- 18 tuiles Propriété à sa couleur qu'il place à côté de son plateau individuel ;
- 4 cartes Ressource qu'il garde en main face cachée ;
- 2 cartes Objectif : chaque joueur en garde une face cachée et met en commun la deuxième face visible sur l'emplacement à côté de la pioche des cartes Objectif.

BUT DU JEU

Dans *Dinner in Paris*, les joueurs tentent de devenir le meilleur restaurateur de la nouvelle place de Paris en remportant le plus de points de victoire à la fin de la partie. Pour cela, les joueurs devront ouvrir des restaurants, construire des terrasses, remporter des majorités et réaliser des objectifs.



LE PLATEAU INDIVIDUEL

Le plateau individuel est le tableau de bord du joueur où il retrouve les informations suivantes :

LES RESTAURANTS 1 classés par catégorie en fonction de leur taille avec :

- Les ingrédients nécessaires pour les ouvrir 2
- Le revenu qu'ils génèrent à chaque tour quand ils sont ouverts 3
- Les points de victoire qu'ils rapportent en fin de partie 4

LES TERRASSES 5 de chaque catégorie de restaurants avec :

- Le coût de chaque terrasse 6
- Le bonus de revenu qu'elles rapportent en cours de partie 7
- Les points de victoire qu'elles rapportent en fin de partie 8

UNE JAUGE DE REVENU 9 récapitulant le revenu disponible à chaque tour.

- 1^{ère} catégorie : Friterie
- 2^{ème} catégorie : Fruits de mer, Crêperie, Pizzeria
- 3^{ème} catégorie : Grill, Bar à vin
- 4^{ème} catégorie : Brasserie, Gastronomique

TOUR DE JEU

La dernière personne à avoir mangé au restaurant est désignée premier joueur. Les autres jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'un montre.

Le tour de jeu d'un joueur se déroule en deux temps :

- Le joueur réalise l'action 1 **PIOCHER UNE CARTE RESSOURCE**
- Le joueur effectue ensuite 2 actions au choix parmi les 4 suivantes :
 - 1 **PIOCHER UNE CARTE RESSOURCE**
 - 2 **OUVRIR UN RESTAURANT**
 - 3 **CONSTRUIRE DES TERRASSES**
 - 4 **RÉALISER UN OBJECTIF PERSONNEL OU COMMUN**

S'il le souhaite, un joueur peut effectuer deux fois la même action sauf « Construire des terrasses » qu'il ne peut réaliser qu'une seule fois. Le joueur a donc la possibilité de piocher 3 cartes Ressource à son tour, s'il le souhaite.

1 PIOCHER UNE CARTE RESSOURCE

Le joueur pioche une carte Ressource dans la rivière face visible ou dans la pioche face cachée.

Les cartes Ressource sont de deux types et représentent :

- **Un ou plusieurs ingrédients** qui vous serviront à ouvrir un restaurant.
Dans le cas des cartes multi-ingrédients, le joueur devra choisir un seul ingrédient au moment de la jouer.
- **Une pièce :**
Il s'agit d'une ressource que vous pourrez utiliser une seule fois pendant l'action « Construire des terrasses » pour augmenter temporairement votre capacité d'achat. Cette carte n'augmente en aucun cas votre revenu permanent et votre jauge. La carte est défaussée après utilisation.

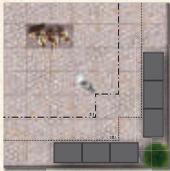


- Si un joueur décide de réaliser plusieurs fois cette action, la rivière est complétée entre chaque action.
- Un joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes Ressource en main à la fin de son action. Il peut cependant dépasser temporairement cette limite et défausser immédiatement les cartes en trop.
- Quand la rivière présente au moins 3 ingrédients similaires, elle est immédiatement renouvelée : les 4 cartes sont défaussées et remplacées par 4 nouvelles cartes.
- Quand la pioche de cartes Ressource est épuisée, la défausse est mélangée pour reconstituer une nouvelle pioche.

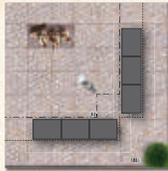
2 OUVRIR UN RESTAURANT

Pour ouvrir un restaurant, le joueur doit défausser de sa main les ingrédients nécessaires indiqués sur son plateau individuel. Le joueur prend alors le restaurant correspondant et le positionne autour de la place sur la ligne de construction prévue en fonction du nombre de joueurs :

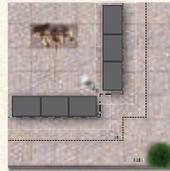
1^{ère} ligne en partant du bord à 4 joueurs



2^{ème} ligne à 3 joueurs



3^{ème} ligne à 2 joueurs
(ou la 1^{ère} ligne si vous jouez sur la face spéciale 2 joueurs du plateau)



Ensuite, afin d'indiquer qu'il en est le propriétaire, le joueur pose sur le toit du restaurant une tuile Propriété de sa couleur avec le nom du restaurant concerné.

Ce restaurant rapporte au joueur un revenu permanent indiqué sur son plateau individuel. Le joueur déplace donc le cube jaune sur sa jauge de revenu en conséquence.

Désormais, le joueur dispose de ce revenu permanent à chaque tour, qu'il pourra utiliser pour réaliser l'action « Construire des terrasses » (voir 3).

Ce restaurant lui rapportera aussi des points de victoire fin de partie.

Exemple : Max a 4 cartes en main, il défausse 2 cartes Farine et 1 carte Fromage nécessaires pour construire une Crêperie. Il récupère l'une des deux Crêperies disponibles et la place sur le plateau de jeu sur la ligne prévue à cet effet pour une partie à 3 joueurs. Puis, il ajoute une tuile Propriété de sa couleur sur le toit. Il déplace ensuite le cube jaune sur sa jauge de revenu de 1. Désormais, il possède un revenu de 2 (1 de départ + 1 grâce à sa Crêperie).

3 CONSTRUIRE DES TERRASSES

En une seule action, le joueur pourra construire des terrasses sur tous les restaurants qu'il a ouverts, dans la limite de son revenu disponible.

Les restaurants sont répartis en 4 catégories qui disposent chacune d'une réserve de terrasses en commun.



Si un joueur souhaite construire une ou plusieurs terrasses sur un restaurant donné, il doit les prendre dans la réserve correspondant à la catégorie de ce même restaurant. Pour cela, il prend toujours les tuiles Terrasse les plus à gauche de la ligne.

Chaque case de terrasse présente :

1 LE COÛT PAR TERRASSE

À son tour, un joueur pourra poser autant de tuiles Terrasse que son revenu lui permet, en fonction de leur coût. Plus un joueur pose des terrasses d'une catégorie, plus elles seront chères.

⚠ Les cartes Ressource « 1 PIÈCE » et cartes Pigeon « 2 PIÈCES » permettent d'augmenter temporairement la capacité d'achat du joueur sans modifier sa jauge de revenu.

LA JAUGE DE REVENU

Pendant l'action « Construire des terrasses », le cube jaune translucide, qui indique le revenu permanent disponible à chaque tour, ne bouge pas.

Le cube blanc translucide permet au joueur de suivre ses dépenses pendant cette action. Au fur et à mesure qu'il achète et pose des terrasses, le joueur peut, en partant de l'emplacement du cube jaune (revenu disponible) déplacer le cube blanc vers le haut afin de voir en temps réel combien d'argent il lui reste à dépenser.



2 LES POINTS DE VICTOIRE

En fin de partie, les joueurs marqueront les points de victoire indiqués sous la dernière case Terrasse révélée (case vide la plus à droite) de chaque catégorie de restaurants. Si la dernière case révélée présente un bonus de revenu, le joueur doit prendre en compte les points de victoire de la case précédente.

3 UN BONUS DE REVENU (seulement sur certaines cases)

Quand un joueur construit une terrasse dont la case présente ce symbole au-dessous, il augmente son revenu permanent de 1 sur la jauge de revenu. Ce revenu supplémentaire sera disponible au prochain tour.

⚠ Le nombre de terrasses disponibles pour chaque catégorie de restaurants est limité et les joueurs devront gérer judicieusement leurs réserves de terrasses tout au long du jeu.

RÈGLES DE POSE

Quand un joueur décide de construire une ou plusieurs terrasses, il doit respecter les règles suivantes :

- Les premières terrasses doivent toujours être posées devant un restaurant, connectées de façon orthogonale.
- Les terrasses ne peuvent pas être posées sur la ligne de construction réservée aux restaurants ou sur un élément de décor (Fontaine, Orchestre, Lampadaire, Massif de fleurs).
- En revanche, les terrasses peuvent recouvrir un Pigeon (voir Cartes Pigeon p.6).
- Les terrasses d'un même restaurant doivent toujours être connectées entre elles de façon orthogonale.
- **Les terrasses de deux restaurants ne peuvent jamais être adjacentes orthogonalement (la diagonale est possible), même si les restaurants appartiennent au même joueur (sauf effet particulier donné par les cartes Pigeon).**
- Sous réserve que toutes les règles ci-dessus soient respectées, un joueur peut construire une terrasse devant le restaurant d'un joueur adverse.



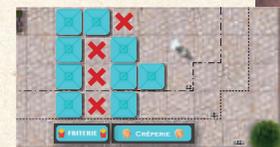
Emplacements autorisés ou interdits pour la pose d'une première terrasse.



Emplacements autorisés ou interdits pour la pose d'une nouvelle terrasse.



Emplacements autorisés ou interdits pour la pose d'une nouvelle terrasse bleue.



Emplacements interdits pour la pose d'une nouvelle terrasse bleue.

Exemple : Max a ouvert une Crêperie et un Bar à vin, il a donc un revenu de 4 (1 de départ + 1 pour sa Crêperie et 2 pour son Bar à vin). De plus, il a en main une carte Ressource « 1 PIÈCE » qu'il décide d'utiliser sur son action « Construire des terrasses ». Max peut donc dépenser jusqu'à 5 à ce tour. Il décide donc de construire 1 terrasse devant sa Crêperie ① et 1 terrasse devant son Bar à vin ② pour un coût total de 5. Attention ! Sa terrasse de Crêperie ne peut pas être adjacente à celles de la Friterie d'Alice qui a déjà commencé à construire devant la Crêperie de Max.



4 RÉALISER UN OBJECTIF PERSONNEL OU COMMUN

Au début du jeu, chaque joueur pioche deux cartes Objectif. Il en choisit une qu'il garde secrètement en main (objectif personnel) et place l'autre face visible sur l'emplacement dédié du plateau à côté de la pioche de carte Objectif (objectif commun). Cet objectif pourra être réalisé par tous les joueurs.

À son tour de jeu, un joueur peut décider d'effectuer l'action « Réaliser un objectif personnel ou commun » s'il remplit les conditions d'une carte Objectif de sa main ou d'une carte Objectif mise en commun sur le plateau.

Ces cartes Objectif sont de différents types : un nombre de terrasses dans une zone ou autour d'un élément de décor ou encore une forme de terrasses.

⚠ Les objectifs de forme de terrasses peuvent être compris dans une forme plus grande et peuvent être orientés dans n'importe quel sens.



PENDANT LE JEU :

- Quand un joueur réalise un objectif personnel qu'il avait en main, il le pose face visible devant lui et en pioche un nouveau. Il peut alors décider de le garder en main ou de le mettre en commun sur le plateau pour tous les joueurs, s'il pense ne pas pouvoir le réaliser avant la fin de la partie.
- Quand un joueur réalise un objectif commun, le joueur prend la carte du plateau et la place devant lui. Cet objectif n'est alors plus disponible pour les autres joueurs et n'est pas remplacé.

DÉCOMPTE :

- Chaque objectif réalisé rapportera les points de victoire indiqués sur la carte à la fin de partie.
- Chaque objectif non réalisé gardé en main coûtera les points indiqués sur la carte en négatif à la fin de la partie.

Exemple : Max a en main une carte Objectif avec une forme de terrasses à réaliser. Lors de sa première action, il a posé des terrasses qui lui ont permis de réaliser cette forme. En deuxième action, il dévoile donc sa carte Objectif face visible devant lui, elle lui rapportera 4 points en fin de partie.

Max pioche une nouvelle carte Objectif dans la pile face cachée. Il peut choisir de la garder en main ou de la mettre en commun sur le plateau à disposition des autres joueurs. Max décide de la garder. S'il ne la réalise pas, elle lui coûtera des points négatifs en fin de partie.

CARTES PIGEON



Quand un joueur pose une tuile Terrasse sur une case Pigeon, il pioche une carte Pigeon lui donnant un bonus immédiat ⚡ ou à utiliser lors d'un prochain tour ⌚.

⚠ Activer une carte Pigeon ne compte pas comme une action et elle est désactivée après utilisation.

Les différents types de cartes Pigeon (chaque carte étant présente en 4 exemplaires) :

⚡ Le joueur applique l'action tout de suite :

- Piochez 2 cartes Ressource
- Posez gratuitement une terrasse de plus sur le même restaurant



⌚ Le joueur conserve la carte et peut l'utiliser une seule fois lors d'un prochain tour :

- 2 pièces
Cette carte fonctionne comme une carte Ressource. Elle vous permet d'augmenter temporairement votre capacité d'achat mais n'augmente en aucun cas votre revenu permanent et votre jauge.
- Vous pouvez piocher un objectif ou réaliser un 2^{ème} objectif à votre tour
Si vous piochez un objectif : vous pouvez soit le garder en main soit le mettre en commun. Si vous réalisez un 2^e objectif : ce bonus vient renforcer l'action « Réaliser un objectif personnel ou commun » et vous permet d'en réaliser 2 en une seule action.
- Vous pouvez ouvrir un restaurant avec un ingrédient de moins
On ne peut pas cumuler plusieurs exemplaires de cette carte pour construire un seul restaurant.
- Vous pouvez poser des terrasses adjacentes à celles des autres joueurs et recouvrir jusqu'à 2 terrasses
- Cette carte peut être jouée sur un seul restaurant. La terrasse recouverte ne retourne pas chez le joueur mais ne compte plus dans le décompte des majorités.
- On ne peut jamais couper le lien d'une zone de terrasses avec le restaurant auquel elle appartient.
- Les terrasses des deux restaurants d'un même joueur doivent toujours être séparées.



Avant



Après

Grâce à la carte Pigeon, Max a posé une terrasse adjacente puis recouvert deux terrasses d'Alice.

MAJORITÉS



En début de partie, les joueurs tirent une carte Majorité qui définit les 3 majorités qui s'appliqueront pour le décompte de fin de partie.

Il existe 5 types de majorité :

- Le plus de terrasses autour d'un élément du décor (Fontaine, Orchestre, Lampadaire, Massif de fleurs)
Les joueurs additionnent toutes les terrasses autour de tous les éléments de ce type. Les cases en diagonale comptent.
- Le plus de terrasses dans une zone du plateau (Nord, Sud, Est, Ouest)
Une zone correspond à la moitié du plateau du côté d'une des rues qui entourent la place. Par exemple, la zone Nord correspond à la moitié du plateau du côté de la Rue Nord.
- Le plus de restaurants
- Le plus d'argent
On comptabilise la jauge de revenu ainsi que les cartes Ressource et Pigeon « PIÈCE » encore en main.
- Le plus de cartes Pigeon
Les joueurs gardent devant eux les cartes Pigeon utilisées. Les cartes Pigeon encore en main en fin de partie comptent également dans le décompte.



Chaque majorité fait l'objet d'un décompte de points individuel en fonction du nombre de joueurs selon le tableau ci-contre.

Les joueurs marquent les points correspondant à leur classement.

⚠ Pour être éligible aux points des majorités de terrasses, il faut avoir posé au moins une terrasse autour de l'élément ou dans la zone en question.

	1	2	3
1	10	12	12
2	4	6	8
3	0	0	0
4	0	0	0

En cas d'égalité sur une majorité : les joueurs à égalité se partagent la somme des points de leur rang et du (des) rang(s) inférieur(s). Les autres joueurs gagnent les points qui correspondent à leur classement.

Exemples pour une partie à 4 joueurs :

- Si deux joueurs sont à égalité pour la 1^{ère} place, on additionne les points de la 1^{ère} et 2^{ème} place et on divise par 2, soit 10 points chacun. Les 3^{ème} et 4^{ème} joueurs marquent respectivement 4 et 0 points (sous réserve qu'ils soient éligibles à cette majorité).
- Si trois joueurs sont à égalité pour la 1^{ère} place, on additionne les points des 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} places et on divise par 3 soit 8 points chacun. Le 4^{ème} joueur marquera 0 point.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La fin de partie est déclenchée quand l'une de ces 3 conditions est réunie :

- 1 Les joueurs ont posé un certain nombre de restaurants :
 - 11 restaurants à 2 joueurs
 - 13 restaurants à 3 joueurs
 - 15 restaurants à 4 joueurs
- 2 Un joueur a posé toutes les tuiles Terrasse de 2 catégories de restaurants.
- 3 On ne peut plus poser de restaurants ou de terrasses sur le plateau.

Les joueurs finissent le tour de jeu et procèdent ensuite au décompte des points sur le carnet de scores comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

	Les points de victoire des restaurants ouverts Les joueurs additionnent les points de victoire de tous leurs restaurants.
	Les points de victoire des terrasses construites Les joueurs marquent les points de victoire indiqués sous la dernière case Terrasse révélée (case vide la plus à droite) de chaque catégorie de restaurants.
	Les majorités Chaque des 3 majorités fait l'objet d'un décompte individuel. Les joueurs marquent les points correspondant à leur classement. En cas d'égalité, les joueurs partagent la somme des points de leur rang et du (des) rang(s) inférieur(s).
	Les objectifs personnels et communs réalisés X points pour les objectifs réalisés / - X points pour les objectifs non réalisés gardés en main. X : chiffre indiqué sur la carte.

Le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a posé le plus de terrasses qui l'emporte.



8

CRÉDITS :

Auteurs : Les Troils Associés
Illustrations : Alain Boyer
Graphisme : Emmanuel Chaspoul et Delphine Lafargue
Développement : Funnyfox, Cédric Lefebvre

Suivez-nous sur



Funnyfoxgames



© 2020 Funnyfox
Une marque de Hachette Boardgames
Tous droits réservés
21 rue du Montparnasse
75006, Paris, France.
www.funnyfox.fr