



EN / GAME INSTRUCTIONS
DE / SPIELANLEITUNG
FR / RÈGLE DU JEU
ES / INSTRUCCIONES DEL JUEGO

ラブホ・マネージャー Love Hotel MANAGER

Un jeu de cartes foutrement amusant,
pour 2 à 4 managers hardcore de plus ou moins 37 ans.

Temps de jeu : 20 min. env.

Auteur: Thade Precht

Illustrations: Christian Bögle

Rédaction: Artur Koch

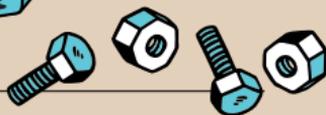


Les Love hotels traditionnels ont fait leur temps. Ces vieilles bicoques complètement macho ? On oublie. Les concepts ressassés qui sentent le renfermé ? Tout ça ne fait que ternir la réputation de tout un secteur, et ça ne remplit pas les caisses. Et ça, Ichien san l'a bien compris : un seul mot d'ordre, la modernisation ! Elle a la ferme intention d'être la reine de la chaîne de Love hotels la plus grande et la plus sexy de tout Osaka. Mais pas de précipitation : le premier vient tout juste d'ouvrir ses portes.

Et c'est pour ça que vous êtes là, vous, les meilleurs managers qui soient ! À vous, en théorie du moins, les salaires mirobolants, les bonus conséquents et les chances de promotion alléchantes. Ici, les gros bonnets, c'est vous ! L'équipe de choc, en coulisses, qui brique, turbine et trime, et grâce à qui l'affaire tourne. Invisibles, inaudibles, chaque chambre porte pourtant votre marque incomparable. Rivalisez de roublardise et assurez la bonne marche du navire, et les pensionnaires défileront dans vos chambres. Ça rapporte du pognon... mais aussi la si précieuse estime d'Ichien san.

CONTENU

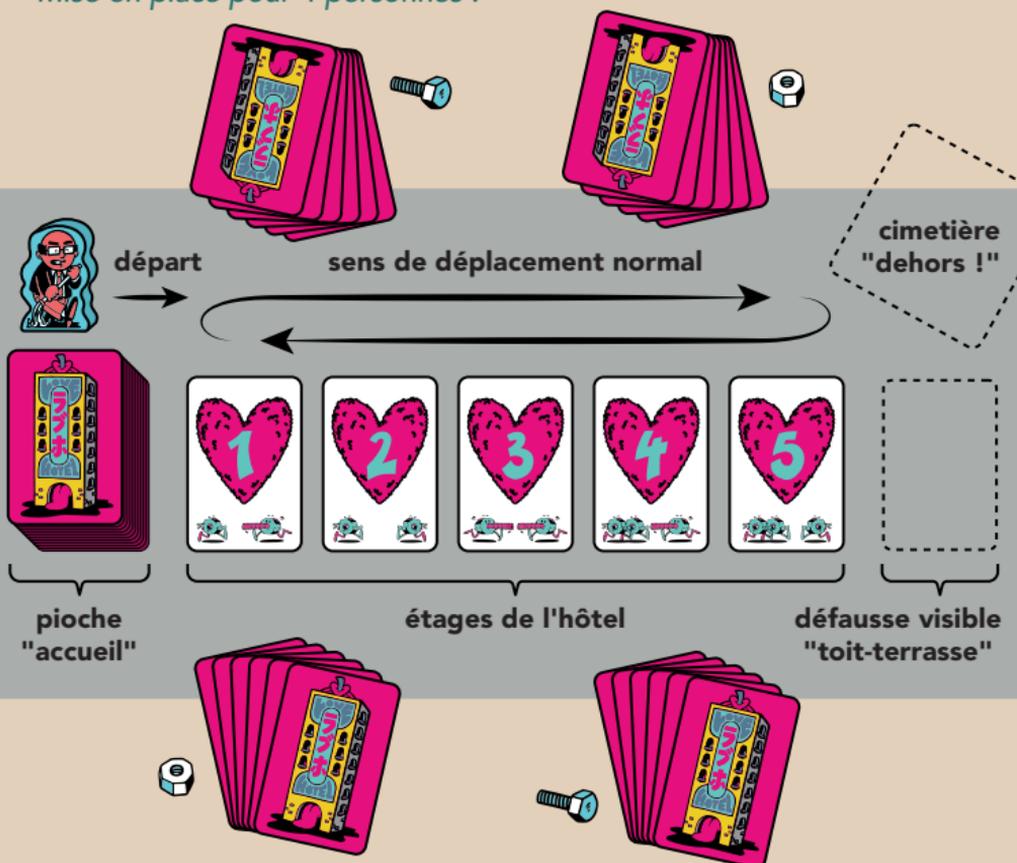
- 100 cartes :
 - » 5 étages d'hôtel (chiffres 1 à 5)
 - » 60 Tâches ménagères (chiffres 1 à 5, 12 ex. chacune)
 - » 5x Demi-tour
 - » 10x Coup de pression
 - » 10x Annulation
 - » 10x P.O.R.N.O.
- 1 Manager
- 2 écrous & 2 boulons
- 1 règle du jeu



MISE EN PLACE

- Placez les 5 étages de l'hôtel dans l'ordre croissant sur la surface de jeu.
- Mélangez bien le reste des cartes et distribuez-en 6 à chaque joueur, face cachée et au hasard, pour former sa main. Durant le jeu, le nombre de cartes de votre main doit toujours être visible par les autres joueurs.
- Utilisez le reste des cartes pour former une pioche face cachée à gauche de l'étage 1. Cette pioche représente l'accueil de l'hôtel.
- Placez le manager sur l'étage 1, le regard tourné en direction de l'étage suivant.
- Prenez chacun un boulon ou un écrou et placez-les devant vous.

Mise en place pour 4 personnes :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui parmi vous peut se vanter de la meilleure hygiène et de la plus grande pureté sexuelle ? À vous de commencer !

À votre tour, vous pouvez jouer les cartes de votre choix depuis votre main chacune à leur tour. **Chacune à leur tour** signifie que vous devez toujours effectuer l'action associée à la carte jouée avant de jouer la suivante. Pas la peine de mettre la gomme : les autres doivent avoir la possibilité de réagir à la carte (ou aux cartes) joué(e)s. La plupart des cartes jouées seront ensuite placées devant vous, face visible, pour former votre **pile de victoire**. C'est une bonne chose, puisqu'à la fin du jeu, c'est celui qui



a devant lui la pile de victoire la plus importante qui l'emporte.

- **Vous avez joué une ou plusieurs cartes et vous ne voulez ou ne pouvez plus en jouer d'autre(s) ?**

Piochez des cartes de l'accueil jusqu'à avoir 6 cartes en main.

- **Vous ne voulez pas du tout jouer pendant votre tour ?**

Vous pouvez passer : piochez simplement des cartes jusqu'à en avoir 6 en main. Si vous avez déjà 6 cartes, vous ne piochez pas de nouvelle carte.

Dans les deux cas, votre tour se termine. Dites distinctement "owari !" ("Fini !" en japonais.) C'est au tour du joueur suivant.

Attention : On pioche toujours à la fin de son tour pour compléter sa main, jamais au début !

Et : dans les rares cas où, pendant un tour entier, personne ne veut ou ne peut jouer de carte, le manager avance simplement d'un étage dans la direction où il regarde.

"TÂCHES MÉNAGÈRES"

1 2 3 4 5

On frotte, et que ça brille ! Tout l'étage doit être nickel !

Le ménage : votre train-train quotidien. Là où d'autres font commerce, votre rôle à vous, c'est de nettoyer. Pour que vous puissiez accomplir une Tâche ménagère, elle doit porter le numéro de l'étage **adjacent** au manager, dans la direction où il regarde : placez la carte face visible sur votre pile de victoire et donnez à voix haute le numéro de l'étage pour que tous les autres joueurs puissent l'entendre. Enfin, déplacez-y le manager. Vous pouvez ensuite jouer une nouvelle carte.

La première carte jouée ne peut être qu'une Tâche ménagère qui porte le numéro 1 : le manager commence sa journée de travail et avance vers le premier étage. Il poursuit ensuite dans l'ordre croissant, sans sauter d'étage, jusqu'à l'étage 5, puis revient dans l'ordre décroissant jusqu'à l'étage 1, et ainsi de suite. Dès que le manager parvient à une extrémité de la rangée de cartes (étage 1 ou 5), tournez la figurine. Son visage fait toujours face à la direction dans laquelle il avance.

Exemple 1 : Vous jouez en premier. Vous avez en main les Tâches ménagères 1, 1, 2, 2, 3, 5. Pour votre tour, vous pouvez procéder comme suit :

- Si vous n'aviez pas eu de 1 en main, vous auriez dû passer votre tour. Mais vous pouvez jouer le 1, puis le 2 et enfin le 3. Malheureusement, vous n'avez pas de 4 et ne pouvez donc pas continuer à jouer. N'oubliez pas de déplacer le manager après avoir joué chaque carte et de compléter votre main à la fin de votre tour !

Exemple 2 : La dernière Tâche ménagère jouée porte le numéro 3 et le manager regarde en direction du 5 (sens croissant). Vous avez en main 1, 2, 4, 4, 5, 5. Pour votre tour, vous pouvez procéder comme suit :

- Vous pouvez jouer un 4, puis un 5. Dès que vous jouez le 5, le sens de marche du manager est automatiquement inversé (il va donc repartir en ordre décroissant) : vous pouvez jouer un autre 4. Malheureusement, vous n'avez pas de 3 et ne pouvez donc pas continuer à jouer.

"DEMI-TOUR"



Petit changement de programme.....

Pour jouer une carte Demi-tour, placez-la face visible sur votre pile de victoire et dites "hantai !" ("Changement de direction" en japonais.) Retournez alors immédiatement le manager : il change de direction. Vous pouvez jouer plusieurs Demi-tours à la suite : le manager changera de direction à chaque fois. Mais attention : cette carte ne peut être jouée que si le manager se trouve à l'étage 2, 3 ou 4. S'il est à l'étage 1 ou 5, c'est impossible.

Exemple 3 : La dernière Tâche ménagère jouée porte le numéro 3 et le manager regarde en direction du 1 (sens décroissant). Vous avez en main Demi-tour, 5, 4, 3, 2, 1. Pour votre tour, vous pouvez procéder comme suit :

- Commencez par jouer Demi-tour, puis, dans l'ordre, 5, 4, 3, 2 et 1.
Et paf !

"COUP DE PRESSION"



Pan sur le museau : collez un chinpira dans les pattes de vos concurrents.

Vous pouvez jouer un Coup de pression **hors de votre tour** en réaction à la carte jouée par quelqu'un d'autre pour neutraliser cette carte. Mettez une belle pichenette sur la main de cette personne quand elle la tend vers le manager. Ou, au moins, haussez un peu le ton pour lancer un beau "Akan !" ("Bas les pattes !") Révélez votre Coup de pression et placez-le dans un **cimetière**, par exemple la boîte du jeu. **Les Coups de pression ne sont jamais placés dans la pile de victoire !** La personne contre qui vous avez joué votre carte retire la carte qu'elle vient de jouer de sa pile de victoire et la place à côté, face cachée, à moins qu'elle-même ou un autre joueur ne vous contre en jouant à son tour un Coup de pression. Cette personne doit, comme de juste, s'exclamer "Akan-wa !" *Que la joute commence :* vous-même ou un autre joueur pouvez encore jouer des Coups de pression jusqu'à la victoire nette d'un des participants. Les cartes Coup de pression utilisées finissent au cimetière et sont définitivement retirées du jeu. **Dehors !** La carte éliminée par le(s) Coup(s) de pression reste, jusqu'à la fin du tour, face cachée devant le joueur actif. À la fin de son tour, il récupère cette carte dans sa main avant de piocher dans l'accueil pour compléter celle-ci. Les autres joueurs ayant utilisé le Coup de pression ne piochent **pas** pour compléter leur main !

Exemple 4 : La dernière Tâche ménagère jouée porte le numéro 1 et le manager regarde en direction du 5 (sens croissant). Vous avez en main Coup de pression, 1, 2, 3, 4, 5. Vous êtes de bonne humeur : vous allez pouvoir jouer vos Tâches ménagères de 2 à 5. Vous commencez par jouer votre 2, puis vous posez votre 3, et vous vous apprêtez tout naturellement à utiliser votre 4. C'est alors que quelqu'un d'autre se rue sur vous comme un diable avec sa carte Coup de pression en beuglant "Akan !" Vous réagissez en sortant votre propre Coup de pression et répliquez : "Akan-wa !" Mais le trouble-fête a une deuxième carte Coup de pression et répète, buté : "Akan !" C'est bien triste, mais vous n'avez plus de carte Coup de pression en main, et personne ne vole à votre secours : vous devez vous incliner, récupérer votre 3 dans votre pile de victoire et le poser face cachée à côté d'elle. Vous n'avez pas d'autre carte à jouer. Récupérez votre 3, placez-le dans votre main et piochez d'autres cartes pour la compléter. Votre tour s'achève. Maigre consolation : le pisse-vinaigre ne peut pas, lui, compléter sa main.

"JOKER"



Un coup de serpillière, deux coups de cuiller à pot, c'est plié !

2 cartes identiques (de n'importe quel type, par exemple 2x Demi-tour) peuvent être utilisées comme joker : donnez à cette paire la valeur de la carte Tâche ménagère de votre choix, d'un Demi-tour, d'un Coup de pression (pendant votre tour ou non) ou d'une carte P.O.R.N.O. Révélez les deux cartes pour prouver qu'elles sont en votre possession et indiquez quelle carte elles représentent. Ensuite, placez **l'une des deux cartes dans la défausse ouverte** (soit le toit-terrasse, jamais le cimetière - voir schéma de mise en place), et l'autre, face visible, dans votre pile de victoire. Si vous utilisez votre joker pour créer un Coup de pression, les deux cartes vont au cimetière.

Exemple 5 : La dernière Tâche ménagère jouée porte le numéro 2 et le manager regarde en direction du 5 (sens croissant). Vous avez en main Coup de pression, 1, 1, 1, 3, 5. Vous jouez d'abord votre 3. Ensuite, vous utilisez deux de vos 1 comme joker pour créer un 4, puis jouez votre 5. C'est le moment que choisit quelqu'un pour vous prendre en traître avec un Coup de pression en aboyant "Akan !" Vous réagissez en sortant votre propre Coup de pression et répliquez : "Akan-wa !" Les autres restent sagement en dehors de tout ça, et le rabat-joie repart la queue entre les jambes.
Ça, c'est un coup de veine !

"ANNULATION"



Nettoyage annulé ? C'est pénible, mais qu'est-ce qu'on y peut ?

Une carte Annulation seule est injouable : elle n'est là que pour encombrer votre main. En revanche, vous pouvez tout à fait utiliser deux cartes Annulation, suivant le point de règle précédent, comme **joker**.

"P.O.R.N.O."



Politicien, Oyabun, Rédacteur en chef, Naturopathe ou Officier de marine : tout VIP a droit à un traitement de faveur.

Règle générale :

- Les cartes P.O.R.N.O. sont jouables pendant votre tour où que se trouve le manager.
- Il est impossible de contrer une carte P.O.R.N.O. avec un Coup de pression !

Lorsque vous jouez une carte P.O.R.N.O., placez-la face visible sur votre pile de victoire. Le manager, lui, ne bouge pas. En revanche, vous devez placer votre boulon ou votre écrou sur la pioche. Celle-ci est désormais verrouillée. Commence alors une sorte de **MINI-JEU** : la partie se poursuit normalement après votre tour, à ceci près que personne, vous compris, ne peut plus piocher à la fin de son tour. **Si quelqu'un ne veut ou ne peut pas jouer au moins une carte, il est éliminé du mini-jeu** et pose, s'il lui en reste, les cartes de sa main à côté de sa pile de victoire, face cachée.

Au cours du mini-jeu, vous pouvez jouer d'autres cartes P.O.R.N.O. Si vous le faites, le manager ne bouge toujours pas, mais cette fois, rien d'autre ne se passe. Jouer une carte P.O.R.N.O. pendant le mini-jeu compte comme une action normale et peut vous éviter une élimination précoce.

En jouant judicieusement des Coups de pression, vous pouvez éventuellement précipiter l'élimination de certains autres joueurs si vous les privez de leur seule possibilité de jouer.

Le mini-jeu se termine quand personne n'a réussi à jouer de carte pendant un tour complet. La personne qui a posé la dernière carte récupère l'ensemble des cartes **du toit-terrasse** (pas celles du cimetière !) et les place, face visible, sur sa pile de victoire. *Bien joué !* Les écrous et les boulons reviennent à leur propriétaire d'origine et tout le monde pioche à son tour, en commençant par la personne qui a **remporté** le mini-jeu, pour reconstituer sa main de 6 cartes. Enfin, la personne qui a **lancé** le mini-jeu reprend son tour, et le jeu reprend, lui, son cours normal.

Exemple 6 : La dernière Tâche ménagère jouée porte le numéro 5 et le manager regarde en direction du 1 (sens décroissant). Vous avez en main 2 P.O.R.N.O., 2 Annulation, 1 et 5. Le toit-terrasse n'est pas très fourni, mais vous choisissez de tenter tout de même votre chance : vous jouez une carte P.O.R.N.O. et placez votre boulon ou votre écrou sur la pioche. Le joueur suivant joue un 4, et le troisième joueur utilise deux 2 pour former un joker et créer un 3. Le dernier joueur ne peut (ou ne veut... ?) pas jouer et est éliminé. C'est à nouveau votre tour. Pour rester dans la course, vous jouez vos deux cartes Annulation en joker et créez un Demi-tour. Depuis le début du mini-jeu, le toit-terrasse a récolté deux cartes, et vous lorgnez méchamment sur le butin. C'est encore une fois votre tour : vous jouez votre deuxième carte P.O.R.N.O. Pas le choix si vous

voulez rester en lice. Malheureusement, le tour suivant arrive, et vous voilà coincé. Vous êtes éliminé. *Oh ben zut alors !*

Attention : Si l'accueil n'a plus suffisamment de cartes pour compléter votre main : pas de bol pour ceux qui ne peuvent plus compléter leur main.

FIN DE LA PARTIE

Une fois l'accueil épuisé, le jeu suit son cours sans piocher à la fin du tour des joueurs. Dès qu'un tour complet se passe sans que personne ne veuille ou ne puisse jouer, la partie se termine.

Chacun compte les cartes de sa pile de victoire : qui en a le plus grand nombre ? **Omedeto Gozaimasu !** Vous remportez la partie et devenez lèche-cul numéro un d'Ichien san.



Ça vous a plu ? Vous aimerez sûrement Yubitsume & Dan Dan Dan !



© HELDBERGS GAMES 2023.
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Heldbergs GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
Allemagne



HELD BERGSGAMES.COM

Traduction : Jaufré Vessiller Fonfreide