



Livret des règles



Un jeu d'Oscar de Curbans

Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans
Durée : entre 30 et 45 min



1793, Paris.

L'an I de la Liberté fait souffler un vent de révolte et d'indiscipline de par les vastes terres de France. Les sans-culottes arpentent les chemins de Province et ne laissent rien sur leur passage qui puisse rappeler les siècles de domination Monarchique ou Féodale.

Au printemps, le dernier bastion de la noblesse a chu en Vendée. Partout, les nobles fuient, laissant derrière eux leurs biens familiaux et le souvenir de leur nom à particule. Pour l'heure, Marie Antoinette est enfermée au Temple et attend sans illusion son procès, prévu pour Octobre.

La fuite à Varennes-en-Argonne, organisée par François de Jarjayes et Axel de Fersen ayant échoué deux ans plus tôt, le complot de l'œillet aura été aussi un ultime échec, alors qu'il ne restait plus qu'une grille à franchir pour que la Reine puisse retrouver la liberté, cachée auprès de Madame de Jarjayes.

Dans ce chaos généralisé, les châteaux sont pillés, éventrés, mis à bas, et les notables révolutionnaires les plus véreux n'hésitent pas à récupérer pour eux les fortunes disséminées çà-et-là, sous forme de biens mobiliers, de terres ou de titres illégitimes. Dans l'indifférence généralisée, le petit Louis XVII meurt dans sa geôle du Temple, des mauvais traitements et des humiliations que la Révolution lui inflige.



1793, Jarjayes.

Dépité et fragilisé par l'échec des complots de Varennes et de l'Éillet, le chevalier François se retrouve contraint à fuir la France. Les Hautes-Alpes et le village de Jarjayes pleureront le départ de leur noble Seigneur, qui reviendra pourtant participer au retour des Rois, lors de la montée sur le Trône de Louis XVIII pour la Restauration.

Qu'a-t-il fait de la fortune accumulée en 1791 en vue de libérer la famille Royale?



2011, Tallard.

Le beau village des Alpes se prélassait aux contreforts de ses collines ensoleillées. Hésitant entre Dauphiné et Provence, il a gardé le caractère du premier et l'insouciance du second.

Les temps lointains des affres Révolutionnaires semblent désormais révolus, mais se pose encore la question du trésor peut être mythique qu'aurait jadis caché son château, demeure de Bernardin de Clermont, avant qu'un notaire de sinistre réputation, Pierre-Etienne Borel, ne vienne participer à son pillage auprès des Sans-culottes.

Qu'est-il donc advenu de la cassette au mille Louis d'Or?

Est-ce, comme on le dit, Borel, le notaire de Tallard, qui l'aurait découverte et s'en est emparée lors de la mise à sac de l'édifice? Ou bien, comme certains l'affirment, François de Jarjayes aurait-il mis la fortune à l'abri dans sa demeure familiale en attendant des jours meilleurs? L'a-t-il utilisée pour organiser le complot de l'Éillet et soudoyer les gardes du Temple? A moins que Marie Antoinette, enfin, ne l'ait eu en main dès 1791 pour organiser la fuite vers l'Autriche.

Du château de Tallard, il reste les volumes ombragés d'une forteresse féodale autrefois altière, et de sa mémoire révolutionnaire ne subsiste que le fantasme d'un improbable trésor...

Mais vous, saurez-vous faire la lumière sur cette affaire et retrouver les preuves de ce qui est advenu du Trésor de l'Éillet?



But du jeu

Les joueurs incarnent des prospecteurs qui consultent les archives départementales et fouillent le terrain pour retrouver trace du trésor des mille Louis d'Or.

Ces prospecteurs doivent déterminer qui s'est emparé du trésor, où il a été dissimulé et en quelle année. Ils accumuleront des points de victoire grâce à leur déductions tout au long de la partie. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Matériel

40 pièces de monnaie
12 cartes Indices "Date"
12 cartes Indices "Personnage"
12 cartes Indices "Lieu"
12 cartes "Gravats"
4 Cartes "Annonce aux médias"
2 Cartes "Crue de la Durance"
2 Cartes "Conseil Municipal"
4 Cartes "Cache secrète"
Un carnet de fiches "Enquête"

Pour 2 joueurs : Retirez 6 cartes Gravats

Pour 3 joueurs : Retirez 4 cartes Gravats



Mise en Place du jeu

Détermination du scénario

- Mélangez séparément les 3 paquets de cartes Indices.
- Piochez au hasard une carte dans chacun de ces paquets, sans en prendre connaissance.
- Placez les trois cartes face cachée à l'écart du jeu

Ces cartes, choisies au hasard, constituent le scénario de la partie que les prospecteurs devront reconstituer.

Exemple : Si l'on a retiré « Marie-Antoinette » / « 1792 » / « Curbans », cela signifie que le trésor de mille Louis d'Or fut caché au château de Curbans en 1792 en vue de faire fuir la Reine hors de sa geôle du Temple en 1792.

Distribution du kit d'enquête

- Mélangez toutes les cartes Indices restantes.
- Distribuez 4 cartes Indices à chaque joueur.
- Formez une pioche avec les cartes Indices restantes
- Donnez 6 pièces de monnaie à chaque joueur.
- Placez les pièces restantes à l'écart pour former la réserve commune
- Remettez à chacun des joueurs sa fiche "Enquête" et son crayon

Si parmi la main initiale, un joueur possède une carte "Annonce aux médias", "Crue de la Durance" ou "Conseil Municipal", il doit en informer ses adversaires. Le joueur doit immédiatement échanger sa carte contre la première carte de la pioche puis mélanger celle-ci de nouveau.



Utilisation de la fiche “Enquête”

Détermination du scénario

- Mélangez séparément les 3 paquets de cartes Indices.
- Piochez au hasard une carte dans chacun de ces paquets, sans en prendre connaissance.
- Placez les trois cartes face cachée à l'écart du jeu

Ces cartes, choisies au hasard, constituent le scénario de la partie que les prospecteurs devront reconstituer.

Exemple : Si l'on a retiré « Marie-Antoinette » / « 1792 » / « Curbans », cela signifie que le trésor de mille Louis d'Or fut caché au château de Curbans en 1792 en vue de faire fuir la Reine hors de sa geôle du Temple en 1792.

Distribution du kit d'enquête

- Mélangez toutes les cartes Indices restantes.
- Distribuez 4 cartes Indices à chaque joueur.
- Formez une pioche avec les cartes Indices restantes
- Donnez 6 pièces de monnaie à chaque joueur.
- Placez les pièces restantes à l'écart pour former la réserve commune
- Remettez à chacun des joueurs sa fiche “Enquête” et son crayon

Si parmi la main initiale, un joueur possède une carte “Annonce aux médias”, “Crue de la Durance” ou “Conseil Municipal”, il doit en informer ses adversaires. Le joueur doit immédiatement échanger sa carte contre la première carte de la pioche puis mélanger celle-ci de nouveau.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux manches identiques, chaque manche se terminant lorsque la pioche est épuisée.

Le joueur qui doit débiter la partie est celui qui crie “Allez Paris !” le plus fort. Il est considéré comme le premier joueur jusqu'à la fin de la partie.

Phase de Début de Manche

Chaque joueur choisit une carte de sa main qu'il désire conserver et la pose devant lui pour constituer son jeu de départ. Il passe ensuite les cartes restantes à son voisin de gauche. On répète cette procédure jusqu'à ce que les joueurs ne puissent plus passer de cartes et disposent donc de 4 cartes devant eux. Ces 4 cartes compose leur main de départ pour la Manche.

Il est important de mémoriser les cartes aperçues pendant les échanges. Elle permettent de recueillir certains indices pour l'enquête. Les joueurs ne sont autorisés à prendre des notes sur leur fiches “Enquête” qu'à la fin de cette phase, une fois toutes les cartes distribuées.

Une fois que chacun des joueurs a eu la possibilité de noter les indices qu'il a trouvé, on passe à la phase suivante.



Phase d'Enchère Majeure

Durant cette phase, les joueurs vont pouvoir dépenser leurs pièces de monnaie pour acheter des informations sur le trésor.

- Chaque joueur choisit et pose sur la table une des cartes de sa main, face cachée
- Placez les deux cartes du dessus de la pioche sur la table, face cachée
- Rassemblez toutes ces cartes et mélangez-les pour former l'objet de l'enchère
- Le premier joueur ouvre l'enchère et peut miser le nombre de pièces de son choix pour tenter de la remporter
- Le joueur situé à sa gauche peut ensuite décider se retirer de l'enchère (passer son tour) ou surenchérir
- On procède de même vers la gauche jusqu'à ce qu'un joueur remporte l'enchère (tous les autres joueurs s'étant retirés)

Le joueur remportant l'enchère récupère les cartes sur la table et les ajoute à sa main. Il dispose maintenant de nouveaux éléments pour remplir sa fiche "Enquête". Une fois que l'Enchère Majeure est terminée, on passe à la phase suivante.

Phase d'Enchère Mineure

Cette phase se déroule de la même façon que pour l'Enchère Majeure. L'objet de l'enchère est toutefois différent : il n'est constitué uniquement que des trois cartes du dessus de la pioche qu'il faudra placer sur la table, face cachée.

Le joueur ayant remporté l'Enchère Majeure n'a pas le droit de participer à l'Enchère Mineure. Une fois que l'Enchère Mineure est terminée, on passe à la phase suivante.



Phase d'Action

En commençant par le premier joueur puis tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut effectuer une des actions suivantes :

- Jouer une carte "Cache secrète" et prendre autant de pièces de monnaie de la réserve commune qu'il y a de pièces dessinées sur la carte.
- Prendre la carte située sur le dessus de la pioche et l'ajouter à sa main
- Prendre deux pièces dans la réserve commune

Lorsqu'on choisit de prendre des pièces de la réserve commune, on ne peut jamais posséder plus de 10 pièces de monnaie.

Lorsqu'on pioche une carte "Crue de la Durance" ou "Conseil Municipal", la phase d'Action s'arrête temporairement pour résoudre d'abord les effets de la carte. La phase reprend normalement après l'application de ceux-ci.



Phase de Fouille

En commençant par le premier joueur puis tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut révéler puis placer 3 cartes "Gravats", faces cachées, à côté de la pioche. Ces cartes constitueront la défausse du jeu. Pour chaque trio de cartes défaussées, le joueur peut prendre la carte située sur le dessus de la pioche et l'ajouter à sa main.

Lorsqu'on pioche une carte "Crue de la Durance" ou "Conseil Municipal", la phase de Fouille s'arrête temporairement pour résoudre d'abord les effets de la carte. La phase reprend normalement après l'application de ceux-ci.

Une fois que chaque joueur a pu se débarrasser de ses cartes "Gravats", on passe à la phase suivante.



Phase de vérification du matériel d'enquête

A ce moment du jeu, un joueur doit avoir un maximum de 8 cartes en main. S'il en possède plus, il doit immédiatement choisir et placer des cartes de sa main, faces cachées, dans la défausse afin de n'avoir plus que 8 cartes en main.

Une fois le matériel d'enquête vérifié, le jeu reprend à la phase d'Enchère Majeure et le jeu continue jusqu'à la fin de la première Manche.



Fin de la Manche et rapports d'enquête

Quand la pioche est épuisée, la Manche est terminée et le jeu s'arrête immédiatement, quelque soit la phase en cours.

Rapports d'enquête

Les joueurs prennent leur fiche "Enquête" et notent le résultat de leur enquête dans le cadre "Compte rendu d'Enquête", dans la case correspondant à la Manche en cours.

A la fin de la première Manche, un joueur peut noter une Année, un Personnage et/ou un Lieu en fonction des déductions qu'il a faites pendant le déroulement de la Manche.

A la fin de la deuxième Manche, un joueur doit obligatoirement noter tous les résultats de ses investigations (Année, Personnage et Lieu) dans les cases correspondantes.

Ces annotations sont secrètes et ne doivent pas être révélées aux autres joueurs.

Ces notes permettront aux joueurs de marquer des points de victoire en fin de partie si elles se révèlent exactes par rapport au scénario de la partie que les prospecteurs doivent reconstituer.



Enchaînement des Manches

A la fin de la première Manche, une fois que chacun des joueurs a eu la possibilité de remplir son rapport d'enquête, la défausse est mélangée et devient la nouvelle pioche. La deuxième Manche commence immédiatement par une phase de début de Manche et se poursuit jusqu'à épuisement de la pioche nouvellement constituée.

A la fin de la deuxième Manche, le jeu est terminé et on peut procéder au décompte des points de victoire.



Fin du jeu

Les cartes constituant le vrai scénario historique sont révélées et les joueurs prennent connaissance du résultat de leur enquête en marquant des points selon le tableau ci-dessous :

Compte rendu d'Enquête				
Manche	Déduction	Année	Personnage	Lieu
Manche 1	Fausse	-1 Point	-1 Point	-1 Point
	Non rempli	0	0	0
	Vraie	+1 Point	+1 Point	+1 Point
Manche 2	Fausse	0	0	0
	Vraie	+2 Points	+2 Points	+2 Points

Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré “Grand inventeur des secrets” de Curbans et gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pièces de monnaie qui l'emporte.



Effets des cartes spéciales

Ces cartes doivent être révélées et jouées immédiatement lorsqu'elles sont piochées.

Cartes “Crue de la Durance”

Le Durance a dangereusement rempli le lac de Curbans, qui doit être vidé en partie. Les flots libérés révèlent des indices insoupçonnés

Le joueur ayant tiré la carte “Crue de la Durance” révèle une à une les cartes situées sur le dessus de la pioche jusqu'à dévoiler 2 cartes Indices.

Toutes les cartes dévoilées sont placées immédiatement dans la défausse.

Toute carte dévoilée qui n'est pas une carte Indice est défaussée sans qu'on en applique les effets.

Cartes “Conseil Municipal”

La mairie de Curbans qui subventionne les recherches demande des comptes et une concertation aux prospecteurs.

Chaque joueur doit passer 3 cartes de sa main à son voisin de gauche. S'il n'en possède pas assez, il ne passe que ce qu'il possède.

La phase en cours se termine et on passe immédiatement à la phase suivante.

