

# Ladies & Gentlemen

## Règles du jeu

13   
25   
37 

« Les femmes sont dépensières » : c'est ce que l'on dit quand une femme s'achète un collier. Un homme qui s'achète une nouvelle usine, on dira de lui qu'il assouvit une passion ! Il ne faut pas confondre ! »

**Anne de Bajolais.**

« Les femmes ont de nombreux défauts : elles sont dépensières, lunatiques, frivoles. Mais l'un d'eux est le pire de tous : elles sont jolies ! ».

**Sir Michaël DeMigthon.**



### Principe du jeu et avant-propos

Les joueurs jouent en équipes et forment des couples dans lesquels l'un des joueurs incarne une lady et son partenaire un gentleman, son mari.

L'équipe victorieuse est celle dont la lady est la plus élégante en fin de partie. Pour ce faire, chaque gentleman va obtenir de l'argent en Bourse en réalisant des ventes et des contrats pendant que chaque lady va se constituer la plus belle des garde-robes en obtenant les articles les plus à la mode dans les différentes boutiques du jeu.

*Ladies&Gentlemen* est avant tout un jeu d'ambiance. Plus les joueurs s'appliquent à incarner leurs personnages, plus leur plaisir de jeu sera décuplé. Ainsi, suivant leurs rôles, les joueurs peuvent devenir une coquette et frivole lady accroc à la mode ou un riche gentleman prétentieux et arrogant, formant un couple détonnant.

**Si vous êtes en nombre impair de joueurs, lire également la règle de la courtisane dans la section « variante ».**

1 

## RÈGLES DU JEU



### Présentation du Matériel

Les panneaux Rue marchande (x5) et leurs supports (x5)



« Boutiques » (recto)

« Bourse » (verso)



La Rue marchande se compose de différents panneaux fixés sur des supports en plastique. Ils indiquent les emplacements pour la pose de différentes cartes.

Le côté recto de la Rue marchande est appelé « Boutiques » et concerne les ladies. Le côté verso est appelé « Bourse » et concerne les gentlemen.

### Le matériel pour les Ladies

#### Les marqueurs :



**Les marqueurs Couleur (x5) :** il y a un marqueur Couleur différent par équipe : bleu, orange, vert, rouge et rose.



**Les marqueurs Visite (x25) :** ils indiquent aux ladies dans quelle boutique faire leurs achats. Il y a 5 marqueurs par boutique : L&K, Queen shop, Emporium, Spencer et Victorian.

#### ★ Les cartes des Ladies :

Les cartes Garde-robe (x75)



« Je prendrai la robe en velours rouge, ce petit collier serti de rubis, le grand chapeau à plume, ah ! : et des gants en soie...  
Voilà : je pense avoir été raisonnable aujourd'hui »

- ★ Elles permettent aux ladies de se constituer une garde-robe afin d'être les plus élégantes lors du bal.
- ★ Elles s'obtiennent dans les différentes boutiques.
- ★ Sur chaque carte est indiqué l'article **1**, le prix **2**, le nombre d'étoiles (points d'élégance) **3** qu'elle rapporte, sa famille **4** et, pour certaines, la marque de son couturier **5** (Jean-Paul Gantiez, Lolo Labanne et Mélanie Canel). Une carte Garde-robe sans marque de couturier est une carte neutre. Une carte peut appartenir à deux marques de couturier différentes.

**JpG** **LL** **MC** Jean-Paul Gantiez (Jp.G.), Lolo LaBanne (L.L) et Mélanie Canel (M.C.)

★ On trouve 3 familles de cartes Garde-robe :

- 1** **Les vêtements** (fond bleu) comprenant comme articles : robes, manteaux, chapeaux et gants.
- 2** **Les accessoires** (fond vert) comprenant comme articles : sacs, miroirs, ombrelles, éventails et bottes.
- 3** **Les bijoux** (fond orange) comprenant comme articles : tiaras, colliers, broches et boucles d'oreilles.

#### Les cartes Servante (x20)

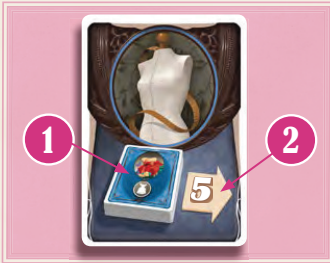


« Eléonore, allez chercher mon sac en cuir de chez Germain ; Permelia, n'oubliez pas de laver avec soin ma cape en velours ; Abigale, vous irez me chercher ma nouvelle broche que j'ai commandée... Ah ! Qu'il est épaisant de tout faire soi-même ! »



- ★ Ce sont des objectifs tous différents les uns des autres que les ladies peuvent se procurer dans les boutiques.
- ★ Ces cartes doivent rester secrètes.
- ★ Chaque carte Servante rapporte des points d'élégance supplémentaires à la fin de la partie si l'objectif indiqué ❶ est rempli.
- ★ Sur chaque carte sont indiqués le prix ❷ et le prénom de la servante ❸. Toutes les cartes Servante coûtent 200£.

### Les cartes Artisan (x20)



« Chez Germain, on trouve toujours les derniers articles à la mode : j'en raffole ! Comment ?! Madame la grande Comtesse s'habille chez Garon ?! J'ai toujours trouvé que chez Germain les robes étaient un peu datées, ne trouvez-vous pas ? »

- ★ Elles permettent aux ladies de définir ce que propose à la vente leur boutique favorite : des cartes Garde-robe ou des cartes Servante.
- ★ Sur chaque carte sont indiqués la famille de la carte ❶ (Vêtements, Accessoires, Bijoux ou Servantes) et le nombre ❷ de cartes de cette famille qui sont mises en vente dans la boutique.

*Exemple:* Cette carte Artisan est de la famille Vêtements. La boutique favorite propose donc à la vente 5 cartes Garde-robe de la famille Vêtements.

### Le matériel pour les Gentlemen

#### ★ Les jetons et billets de banque :

#### Les jetons Ressource (x55) :



Ils servent à réaliser différentes cartes Contrat ou peuvent également être vendus à l'unité par l'intermédiaire de la carte Cours du marché. Il existe 6 types de ressources : le charbon, le coton, les pierres précieuses, le blé et le thé, comprenant une ressource joker : le lingot d'or.

#### Les jetons Numérotés (x5) :



Ils servent à déterminer l'ordre du tour pour les équipes.

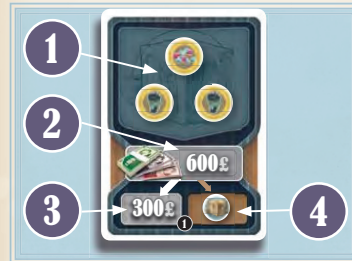
#### Les billets de banque (x48) :



C'est la monnaie du jeu. Ils sont divisés en 3 valeurs : 100£ (x28), 500£ (x8) et 1000£ (x12).

#### ★ Les cartes des Gentlemen :

#### Les cartes Contrat (x15)



« Pas de contrat, pas de chocolat »

Elles permettent aux gentlemen de recevoir de l'argent et des bonus lorsqu'elles sont réalisées.

Sur chaque carte sont indiqués le type et le nombre de jetons Ressource nécessaires pour réaliser le contrat ❶, la somme d'argent reçue lorsque

le contrat est réalisé ❷, ainsi que la prime ❸ ou le bonus disponible ❹ pour le premier gentleman qui réalise le contrat.

#### Les cartes Cours du marché (x5)



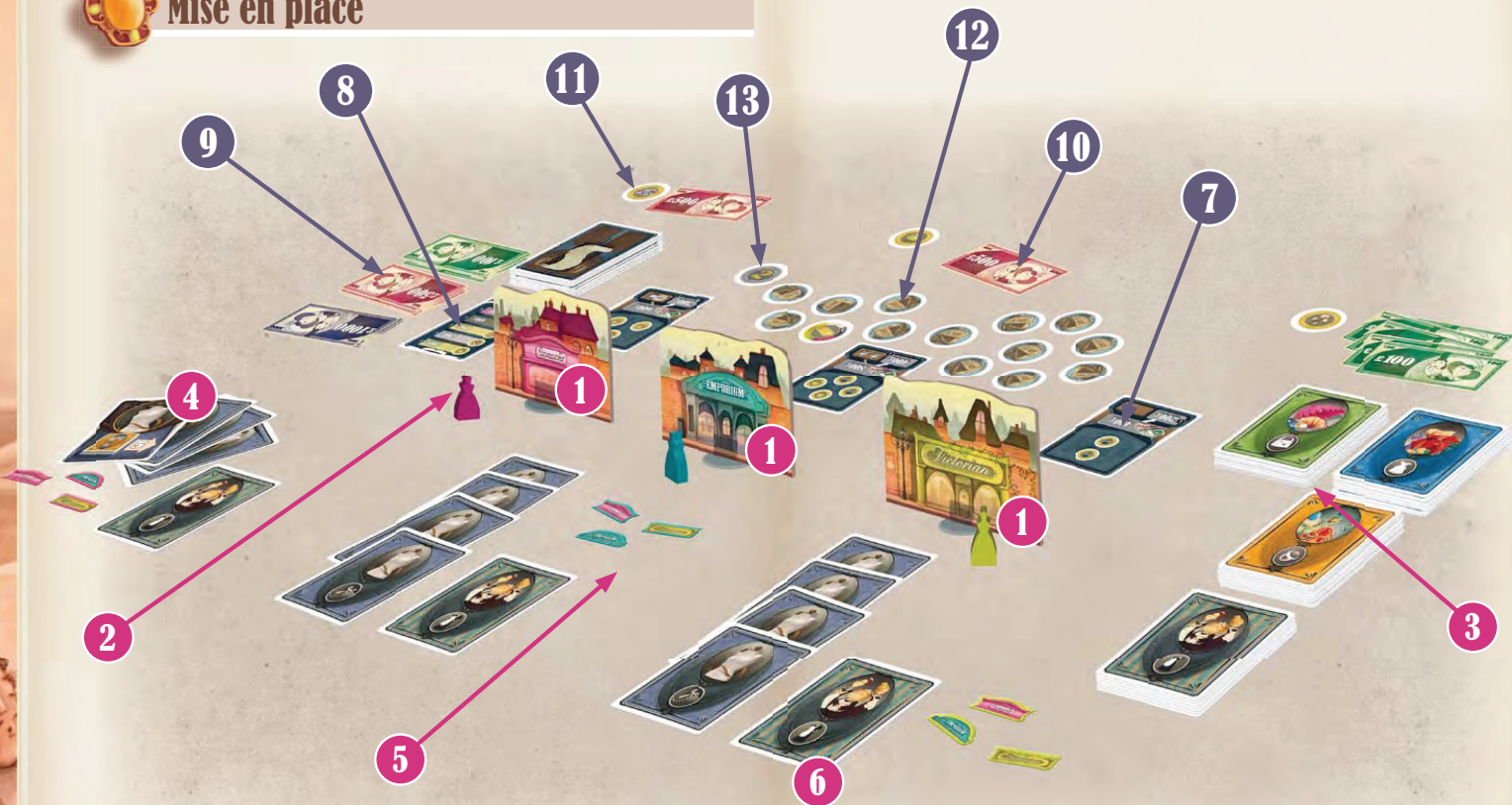
« Les cours n'arrêtent pas de changer. On reconnaît un grand homme à celui qui saura les anticiper ! Devinez quel homme je suis ! »

Elles indiquent la valeur ❶ de chaque type de jeton Ressource lorsqu'ils sont vendus à l'unité. Il y a toujours une ressource valant 300£ ❷, une valant 200£ ❸ et quatre valant 100£ ❹.

## RÈGLES DU JEU



### Mise en place



★ Formez des équipes de deux joueurs. L'un incarne une lady et l'autre un gentleman.

★ Prenez autant de panneaux Rue marchande que d'équipes.

*Exemple :* si vous êtes 3 équipes, prenez les panneaux numéro 1, 2 et 3.

★ Fixez-les sur les supports plastique et positionnez-les debout en les faisant se suivre ①. Une frise se forme.

★ Les ladies s'installent toutes du côté « Boutiques » des panneaux Rue marchande. Les gentlemen se placent en face de leur lady, côté « Bourse ».

★ Chaque panneau Rue marchande est représenté par une couleur dominante : bleu, orange, vert, rouge ou rose.

### ★ Mise en place côté Ladies :

★ Placez les marqueurs Couleur en face des boutiques correspondantes ②.

★ Prenez les cartes Garde-robe ainsi que les cartes Servante puis formez quatre pioches ③ : une pour les vêtements (cartes dos bleu), une pour les accessoires (cartes dos vert), une pour les bijoux (cartes dos orange) et une pour les cartes Servante. Placez-les du côté « Boutiques ».

★ Prenez autant de cartes Artisan de chaque famille qu'il y a de ladies. Mélangez-les. Distribuez-en quatre au hasard à chaque lady ④. Les cartes Artisan restantes sont remises dans la boîte de jeu.

*Exemple :* s'il y a 3 équipes, on prend au hasard 3 cartes Artisan de la famille « Vêtements », 3 de la famille « Accessoires », 3 de la famille « Bijoux » et 3 de la famille « Servantes ».



- ★ Chaque lady choisit un marqueur Couleur. Ce marqueur représente la couleur de son équipe ainsi que sa boutique favorite. Chaque lady prend les marqueurs Visite de sa couleur 5. Ceux des boutiques qui ne figurent pas dans la Rue marchande sont laissés dans la boîte.

*Exemple :* les panneaux avec les boutiques « Queen shop » rose, « Victorian » vert et « Emporium » bleu sont installés. Mélanie choisit le marqueur Couleur vert. Sa boutique favorite devient donc le « Victorian ». Elle reçoit ensuite un marqueur Visite correspondant aux boutiques en jeu : « Queen shop », « Emporium » et « Victorian ».

- ★ Chaque lady reçoit une carte Servante 6. Elle la consulte et la garde secrète vis-à-vis des autres joueurs, y compris de son gentleman.

### ★ Mise en place côté Gentlemen :

- ★ Côté « Bourse » formez une pioche avec les cartes Contrat. Puis, placez une carte Contrat face visible en face de chaque panneau Rue marchande 7.
- ★ Piochez au hasard une carte Cours du marché et placez-la face visible 8, à la vue de tous. Les autres cartes Cours du marché sont remises dans la boîte.
- ★ Placez l'ensemble des billets de banque à proximité, côté « Bourse » 9. C'est la Banque. Chaque gentleman reçoit 500£ 10 et un jeton Ressource 11 choisi au hasard parmi les trois ressources valant 100£ sur la carte Cours du marché placée précédemment (excepté un Lingot d'or).
- ★ Côté « Bourse », placez, éparpillés face cachée, cinq jetons Ressource par gentleman 12. Placez également face cachée, parmi les jetons Ressource, autant de jetons Numérotés 13 que de gentlemen. C'est le stock. Les jetons doivent être accessibles par tous les gentlemen.

*Exemple :* s'il y a 3 gentlemen, placez 15 jetons Ressource puis placez les jetons Numérotés 1, 2 et 3 face cachée parmi les jetons Ressource.



**ATTENTION :** durant le jeu, les joueurs peuvent communiquer librement, mais n'ont pas le droit de donner d'indications précises sur leurs possessions secrètes (l'argent, les cartes Servante, etc.). En revanche, des allusions ou des indications générales sont permises : « Sois raisonnable mon cœur, les affaires ne sont pas bonnes en ce moment », « Mon chéri, puis-je me faire plaisir aujourd'hui dans les boutiques ? »...



## Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en 6 tours de jeu, représentant chacun une journée de la vie des personnages. A la fin du dernier tour a lieu le bal, durant lequel on désigne la lady la plus élégante.



### Déroulement d'une journée

Chaque journée est divisée en 3 phases : le matin, les gentlemen vont à la bourse, tandis que les ladies repèrent les articles dans les boutiques ; l'après-midi, c'est le temps des bonnes affaires ; et enfin, le soir, les factures à payer arrivent. Les gentlemen et les ladies jouent simultanément et parallèlement, mais leurs actions sont différentes.



### Le Matin

#### Le matin : les boutiques chez les Ladies

Pour effectuer leurs achats et constituer leur garde-robe, les ladies ont quelques consignes à respecter, sous peine de pénalités :

- ★ Lors du bal, elles doivent posséder une robe.
- ★ Elles ne peuvent pas posséder plusieurs articles similaires en fin de partie (deux Robes, trois Chapeaux...).
- ★ Leurs articles ne peuvent appartenir au maximum qu'à 2 des 3 marques de couturier possibles (JpG, LL ou MC).

Chaque lady va devoir décider de ce que sa boutique favorite met en vente : pour cela, elle sélectionne l'une de ses cartes Artisan et la place face cachée devant sa boutique favorite. Lorsque toutes les ladies ont choisi et placé leur carte Artisan, on les révèle.



*Exemple :* Mélanie choisit de placer la carte Artisan : bijoux « 4 » devant sa boutique favorite le « Victorian ».

## RÈGLES DU JEU

Ensuite, chaque lady pioche autant de cartes Garde-robe ou Servante qu'indiqué sur la carte Artisan qu'elle vient de jouer.

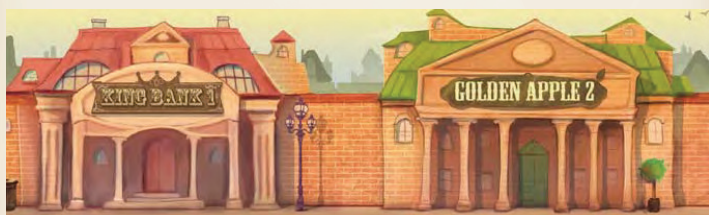
Puis, parmi celles-ci, chacune choisit une carte qu'elle place en « vitrine », c'est-à-dire face visible, devant sa boutique favorite. Les autres cartes sont placées face cachée sous la carte en « vitrine » devant la boutique.



*Exemple :* Mélanie pioche 4 cartes Garde-robe : bijoux et choisit une tiara 4 étoiles qu'elle place face visible devant sa boutique favorite. Les autres cartes sont placées face cachée sous la carte face visible.

Ensuite, chaque lady choisit le marqueur Visite correspondant à la boutique où elle souhaite faire ses achats et le place secrètement devant elle.

Lorsque toutes les ladies ont choisi, chacune révèle son marqueur Visite et elles passent en phase 2 : l'après-midi.



### Le matin : les Gentlemen à la Bourse

★ Au signal de départ (donné d'un commun accord par un gentleman), tous les gentlemen jouent simultanément. Leur objectif est de récupérer au maximum 3 jetons Ressource parmi ceux face cachée.

Ils doivent également trouver un jeton Numéroté, si possible celui à la plus faible valeur. Ce dernier détermine l'ordre du tour des phases suivantes pour les gentlemen et les ladies.

★ Pour récupérer ses 3 jetons Ressource et son jeton Numéroté, chaque gentleman retourne et regarde les jetons et ce, avec une seule main. Il peut soit garder le jeton pioché en le plaçant face visible devant lui, soit le reposer face cachée.

★ On ne peut pas remettre en jeu un jeton que l'on a décidé de garder.

★ On ne peut pas obtenir plus de trois jetons Ressource lors de cette phase. Si un gentleman récupère plus de 3 jetons Ressource lors de cette phase, il se défausse au hasard des jetons Ressource excédentaires.

★ Lorsqu'un gentleman trouve et décide de garder un jeton Numéroté, il doit s'arrêter de chercher et laisse les gentlemen restants terminer la phase.



*Exemple :* Benoît a récupéré 3 jetons Ressource : un blé, un thé et un lingot d'or. Il cherche à récupérer à présent un jeton Numéroté afin que son équipe ne réalise pas les actions des phases suivantes en dernier. Il s'empare du jeton Numéroté « 1 ». Son équipe réalisera ses actions en premier lors des phases suivantes.

**Remarque :** on peut récupérer un jeton Numéroté même si l'on ne possède pas 3 jetons Ressource. Mais dans ce cas, on ne peut plus continuer à récupérer des jetons Ressource pour le reste de la phase.

Lorsque chaque gentleman a un jeton Numéroté, la phase 2 : l'Après-midi, peut débuter.

### ★ L'Après-midi

#### Après-midi : les bonnes affaires chez les Ladies



Chaque lady récupère les cartes Garde-robe ou Servante posées en face de la boutique qu'elle a choisie à l'aide de son marqueur Visite.

Le but de chaque lady est maintenant de choisir une carte lui rapportant des points d'élégance et correspondant à sa garde-robe :

★ Si plusieurs ladies ont choisi la même boutique, c'est toujours la lady première dans l'ordre du tour (consulter les jetons Numérotés piochés par les gentlemen le matin), qui récupère les cartes et choisit avant les autres. Parmi les cartes, la lady en sélectionne une qu'elle place face cachée devant elle. C'est son achat. Selon l'ordre du tour, elle passe les cartes restantes à la prochaine lady qui a choisi la même boutique qu'elle. Lorsque toutes les ladies concernées se sont servies une fois, les cartes restantes repassent à la première lady qui peut choisir une nouvelle carte si elle le souhaite. On poursuit ainsi de suite, jusqu'à ce que plus personne ne veuille de carte ou qu'il n'en reste plus. Les cartes non choisies sont replacées sous la pioche correspondante.



- ★ Si la lady est seule dans la boutique, elle garde autant de cartes qu'elle le désire et remplace les cartes non choisies sous la pioche correspondante.
- ★ Si une boutique favorite n'a reçu aucune visite (sa lady incluse) : une remise est offerte à l'équipe de la lady qui possède cette boutique. Voir « Remise » lors de la phase suivante.

**ATTENTION : à l'inverse des cartes Garde-robe, chaque lady ne peut choisir qu'une seule carte Servante durant cette phase et ce, quel que soit le nombre de ladies ayant choisi ce magasin.**

**ATTENTION : les cartes Garde-robe comprenant deux marques de couturier imposent à la lady les deux marques au lieu d'une. La lady ne choisit pas l'une ou l'autre des deux marques.**



**Exemple :** Mélanie et une autre lady choisissent d'aller à l'Emporium. Le gentleman de Mélanie possède le jeton numéroté « 1 » ; cette dernière est donc la première à choisir une carte dans cette boutique. Une fois sa carte choisie et placée devant elle face cachée, elle passe les cartes restantes à l'autre lady. Lorsque Mélanie récupère les cartes après le choix de la deuxième lady, elle choisit de ne pas faire d'autres achats. Elle repasse les cartes à la lady adverse qui peut de nouveau choisir d'autres cartes.

Lorsque toutes les ladies ont réalisé leurs futurs achats, la phase 3 : le soir démarre.

### Après-midi : les bonnes affaires chez les Gentlemen

Le but pour chaque gentleman est d'obtenir de l'argent en réalisant des ventes suivant le cours du marché ou en honorant les contrats visibles.

Dans l'ordre du tour (indiqué par les jetons Numérotés récupérés le matin), chaque gentleman peut :

- ★ Vendre ses jetons Ressource au prix indiqué par la carte Cours du marché. Il défausse alors les jetons Ressource qu'il souhaite vendre, puis récupère à la banque la somme d'argent gagnée. Les jetons Ressource défaussés sont replacés dans la boîte de jeu.

- ★ Conclure une ou plusieurs des cartes Contrat visibles. Il défausse (remettre dans la boîte) alors les jetons Ressource exigés par le contrat, puis récupère à la banque la somme d'argent gagnée ①.
- ★ Si le gentleman est le premier à réaliser le contrat, il peut également recevoir au choix :

- ★ **la prime d'argent** ② indiquée sur le contrat. Dans ce cas, il récupère la somme indiquée à la banque.
- ★ **le bonus** (si le contrat en possède) ③. Dans ce cas, il place le contrat face visible devant lui à la fin de la phase. Lorsqu'il utilise le bonus, il défausse le contrat.

**ATTENTION : quand on réalise un contrat, les jetons Ressource : lingot d'or peuvent remplacer n'importe quelle ressource.**

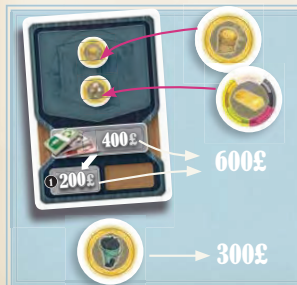
#### Remarques :

- Plusieurs gentlemen peuvent réaliser un même contrat durant le tour. Toutefois, seul le premier à honorer le contrat reçoit la prime ou le bonus en supplément.
- On peut réaliser plusieurs cartes Contrat dans un même tour et faire également plusieurs ventes de ressources à l'unité, tant que l'on dispose de suffisamment de jetons Ressource.
- Un même gentleman ne peut réaliser pas plusieurs fois une même carte Contrat.
- Un gentleman peut ne rien faire durant cette phase.
- Les jetons Ressource non utilisés peuvent être conservés pour les tours suivants.

**Rappel :** la somme d'argent exacte que le gentleman possède est un élément qu'il doit tenir secret vis-à-vis de sa lady et de ses adversaires. Pour empêcher tout calcul, il suffit de retourner les billets de banque.

**1** → **BENOIT**

**Exemple :** Benoit est premier dans l'ordre du tour.



Il réalise en premier ce contrat, en défaussant un blé et un lingot d'or (qui remplace le coton) : il reçoit 400£. Puisqu'il est le premier à réaliser ce contrat, il choisit de recevoir la prime, soit 200£.

Benoit réalise également une vente à l'unité et vend ainsi un charbon pour recevoir 300£.

## RÈGLES DU JEU

Enfin, Benoît décide de conserver un jeton Ressource thé pour le tour suivant. Benoît reçoit un total de 900£ lors de cette phase 2.

- ★ Lorsque tous les gentlemen ont réalisé leurs ventes et leurs contrats, la phase 3 : le soir débute.



### ★ Le Soir

#### Le soir pour les Ladies et les Gentlemen : Les factures

Chaque Lady passe son ou ses achats à son gentleman qui va décider de les payer ou non. Pour chaque carte Garde-robe et Servante reçue, un gentleman peut, au choix :

- ★ Replacer la carte sous la pioche correspondante car il juge le prix trop cher, que sa lady n'est pas digne d'un tel article ou tout simplement parce qu'il n'a pas les moyens de le payer.
- ★ Payer le prix de la carte. La lady la place face visible devant elle.
- ★ Payer 100£ et rendre la carte face cachée à sa lady, car il ne souhaite pas payer immédiatement cette carte. Au prochain tour, cette carte lui sera de nouveau présentée pour paiement. Le gentleman aura de nouveau le droit de décider s'il souhaite replacer la carte, la payer intégralement ou bien payer 100£ une nouvelle fois.

**La Remise :** si la boutique favorite d'une équipe n'a reçu aucune visite (sa lady incluse), le gentleman peut offrir à sa lady la carte Garde-robe ou Servante visible en vitrine à moitié prix (arrondi au supérieur).

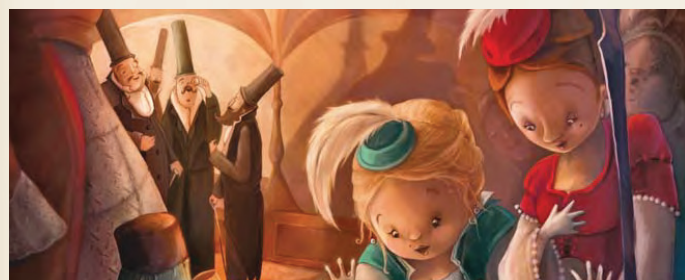
**Rappels :** Les ladies et les gentlemen n'ont pas le droit de communiquer entre eux sur leurs possessions secrètes tels l'argent, les objectifs des cartes Servante, etc. Seules des allusions sont acceptées.



**Exemple :** Benoît reçoit les factures de Mélanie, c'est-à-dire les cartes Garde-robe qu'elle a acquises lors de la phase précédente (l'après-midi).



Pour la première carte ①, Benoît décide de payer l'intégralité de la somme et passe ensuite la carte face visible à sa lady. Pour la seconde ②, qui compléterait parfaitement la garde-robe de sa lady, Benoît paye 100£ car il n'a pas assez d'argent actuellement pour la payer. Il rend donc la carte face cachée à Mélanie. Il décide de ne pas payer la troisième et dernière carte ③, car il la juge trop chère. Il la replace sous la pioche correspondante.



### Fin du tour

- ★ Lorsque tous les gentlemen ont terminé de payer ou non les achats des ladies, une nouvelle journée débute.
- ★ Néanmoins, avant de commencer cette dernière il faut s'assurer :

#### Pour les Ladies :

- ★ Que chacune d'entre elles récupère son marqueur Visite.
- ★ Que les cartes Artisan placées devant les boutiques ne sont pas défaussées. Les prochaines sont placées par-dessus.
- ★ Que chaque lady passe sa main de cartes Artisan à sa voisine de droite. A la fin du troisième tour de jeu, les ladies n'ont plus qu'une carte Artisan en main. Elles reprennent alors en main les trois cartes placées devant leur boutique favorite, afin d'avoir de nouveau 4 cartes Artisan.



### Pour les Gentlemen :

★ Qu'il y a toujours dans le stock 5 jetons Ressource par gentleman. Ces derniers doivent également replacer leurs jetons numérotés face cachée parmi les jetons Ressource. Tous les jetons (Ressource et Numérotés) sont mélangés.

S'il n'y a plus assez de jetons Ressource pour compléter le stock, on utilise ceux retirés que l'on mélange au préalable.

★ Que les contrats honorés qui sont encore dans la côté Bourse sont retirés et remplacés.

S'il n'y a plus assez de contrats, on utilise ceux retirés, que l'on mélange au préalable.

★ Que 100£ sont placées sous chaque contrat n'ayant pas été réalisé. Le premier gentleman qui réalise le contrat concerné reçoit ce supplément en plus de la prime ou du bonus.

**Remarque :** un contrat non honoré durant plusieurs tours reçoit plusieurs fois son supplément de 100£. Il n'y a pas de limite à ce cumul.



## Le bal : décompte des points

A la fin de la 6<sup>e</sup> journée, le bal a lieu, qui met fin à la partie. On regarde alors quelle lady est la plus élégante. Son équipe est déclarée victorieuse.

Tout d'abord, vérifiez que chaque garde-robe respecte l'intégralité des contraintes :

- ★ La lady doit posséder une carte Garde-robe représentant une robe. Sinon, elle perd sa meilleure servante (celle lui rapportant le plus de points d'élégance ★).
- ★ La lady ne peut pas avoir plusieurs articles similaires dans sa garde-robe : deux chapeaux, trois broches, etc. Elle ne conserve que l'article lui rapportant le plus de points d'élégance.
- ★ La lady ne peut posséder au maximum que deux marques de couturier sur trois dans sa garde-robe. Sinon, elle doit se séparer de toutes les cartes Garde-robe appartenant à l'une des trois marques de couturier en trop.

Après cette vérification, chaque lady comptabilise le nombre de points d'élégance total de ses cartes Garde-robe.

On rajoute ensuite les éventuels points d'élégance apportés par les cartes Servante (si les objectifs sont remplis) et les bonus de certaines cartes Contrat.



**Exemple :** voici la garde-robe de Mélanie en fin de partie. On vérifie au préalable qu'elle possède bien une robe, ce qui est le cas, avant de compter les points 1.

On vérifie également qu'elle ne dépasse pas la limite de deux marques de couturier. Puisque Mélanie possède des cartes Garde-robe des trois marques, elle décide de se séparer de l'élément de la marque « JpG », qui lui rapporte moins de points d'élégance que les autres 2.

On regarde enfin si Mélanie n'a pas le même article en plusieurs exemplaires. Or, elle possède deux broches. Elle se sépare donc de la broche lui rapportant le moins de points d'élégance 3.

On peut maintenant additionner les points d'élégance des différentes cartes Garde-robe qui composent la garde-robe de Mélanie. Ce qui lui fait un total de 12 points d'élégance.

On ajoute ensuite les points d'élégance des cartes Servante. Mélanie en possède une seule : Bessie. Grâce à cette carte, Mélanie gagne 3 points d'élégance supplémentaires, car sa tenue comprend 4 cartes Garde-robe de la marque « LL » 4.

On ajoute enfin les points d'élégance des cartes Contrat placées devant son gentleman. Ici, Mélanie gagne 1 point d'élégance supplémentaire 5.

Mélanie marque donc un **total de 16 points d'élégance**.

L'équipe avec la lady la plus élégante pour aller au bal, c'est-à-dire celle ayant le plus de points d'élégance (★), remporte la partie. En cas d'égalité, c'est l'équipe la plus riche qui obtient la victoire. En cas de nouvelle égalité, c'est la lady au plus beau sourire qui fait gagner son équipe.

## RÈGLES DU JEU



### Variantes



#### Variante en nombre impair de joueurs : la courtisane

En nombre impair de joueurs vient s'ajouter la ravissante courtisane.



#### Principe du jeu :

La courtisane va chercher à être la plus élégante avec l'aide de tous les gentlemen. Si elle y parvient, elle l'emporte avec celui qui l'a le mieux courtisée. Attention à ne pas trop la négliger, car elle peut provoquer un scandale qui ruinerait la réputation de celui l'ayant le plus dédaignée...



#### Mise en place :

- ★ Le joueur sans équipe incarne la courtisane (une lady sans gentleman).
- ★ À 5 joueurs, placer 3 contrats du côté « Bourse » ; à 7 ou 9 joueurs, placer 4 contrats du côté « Bourse ».
- ★ À 5 joueurs, les gentlemen commencent avec 1500£ au lieu de 500£ ; à 7 joueurs, ils commencent avec 1200£, et à 9 joueurs ils commencent avec 1000£.
- ★ La courtisane se place avec les ladies côté « boutiques », si possible sans gentleman en face d'elle.
- ★ La courtisane reçoit les marqueurs Couleur de chaque équipe et les place devant elle.
- ★ Pour le reste de la mise en place, la courtisane effectue les mêmes préparatifs que les autres ladies.



#### Les changements lors des différentes phases :

##### Côté Ladies, phase L'Après-midi :

Si la courtisane est avec d'autres ladies dans un même magasin, elle se sert toujours en deuxième, quels que soient le nombre de ladies présentes et les numéros obtenus par leurs gentlemen.

##### Phase Le Soir :

- ★ Avant que les ladies ne donnent leurs achats à leurs maris, la courtisane va distribuer les siens aux gentlemen, comme bon lui semble.
- ★ Les gentlemen reçoivent ensuite les achats à payer de leur lady. Ils payent alors les achats de leur lady et/ou de la courtisane, en respectant la contrainte de discrétion :

« Il faut payer au moins autant d'achats pour sa lady que pour la courtisane ».

*Exemple :* Benoît paye une carte à Alexandra jouant la courtisane. De ce fait, il est obligé de payer également une carte à Mélanie sa lady.

- ★ Pour chaque achat présenté par la courtisane, le gentleman a le choix entre le payer ou le rendre à la courtisane.
- ★ Parmi tous les achats rendus à la courtisane (c'est-à-dire les différentes cartes Garde-robe ou Servante qu'elle a obtenues en phase 2), cette dernière doit en choisir jusqu'à 3 et défausser tous les autres. Elle conserve les cartes gardées pour le prochain tour.
- ★ Les achats offerts par les gentlemen sont placés face visible devant la courtisane, sous le marqueur Couleur correspondant à l'équipe du gentleman qui a payé l'achat.
- ★ À la fin de la partie, tous les achats non payés par les gentlemen sont défaussés.



#### Le bal

- ★ Si la courtisane est la plus élégante, elle gagne avec le gentleman lui ayant payé les plus beaux achats (le plus de points d'élégance). En cas d'égalité, elle gagne avec le plus riche.
- ★ Si la courtisane est la moins élégante (la dernière), elle fait un scandale et entraîne dans sa chute l'équipe du gentleman lui ayant donné le moins de points d'élégance et, en cas d'égalité, l'équipe la moins riche. Gagne alors celle des équipes restantes ayant la lady la plus élégante pour aller au bal.
- ★ En cas d'égalité entre la courtisane et une ou plusieurs ladies, la courtisane est toujours considérée comme la plus élégante.



#### Variante : les Potins

Pour des parties plus pimentées, vous pouvez inclure la règle des potins. On rajoute alors les cartes Potin dans le jeu. Cette variante se savoure encore plus si les joueurs incarnent totalement leurs personnages.



#### Matériel :

##### Les cartes Potin (x20)







Ce sont des objectifs ❶ que les ladies reçoivent en début de partie. Il faut se débarrasser des potins avant la fin de la partie, en les donnant aux ladies adverses. Chaque carte potin en fin de partie retire 1 point d'élégance ❷ à la garde-robe d'une lady.

### ★ Mise en place

Lors de la préparation du jeu, distribuez à chaque lady 3 cartes Potin qu'elle garde secrètes. Les cartes Potin restantes sont replacées dans la boîte.

### ★ Déroulement de la partie

- ★ Au cours de la partie, durant n'importe quelle phase, les ladies peuvent donner ces cartes Potin aux ladies adverses à condition de respecter les critères inscrits dessus.
- ★ Chaque lady ne peut distribuer qu'une seule carte Potin par tour. Lorsque l'on « offre » une carte Potin à une autre lady, il est de bon ton d'accompagner l'action par une petite remarque agréable et gratuite : « Ma chère, vous avez emprunté votre robe à votre servante ? », etc. C'est au joueur d'imaginer la pointe.
- ★ Lors de la phase Le Soir, une lady peut, si sa boutique favorite n'a reçu aucune visite, se défausser d'une carte Potin encore en main (et non d'un potin qu'une lady adverse lui a attribué) au lieu de pouvoir recevoir la carte Garde-robe ou Servante en vitrine à moitié prix.
- ★ À la fin de la partie, chaque lady perd 1 point d'élégance ★ par carte Potin reçue ou non distribuée (les potins se retournent contre elle).

**Remarque :** pour connaître la signification des différentes cartes Potin, lire la section aide de jeu

**Remarque :** on peut jouer avec les potins en nombre impair de joueurs. La Courtisane reçoit également 3 cartes Potin lors de la mise en place. Les règles ne changent pas. La courtisane continue à jouer comme les ladies.

### ★ Les cartes Servante :



**Abigale :** Si vous possédez 2 cartes ou plus de la marque JpG, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 4 cartes ou plus de la marque JpG, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Agnes :** Si vous possédez 3 cartes ou plus sans marque de couturier, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 5 cartes ou plus sans marque de couturier, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Ann :** Si vous possédez 2 cartes ou plus de la marque MC, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 4 cartes ou plus de la marque MC, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Bessie :** Si vous possédez 2 cartes ou plus de la marque LL, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 4 cartes ou plus de la marque LL, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Edith :** Le nombre de points d'élégance de votre broche est doublé.



**Edwina :** Si vous possédez 1 carte avec 2 marques de couturier, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 2 cartes ou plus avec 2 marques, de marques de couturier vous gagnez +3 points d'élégance.



**Eleanor :** Si vous possédez 2 cartes ou plus de type Bijoux, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 4 cartes ou plus de type Bijoux, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Georgia :** chapeau / ombrelle / boucles d'oreille : Si vous possédez 1 élément sur 3, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez les 3, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Lenora :** Si vous possédez 2 cartes ou plus de type Accessoire, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 4 cartes ou plus de type Accessoire, vous gagnez +3 points d'élégance.

## RÈGLES DU JEU



**Margaret** : Si vous possédez 2 cartes ou plus de type Vêtement, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 4 cartes ou plus de type Vêtement, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Martha** : Si vous possédez 1 carte avec 4 points d'élégance, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 2 cartes ou plus avec 4 points d'élégance, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Mary** : Si vous possédez 4 cartes ou plus, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 7 cartes ou plus, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Myrthe** : gant / tiare / botte : Si vous possédez 1 élément sur 3, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez les 3, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Nancy** : Si vous possédez 2 cartes avec 1 étoile, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 3 cartes ou plus avec 1 point d'élégance, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Nelly** : Le nombre de points d'élégance de votre chapeau est doublé.



**Nora** : broche / manteau / miroir : Si vous possédez 1 élément sur 3, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez les 3, vous gagnez +3 points d'élégance.



**Permelia** : Si vous possédez 3 servantes, vous recevez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 4 servantes ou plus, vous recevez +3 points d'élégance.



**Rowena** : Le nombre de points d'élégance de votre éventail est doublé.



**Victoria** : Le nombre de points d'élégance de votre sac à main est doublé.



**Vivian** : Si vous possédez une suite de 3 cartes de valeur 1, 2 et 3 points d'élégance, vous gagnez +1 point d'élégance ; ou, si vous possédez 1 suite de 4 cartes de valeurs différentes, vous recevez +3 points d'élégance.

### ★ Les cartes contrat - les bonus :



Ce type de bonus vous rapporte des points d'élégance lors du bal.



Ce type de bonus vous permet, lorsque vous l'utilisez, de piocher immédiatement et au hasard 1 ou 2 jetons Ressource supplémentaires.



Ce type de bonus vous permet, lorsque vous l'utilisez, de recevoir une réduction de 50% (arrondis au supérieur) sur l'ensemble des achats du type correspondant (Vêtement, Bijoux, Accessoires)



Ce type de bonus vous permet, lorsque vous l'utilisez, de piocher 1 à 2 cartes servantes supplémentaires. Ces cartes servantes sont gratuites. La lady reçoit la ou les cartes Servante.

### ★ Les cartes Pofin:

- 1 : Elle a 2 cartes ou plus avec 1 ou 2 points d'élégance, j'ai 1 carte ou moins avec 1 ou 2 points d'élégance
- 2 : Elle n'a pas de carte de la marque JpG, moi si.
- 3 : Elle n'a pas de carte de la marque LL, moi si.
- 4 : Elle n'a pas de carte de la marque MC, moi si.
- 5 : Elle a des vêtements avec 1 ou 2 points d'élégance moi non.
- 6 : Elle a des bijoux avec 1 ou 2 points d'élégance, moi non.
- 7 : Elle n'a pas d'accessoires, moi si.
- 8 : Elle n'a pas de bijoux, moi si.
- 9 : Elle a une robe 1 ou 2 points d'élégance, moi non.
- 10 : Elle n'a pas de carte avec 2 marques, moi si.
- 11 : Elle n'a pas de carte avec 4 points d'élégance, moi si.
- 12 : Elle n'a pas de robe, moi si.
- 13 : Elle n'a pas de chapeau, moi si.
- 14 : Elle n'a pas de manteau, moi si.
- 15 : Elle n'a pas de tiare, moi si.
- 16 : Elle n'a pas de bottes, moi si.
- 17 : Elle n'a pas de collier, moi si.
- 18 : Elle n'a pas de boucle d'oreille, moi si.
- 19 : J'ai plus de servantes qu'elle.
- 20 : J'ai plus de cartes qu'elle.



Besoin d'aide ?  
SERVICE CLIENT  
www.asmodee.com



# RÉSUMÉ DES RÈGLES

- Les joueurs jouent en équipes et forment des couples. Un joueur incarne une lady et son partenaire un gentleman, son mari. L'équipe victorieuse est celle dont la lady est la plus élégante en fin de partie.
- Une partie se déroule en 6 tours de jeu représentant chacun une journée décomposée en 3 phases : matin, après-midi et soir.
- Le matin les gentlemen vont à la bourse tandis que les ladies repèrent les boutiques, l'après-midi ce sont les bonnes affaires et enfin, le soir, les factures à payer arrivent. Les gentlemen et les ladies jouent simultanément et parallèlement mais leurs actions sont différentes.



## PHASE 1 : LE MATIN

### Chez les ladies : les boutiques

- ★ Chaque lady choisit ce que propose à la vente sa boutique favorite. Pour cela, elle choisit et place face cachée devant sa boutique une carte artisan.
- ★ On révèle les cartes Artisan
- ★ Chaque lady pioche le type et le nombre de cartes indiquée par la carte Artisan qu'elle vient de poser.
- ★ Chaque lady place une carte parmi celles piochées face visible. C'est sa vitrine. Le reste des cartes est placées face cachée sous la carte en vitrine.
- ★ Chaque lady choisit ensuite dans quelle boutique elle souhaite faire ses achats. Elle utilise pour ce faire l'un de ses marqueurs Visite qu'elle pose face cachée.

### Chez les gentlemen : la bourse

- ★ Chaque gentleman doit récupérer 3 jetons Ressource et 1 jeton Numéroté parmi le stock de jeton étalé devant eux.
- ★ Chaque gentleman n'utilise qu'une seule main pour récupérer les jetons. Il ne peut remplacer un jeton qu'il a décidé de garder. S'il décide de garder un jeton Numéroté, il arrête de jouer pour cette phase.

## PHASE 2 : L'APRÈS-MIDI

### Chez les ladies : les bonnes affaires

- ★ Chaque lady révèle son marqueur Visite.
- ★ Chaque lady, dans l'ordre du tour, récupère les cartes posées devant la boutique où elle s'est rendue. Si elle est seule : elle peut faire autant d'achat

qu'elle le désire et garder autant de cartes. Si elles sont plusieurs dans la même boutique : la première dans l'ordre du tour choisit une carte puis passe les cartes restantes à la prochaine lady.

- ★ Les cartes qui n'ont pas été choisies sont replacées sous les pioches correspondantes.

### Chez les gentlemen : les bonnes affaires

- ★ Chaque gentleman dans l'ordre du tour réalise les contrats et les ventes à l'unité qu'il désire, en fonction des cartes Contrats visibles et de la carte Cours du marché. Il se défait des jetons ressources qu'il utilise ou vend. Il reçoit de la banque la somme correspondante à ses ventes et contrats honorés.
- ★ Chaque gentleman qui réalise en premier un contrat reçoit au choix une prime d'argent supplémentaire ou un bonus.



## PHASE 3 : LE SOIR

### Chez les ladies et les gentlemen : les factures

- ★ Chaque lady passe ses achats (cartes récupérées en phase2) à son gentleman.
- ★ Pour chaque achat le gentleman peut au choix :
  - Défausser la carte
  - Payer 100€, repasser la carte face cachée à sa lady. Cette dernière lui donnera de nouveau l'achat lors du tour suivant.
  - Payer la somme indiquée sur la carte. La lady la récupère et la place face visible devant elle.
- ★ Au terme du 6e tour c'est le bal. On regarde alors quelle lady est la mieux apprêtée. Celle avec le plus de point d'élégance dans sa garde-robe fait gagner son équipe. En cas d'égalité, c'est le gentleman le plus riche qui fait gagner son équipe.