

Le Collier de la Reine™

*Bruno Cathala
&
Bruno Faidutti*



Pour 2-4 joueurs
à partir de 8 ans
30-45 minutes





Les joailliers de la place Vendôme

C'était au temps des rois et des reines, des splendeurs et des intrigues de la cour. La place Vendôme était déjà le haut lieu du luxe, là où tenaient boutique les plus prestigieux joailliers, qui fournissaient les cours du monde entier. Leur art abouti, et la richesse de clients qui ne regardaient guère à la dépense, leur permettaient de créer pour les dames de la cour, pour les reines, les princesses, les duchesses et les favorites, de splendides bijoux dont nul n'oserait rêver aujourd'hui.

Pour conserver une clientèle exigeante, il leur fallait courir Paris à la recherche des plus belles pierres, sans perdre de vue les intrigues de la cour, les rumeurs, les dernières modes.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est un joaillier réputé, dont les bijoux ornent la gorge des dames de la cour. Chaque année, ceux qui auront créé les plus beaux bijoux, et auront le mieux su les vendre, engrangeront les richesses, et l'estime de la cour.

À la fin de chaque année, le marchand annonce la vente de bijoux à la cour. Chacun présente alors ses plus belles pièces à ses riches et nobles clients. Le joaillier le plus riche après ces trois années n'aura pas seulement la fortune, il aura aussi gagné l'estime du roi et, qui sait, peut-être un titre et une place à la cour

Chaque joaillier ne dispose que de ressources limitées, avec lesquelles il doit tout à la fois se procurer des pierres, obtenir les faveurs du roi, de la reine, voire acheter les services de voleurs ou faussaires...

ÉLÉMENTS DU JEU

110 cartes à jouer

- 59 cartes pierre
- 7 cartes bague
- 1 carte "Collier de la reine"
- 33 cartes personnage
- 3 cartes marchand
- 4 aides de jeu
- 3 cartes vierges (pour créer vos propres personnages ou pierres)

Le Collier de la reine

12 tuiles

- 4 tuiles pierre précieuse (Diamant, Rubis, Émeraude et Ambre)
- 4 tuiles mode (+ 30, + 20, + 10, 0)
- 4 tuiles rareté (+ 30, + 20, + 10, 0)
- 5 bagues dorées, pour indiquer le prix d'achat des cartes.
- Une WebCard Days of Wonder, pour pouvoir jouer en ligne.

MISE EN PLACE

- ◆ Chaque joueur reçoit une carte d'aide de jeu. Les nouveaux joueurs devraient se familiariser avec les effets des différents personnages, tandis que les joueurs expérimentés préféreront s'intéresser à la répartition des cartes.
- ◆ Placez les quatre tuiles mode (rouges) sur la table, l'une à côté de l'autre, rangées de gauche à droite dans l'ordre suivant : + 30, + 20, + 10, + 0.
- ◆ Mélangez les quatre tuiles pierre précieuse dans votre dos et placez en une, face visible, en dessous de chaque tuile mode.
- ◆ Empilez les quatre tuiles rareté (bleues) et mettez-les de côté jusqu'à la première vente.



Les tuiles mode indiquent quelles pierres sont les plus appréciées, les plus à la mode, à la cour, et quelles pierres sont un peu passées de mode.

- ◆ Les trois cartes Marchand sont retirées du paquet de cartes, et toutes les cartes restantes sont soigneusement mélangées.
- ◆ Chaque joueur reçoit 4 cartes, qui constituent sa main de départ. Les cartes dans la main d'un joueur doivent rester cachées à ses adversaires tout au long du jeu.

Note: Si un joueur reçoit une carte Astrologue, il la rend et prend une autre carte pour la remplacer. L'Astrologue est ensuite remélangé aux cartes restantes.

- ◆ Les cartes restantes, en une pile face cachée, constituent la pioche. Les trois cartes Marchand sont placées dans la pioche, la première à environ 1/3 du paquet, la seconde à environ 2/3 du paquet et la troisième parmi les 5 dernières cartes.

- ◆ Les cinq premières cartes de la pioche sont retournées faces visibles et placées, l'une à côté de l'autre, au centre de la table. Une bague dorée est placée sur chacune d'entre elles, sur le nombre le plus élevé, dans le coin supérieur droit de la carte. Le nombre indiqué par la bague est le prix d'achat, en ducats, de la carte.

La pioche est placée à côté des cinq cartes en vente.

- ◆ Le premier joueur est déterminé d'une manière ou d'une autre. Ce peut-être celui qui porte les plus beaux bijoux.



LE TOUR DE JEU

- ◆ Chaque joueur joue à son tour, en sens horaire.
- ◆ Le tour d'un joueur comprend trois phases, toujours effectuées dans le même ordre:

1 - Influence

2 - Achat de cartes

3 - Dévaluation

- ◆ Lorsqu'une carte marchand est piochée, généralement pendant la phase de dévaluation, une vente a lieu immédiatement.

1 – Phase d'influence

Le joueur peut jouer autant de cartes influence (cartes personnage bleues) qu'il le souhaite. Le joueur ne peut jouer que les cartes influence qu'il a en main au début du tour.

Lorsqu'une carte est jouée, elle fait effet immédiatement. Les effets précis des différentes cartes sont décrits à la fin du livret de règles.

2 – Phase d'achat de cartes

Le joueur dispose de 10 ducats pour acheter une ou plusieurs des cinq cartes faces visibles au centre de la table. Le prix d'achat de chaque carte est indiqué par la bague dorée.

Le joueur doit acheter au moins une carte. Si un joueur ne dépense qu'une partie de ses dix ducats, le reste est perdu et n'est pas conservé pour le tour suivant.



9	4	2	8	6

Exemple : avec ses 10 ducats, le joueur peut acheter

- La bague
- Le Confesseur et le banquier
- L'émeraude et soit les deux rubis, soit le confesseur.
- Les 2 rubis et le confesseur.

4

3 – Phase de dévaluation

La bague dorée se trouvant sur chacune des cartes encore en vente, c'est à dire sur chacune des cartes qui n'ont pas été achetées par le joueur, est baissée d'un cran. Ces cartes coûteront donc moins cher pour le joueur suivant. Si une bague parvient sur la dernière case, où est dessinée une carte barrée de rouge, la carte est défaussée.

Les cartes qui ont été achetées ou défaussées sont remplacées par les premières cartes de la pioche. Une bague dorée est placée en haut à droite de chacune de ces nouvelles cartes, sur le prix le plus élevé.

Si une carte marchand est piochée, une vente a immédiatement lieu (voir ci-dessous). Après la vente, le jeu reprend là où il avait été interrompu, et une nouvelle carte est piochée pour remplacer le marchand.



7	2	10	9	4

Exemple : le joueur précédent a acheté le confesseur et le Banquier. Deux nouvelles cartes, trois diamants et une bague ont donc été piochées pour les remplacer.

VENTE DE BIJOUX

Il y a trois ventes dans la partie, et le jeu se termine après la troisième vente. Lors de chaque vente, les joueurs cherchent à vendre à la cour leurs plus beaux bijoux.

Durant la vente, chacun des joueurs va présenter ses bijoux sous forme de colonnes de cartes pierre, éventuellement associées à d'autres cartes grises, comme dans l'exemple ci-contre.

La règle de base de la vente est la suivante : pour chacun des quatre types de pierres, seul le joaillier qui aura présenté le plus beau bijou (c'est-à-dire le joueur qui aura exposé le plus grand nombre de pierres de ce type) - le vendra.

Exemple : Barnabé décide de présenter à la cour un diamant et un roi, 4 rubis et 4 pierres d'ambre.

Les trois étapes de chaque vente sont:

1 - Présentation des bijoux

- ◆ Chaque joueur, secrètement, choisit les cartes grises (pierres, bagues, collier, banquier et roi) qu'il veut exposer.

5

- ◆ Un joueur n'est pas tenu d'exposer toutes ses cartes grises. Il peut en conserver tout ou partie.

Conseil : Les cartes exposées étant choisies simultanément par tous les joueurs, chacun doit prendre garde à ne pas révéler combien de cartes, ni même combien de lots différents (un lot par type de pierre), il va présenter. Les joueurs peuvent préparer leurs cartes en empilant les lots l'un au dessus de l'autre, avec la pierre la plus à la mode sur le dessus, et en alternant un lot face visible et un lot face cachée. Ainsi, il ne pourra y avoir de doute sur le type de pierre avec lequel est joué chaque carte spéciale



Cartes exposées par Barnabé

Barnabé a le plus grand nombre de pierres d'ambre, ainsi que le plus grand nombre de rubis (à égalité avec Charles). Il vend donc un joyau orné d'ambre, pour 30 livres, et un autre serti de rubis, pour 10 livres, soit un total de $30 + 10 = 40$ livres.



Cartes exposées par Charles

Charles a le plus grand nombre de rubis (à égalité avec Barnabé) et vend donc un bijou serti de rubis pour 10 livres. Il a également joué un banquier, qui augmente de 10 livres le prix qu'il perçoit pour chaque bijou vendu. Il reçoit donc un total de 20 livres.



Cartes exposées par Anne

Anne a le plus grand nombre d'Émeraudes, et a joué deux bagues avec ses émeraudes. Elle vend donc 3 bijoux ornés d'émeraudes, pour $3 \times 20 = 60$ livres. Elle ne vend pas de bijou orné de diamants, puisque le Roi joué par Barnabé annule les ventes de diamants.

◆ Chaque carte bague ou roi jouée doit être placée dans le même lot qu'au moins une carte pierre, afin que l'on sache clairement sur quel type de pierre la carte est jouée.

◆ Le banquier, en revanche, peut être placé dans n'importe quel lot, puisqu'il affecte toutes les ventes du joueur qui le joue.

◆ Le banquier, en revanche, peut être placé dans n'importe quel lot, puisqu'il affecte toutes les ventes du joueur qui le joue.

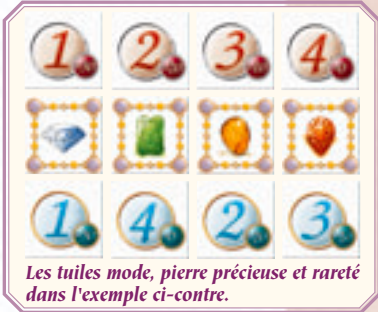
◆ Tous les joueurs, simultanément, disposent devant eux, faces visibles, les cartes qu'ils exposent, en faisant une colonne différente pour chaque type de pierre, de la pierre la plus à la mode à gauche à la pierre la moins à la mode à droite. Roi(s), Bague(s) et Collier de la reine sont placés dans la même colonne que les pierres avec lesquelles ils ont été joués.

Conseil : Afin d'accroître la tension et le suspense, les joueurs peuvent révéler les cartes qu'ils exposent colonne après colonne, en commençant par la pierre précieuse la plus à la mode. Les lots de cartes doivent cependant rester ceux qui ont été préparés auparavant par les joueurs.

2 - Rareté

◆ Après que toutes les cartes exposées ont été révélées, on compte le nombre de total de pierres (et non de cartes) de chaque type sur les cartes révélées par tous les joueurs.

◆ Les tuiles rareté sont placées sous les tuiles pierre précieuse. La tuile rareté + 30 est placée sous la pierre précieuse la plus rare, c'est à dire celle dont le nombre d'exemplaires sur les cartes révélées par tous les joueurs est le plus faible. La tuile + 20 est placée sous la deuxième pierre la plus rare, et ainsi de suite. Lorsque deux (ou plus) types de pierres précieuses sont présentes en nombre exactement identique sur les cartes exposées, la pierre la plus à la mode est également considérée comme la plus rare.



3 - Vente des bijoux

◆ Pour chacun des quatre types de pierre (diamant, rubis, émeraude et ambre), seul le joueur ayant le plus grand nombre de pierres de ce type sur les cartes qu'il a exposées vendra un joyau, et recevra un paiement en livres - c'est à dire en points de victoire. Si deux ou plusieurs joueurs sont premiers ex-æquo pour un type de pierre, chacun d'entre eux vend un bijou.

Le prix de vente d'un bijou, entre 0 et 60 livres, est égal à la somme des valeurs indiquées sur les tuiles mode et rareté (+ 30, + 20, + 10...) situées au dessus et au dessous de la tuile pierre précieuse correspondante.

Chaque bague jouée avec un type de pierre permet à un joueur, s'il l'emporte et vend un bijou avec ce type de pierre, d'en vendre également un second, augmentant ainsi ses recettes (Si, par exemple, le joueur ayant exposé le plus grand nombre de diamants a également joué deux cartes bague avec ses diamants, il vendra trois joyaux avec des diamants, et recevra le triple du prix normal).

Les scores des joueurs, c'est à dire les livres gagnés lors de chaque vente, sont notés sur une feuille. Une feuille de score peut être téléchargée et imprimée sur www.queens-necklace.com, mais vous pouvez bien sûr utiliser une feuille de papier ordinaire.

Après la vente, toutes les cartes exposées par tous les joueurs sont défaussées et retirées du jeu. Les tuiles rareté sont mises de côté jusqu'à la vente suivante, tandis que les tuiles mode restent en place. Le jeu reprend ensuite là où il avait été interrompu par la pioche de la carte marchand.

FIN DU JEU

Le joueur ayant le score total, en livres, le plus élevé après la troisième vente est vainqueur.



LES CARTES

Cartes influence (cartes bleues)

Ces cartes sont reconnaissables à leur couleur et à leur titre bleus. Elles peuvent être jouées par un joueur au début de son tour.

Confesseur (4 cartes)

— *On ne peut rien lui cacher.*

Regardez toutes les cartes dans la main d'un autre joueur de votre choix.

Courtisan (3 cartes)

— *Son influence à la cour - si elle est réelle - peut vous être utile.*

Vous disposez de trois ducats supplémentaires pour vos achats de cartes ce tour-ci, et pouvez donc acheter des cartes pour une valeur totale de 13 ducats (16 ducats si vous jouez deux courtisans, 19 si vous en jouez trois).

Fausseur (3 cartes)

— *Certaines pierres sont trop belles pour être vraies. Désignez un joueur et un type de pierre précieuse.*

Ce joueur doit se défaire d'une carte pierre de ce type, ou vous montrer sa main s'il n'en a pas.

Favorite (3 cartes)

— *Elle fait et défait les modes de la cour.*

Choisissez l'une des quatre tuiles pierre précieuse et placez la sous la tuile mode n°1. Faites glisser les autres tuiles vers la droite, sans changer leurs places respectives, de manière à toujours avoir une tuile pierre sous chaque tuile rareté.

Voleur (4 cartes)

— *Il vous manque quelque chose ? Il peut sûrement vous aider !*

Prenez une carte au hasard dans la main d'un adversaire de votre choix, et gardez cette carte en main - à moins qu'il ne s'agisse d'un mousquetaire (voir plus bas). Si vous volez le Collier de la reine, son propriétaire doit vous donner également le collier, que vous mettez au cou.



Cartes spéciales (cartes mauves)

Ces cartes sont reconnaissables à leur couleur et à leur titre mauves. Elles peuvent être jouées à des moments différents du jeu, selon la carte.

Alchimiste (1 carte)

— *Il n'est certes pas parvenu à changer le plomb en or, mais il a obtenu quelques résultats intéressants avec les pierres précieuses...*

L'alchimiste doit être joué lors d'une vente, immédiatement après que les cartes exposées par les joueurs ont été révélées. L'alchimiste vous permet de changer le type de pierre (diamant, rubis ou émeraude) de l'une des cartes que vous avez exposées en un autre type de pierre de votre choix, et donc de déplacer l'une de vos cartes pierre d'une colonne à une autre. L'alchimiste n'a aucun effet sur l'ambre - il ne sait ni transformer une carte ambre en une pierre d'un autre type, ni transformer un autre type de pierre en ambre. Si l'alchimiste est joué lors d'une vente, la rareté des différents types de pierre précieuse est calculée après que l'alchimiste a fait effet.

Astrologue (3 cartes)

— *Les humeurs de la cour sont changeantes, et chacun aimerait savoir si les étoiles sont avec lui.*

Défaussez cette carte immédiatement après l'avoir achetée, et puis piochez la première carte de la pioche et ajoutez-la à votre main sans la révéler aux autres joueurs.

Note: si vous piochez ainsi un marchand, une vente a lieu immédiatement. Après la vente, vous piochez la carte suivante de la pioche pour remplacer le marchand, et le jeu reprend.

Si vous piochez un autre astrologue, vous le défaussez également et piochez la carte suivante de la pioche pour le remplacer.

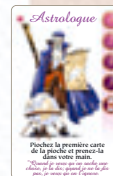
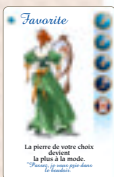
Cardinal (2 cartes)

— *L'église sait se faire respecter - on ne fait pas affaire un jour saint.*

Vous ne pouvez jouer un Cardinal que lorsqu'un marchand est pioché durant le tour d'un autre joueur, et qu'une vente devrait donc avoir lieu. Chacun à son tour, en commençant par le joueur à gauche de celui dont c'était le tour, a la possibilité de jouer un Cardinal. Si vous jouez un cardinal, la vente est retardée et se tiendra à la fin de votre prochain tour - placez le marchand à votre gauche pour vous en souvenir.

Note: Si un cardinal est joué sur le dernier marchand, il se peut que la pioche soit épuisée avant la fin du jeu. Le jeu se poursuit alors jusqu'à la troisième et dernière vente, mais les cartes en vente ne sont plus remplacées.

Si deux joueurs jouent chacun un cardinal sur le même marchand, la vente est retardée jusqu'à la fin du tour du second de ces deux joueurs.





♥ Mousquetaire (4 cartes)

— *Un pour tous, tous pour un!*

Les cartes Mousquetaire peuvent être utilisées de trois manières différentes :

- ♦ Si un joueur qui a joué un voleur prend dans votre main un mousquetaire, le voleur a été pris sur le fait. Le voleur et le mousquetaire sont tous deux défaussés, et c'est maintenant vous qui prenez une carte au hasard dans la main du joueur qui tentait de vous voler (bien sûr, la même règle s'applique de nouveau si vous prenez aussi un mousquetaire...).
- ♦ Si un joueur joue un faussaire contre vous, vous pouvez annuler le faussaire en jouant un mousquetaire.
- ♦ Durant la phase d'influence de votre tour, vous pouvez jouer trois cartes mousquetaires pour prendre le collier de la reine, et la carte collier, à son propriétaire.



♥ Reine (1 carte)

— *On ne résiste pas aux caprices de la reine.*

Jouez cette carte lorsqu'une carte pierre - et uniquement une carte pierre - vient d'être piochée durant la phase de dévaluation. Vous prenez cette carte dans votre main, et la carte suivante de la pioche est piochée pour la remplacer.



Cartes vente (cartes grises)

Ces cartes sont reconnaissables à leur couleur et à leur titre gris. Elles sont jouées face cachées, divisés en lots correspondant aux différents types de pierre, puis révélées simultanément, lors des ventes.



♥ Cartes pierre

Rubis (2 cartes ♦♦♦♦, 5 ♦♦♦, 7 ♦)

Émeraudes (2 cartes ♦♦♦♦, 5 ♦♦♦, 7 ♦)

Diamants (2 cartes ♦♦♦♦, 5 ♦♦♦, 7 ♦)

Ambre (17 cartes ♦)

Ces cartes correspondent aux pierres précieuses qui sont serties dans les bijoux que vous présentez à la cour. Plus il y a de pierres dans un bijou, plus il sera apprécié et aura de chances d'être vendu. En revanche, plus il y a de pierres précieuses d'un type donné sur l'ensemble des cartes exposées par les joueurs, moins cette pierre est rare, et moins elle est chère. Chacun cherche donc à avoir plus de pierres précieuses que les autres dans les types de pierre les moins nombreuses sur les cartes de l'ensemble des joueurs.



♥ Bague (7 cartes)

Chaque joueur s'efforce de présenter le plus beau joyau serti de chaque type de pierre précieuse. Si vous jouez une ou plusieurs bagues avec vos cartes pierre d'un type donné, cela signifie que vous espérez vendre plusieurs bijoux ornés de ce même type de pierre - ce qui n'est possible que si c'est vous qui vendez, c'est à dire si c'est vous qui avez le plus de pierres précieuses de ce type sur les cartes que vous exposez. Si ce n'est pas le cas, la carte bague aura été jouée pour rien. Lorsque vous remportez une vente, chaque carte bague que vous avez associée à ce type de pierre vous permet de vendre un bijou supplémentaire de ce type. 1 bague multiplie donc votre recette pour ce type de pierre par deux, 2 bagues la multiplient par 3, etc...

♥ Roi (3 cartes)

— *Il achète, mais qui oserait réclamer paiement?*

Le Roi annule la vente du type de pierre précieuse avec lequel il est joué. Le joueur qui a le plus de pierres de ce type sur ses cartes exposées ne vend pas ce bijou (il l'offre au roi), et ne reçoit donc pas de paiement. Après la vente, les cartes annulées par le roi sont néanmoins défaussées comme les autres cartes jouées lors de la vente. Un même joueur ne peut pas jouer plusieurs cartes Roi lors de la même vente.

Collier de la reine (1 carte)

— *Le roi y tient beaucoup.*

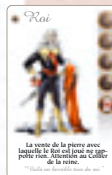
Le joueur qui reçoit cette carte dans sa main initiale, qui la pioche ou qui l'achète dans la suite de la partie doit prendre le collier et le mettre à son cou, afin que chacun sache qu'il a cette carte en main.

Lorsque le collier de la reine est joué dans le même lot que des cartes pierre, il protège ce type de pierre contre le roi.

Si le collier de la reine et un ou plusieurs rois ont été joués sur le même type de pierre, les deux effets suivants se produisent :

- 1) L'effet des rois est annulé, et le joueur qui a dans ses cartes exposées le plus grand nombre de pierres de ce type (que ce soit ou non le joueur qui a joué le collier) vend son joyau normalement et marque donc les points de victoire.
- 2) En outre, le(s) joueur(s) ayant joué un roi annulé par le collier doivent verser chacun 50 livres à celui qui a joué le collier. 50 points sont donc retirés au score de chacun d'entre eux, et ajoutés au score du propriétaire du collier. Un joueur peut ainsi se retrouver avec un score négatif.

La carte collier est ensuite défaussée comme les autres cartes jouées lors de la vente, et le collier également rangé dans la boîte.





Banquier (2 cartes)

Quel que soit le type de pierre précieuse avec lequel il est joué, le banquier augmente de 10 livres le prix que vous percevez pour chacun des bijoux que vous vendez lors de cette vente.



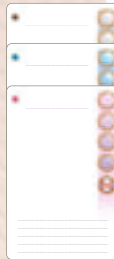
Marchand (3 cartes)

Lorsqu'une carte marchand est piochée, une vente a lieu immédiatement. La carte Marchand est ensuite remplacée par la carte suivante de la pioche.

Cartes blanches

Les trois cartes vierges, (une bleue, une mauve et une grise), vous permettent d'imaginer les personnages ou objets de votre choix afin d'enrichir le jeu. N'hésitez pas à nous signaler vos meilleures idées sur le forum de www.queens-necklace.com.

Si vous avez des questions, des commentaires sur ce jeu, vous pouvez nous contacter à info@queens-necklace.com



LE COLLIER DE LA REINE EN LIGNE

Si vous appréciez ce jeu mais vous trouvez parfois sans adversaires, vous pouvez rejoindre d'autres joueurs pour jouer au collier de la reine en ligne. Dans la boîte de jeu se trouve une carte web Days of Wonder, avec votre code d'accès personnel au jeu en ligne. Rendez vous sur le site www.queens-necklace.com et cliquez sur "nouveau joueur" sur la page d'accueil, puis suivez les instructions.

Vous trouverez aussi bien d'autres choses sur le site queens-necklace.com, des aides de jeu, des conseils tactiques, des astuces et un forum pour les toutes dernières informations, les idées de nouveaux personnages, les variantes et toutes ces sortes de choses.

Pour en savoir plus sur Days of Wonder et sur nos jeux, visitez aussi le site :

www.daysofwonder.com

GÉNÉRIQUE

Un jeu de Bruno Cathala et Bruno Faidutti

Illustrations de Humbert Chabuel et Pierre-Alain Chartier

Design graphique et maquette par Cyrille Daujean

Citations des cartes : Alexandre Dumas Père

Dernière adresse connue: Le Panthéon, Place du Panthéon, 75005 Paris FRANCE.

© 2003 Days of Wonder, Inc.

221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965

Days of Wonder et Le Collier de la reine sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous droits déposés.

