

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

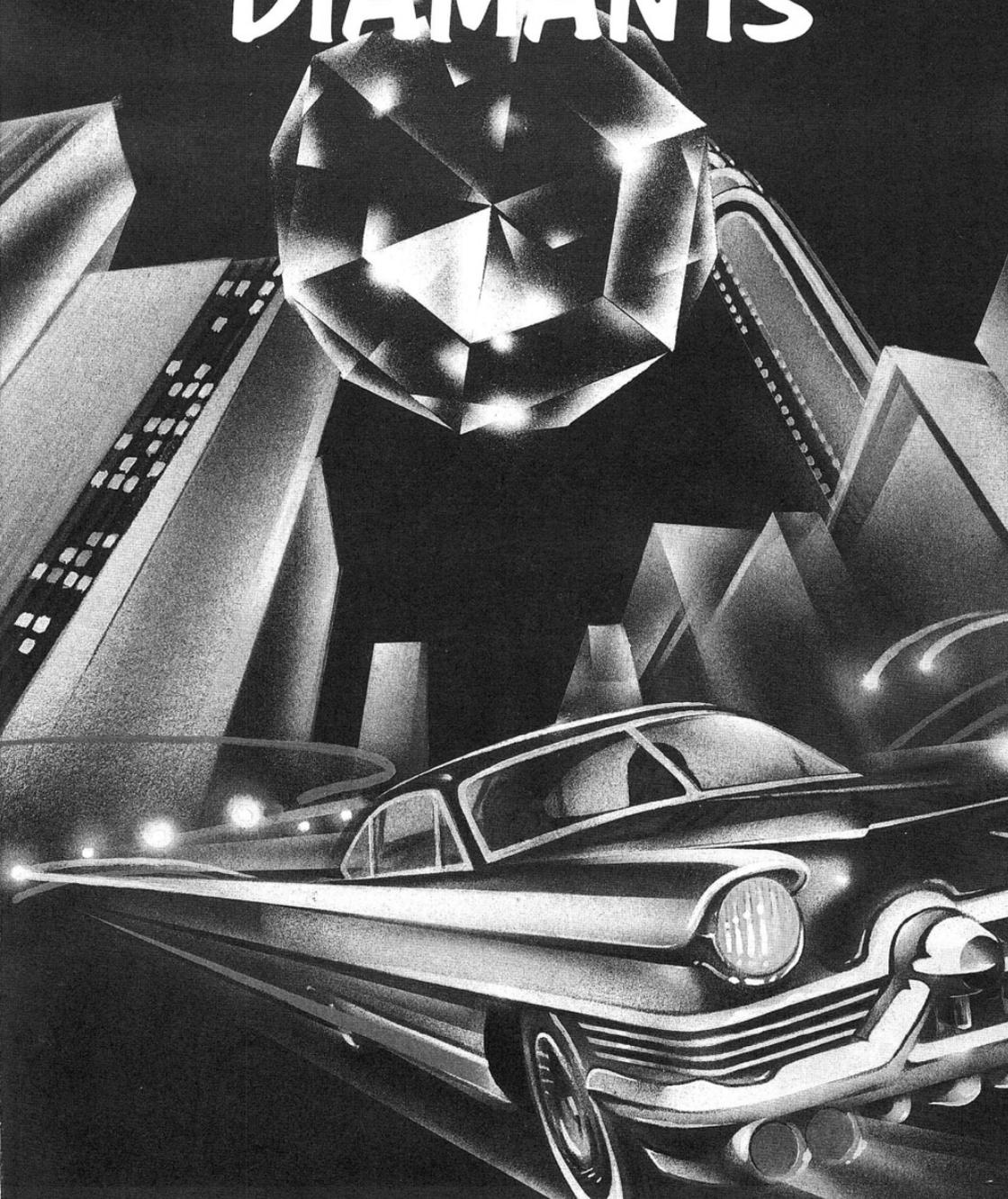
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LA CHASSE AUX DIAMANTS



LE JEU EN BREF

Type de jeu: jeu de cartes policier

Nombre de joueurs: 3 à 7

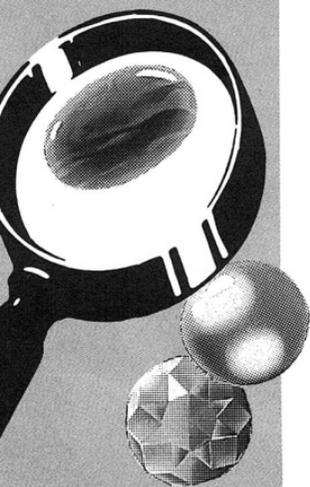
Age: à partir de 12 ans

Durée: 30 à 45 minutes

Auteur: Sid Sackson

Stratégie ●○○○○ Hasard

On a volé une pierre précieuse rarissime dans la prestigieuse collection du Musée de Chicago. La ville est en émoi. Comme les voleurs ont mis le musée à sac et que les archives ont été dispersées, personne ne sait exactement quelle pierre a disparu! Le musée engage plusieurs détectives privés – les joueurs – pour dissiper le mystère.



1. But du jeu:

Essayez de savoir quelle pierre a été volée: si vous y arrivez le premier, votre récompense sera royale.

2. Matériel:

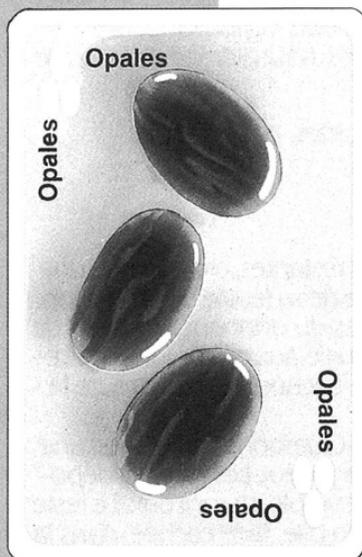
36 cartes Pierres précieuses

54 cartes Questions

1 bloc de feuilles de déduction.

3. Pierres précieuses et préparation du jeu:

Chacune des 36 cartes Pierres précieuses vous donne **3 caractéristiques différentes**, une par **catégorie**:



- Type (Diamant, Perle ou Opale)
- Quantité (1, 2 ou 3)
- Couleur (Rouge, Bleu, Vert ou Jaune)

Les caractéristiques données par les cartes Pierres précieuses sont reprises dans les **54 cartes Questions**: celles avec la loupe.

1. Chaque joueur prend une feuille de déduction, sur laquelle il notera les informations qu'il a reçues. Attention à ne pas montrer sa feuille aux autres joueurs en cours de partie.
2. Les joueurs désignent un donneur. Il mélange les cartes Pierres précieuses, et en prend une au hasard et la met dans la boîte, sans la regarder et sans la montrer aux autres. C'est cette carte qui représente la pierre qui a été volée.

3. Le donneur distribue à tous les joueurs, lui compris, une quantité de cartes Pierres précieuses qui dépend du nombre de joueurs:

A 3 joueurs:

11 cartes par joueur (reste 2 cartes)

A 4 joueurs:

8 cartes par joueur (reste 3 cartes)

A 5 joueurs:

7 cartes par joueur (reste 0 carte)

A 6 joueurs:

5 cartes par joueur (reste 5 cartes)

A 7 joueurs:

5 cartes par joueur (reste 0 carte)

Les cartes restantes sont exposées sur la table, **image visible**. Les joueurs les notent aussitôt sur leur feuille de déduction (puisqu'elles ne peuvent pas représenter la Pierre volée) en marquant d'une croix la case correspondante (Exemple: Opales, 3, Rouge: case en haut à droite de la feuille de déduction).

A 4 joueurs, il reste sur la table 3 cartes, par exemple:

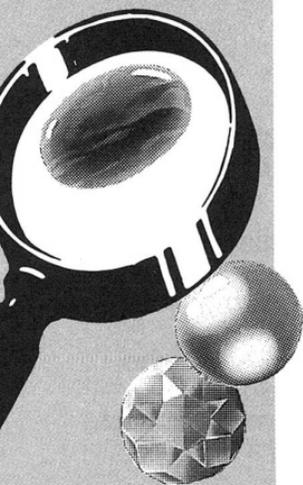
- Opales, 1, Bleu
- Perles, 3, Rouge
- Opales, 3, Jaune

Aussitôt après avoir noté les cartes restantes, chacun met une croix, dans la case correspondante de sa feuille de déduction, pour toutes les cartes qu'il a reçues du donneur. Attention de ne pas montrer ses cartes ni sa feuille aux autres joueurs! Les cartes sont gardées en main, face cachée, pendant toute la partie.

4. Enfin, le donneur bat les cartes-Questions (celles avec une loupe) et en donne 4 à chaque joueur. Les joueurs déposent leurs cartes-Question, face visible, devant eux. Le reste des cartes-Question est posé en pile, face cachée, dans la partie échanquée du sabot, pour former le talon dans lequel on piochera pendant la partie.

4. L'enquête:

Le joueur à gauche du donneur joue le premier. Les autres continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour mener l'enquête, le joueur dont c'est le tour prend une de ses 4 cartes-Question et pose la question correspondante au joueur de son choix, en mettant sa carte, face visible, dans le sabot à côté du talon. Les questions permettent de connaître les pierres que possèdent les autres joueurs. A la fin de la partie, il ne devrait plus rester qu'une case libre, celle de la pierre volée, dans sa feuille de déduction. On termine son tour de jeu en prenant une carte au talon (tant qu'il en reste) pour avoir à nouveau 4 cartes devant soi.



5. Les cartes-Question:

Il y a 4 sortes de cartes-Question:

- **1. la „question simple“:**
Elle permet de connaître la **quantité** de cartes possédées dans une caractéristique donnée. Le joueur interrogé dit combien il a de ces cartes en main. Sa réponse profite à tous les joueurs. **Exemple:** vous jouez la carte „2“, et le joueur interrogé possède: Diamants, 2, bleu; Perles, 2, jaune; Perles, 2, vert. Il répond: „J'ai trois 2“.
- **2. la „question double“:**
Le joueur qui est interrogé avec une question double doit passer à celui qui l'interroge les cartes qui répondent à la question posée. Le questionneur les examine et les rend au joueur interrogé. Les autres joueurs apprennent seulement le nombre des cartes qui correspondent à la question.
Exemple: vous jouez la carte OPALES 1. Le joueur interrogé possède cette carte en bleu et en jaune. Il passe ces deux cartes au questionneur qui note leur couleur et dit aux autres: „J'ai deux Opaless 1“.
- **3. la „question double à libre choix“:**
Voilà une carte qui donne une caractéristique, mais laisse l'autre au choix du questionneur. La catégorie de la question libre doit être différente de celle de l'autre question: on ne peut pas poser de question sur deux types de pierre, deux quantités ou deux couleurs.
Exemple: la carte Question LIBRE CHOIX 2 vous donne le droit d'interroger un joueur sur les „2“ qu'il possède. Mais le libre choix vous permet de préciser votre question en interrogeant sur les 2, Bleu ou les 2, Perles par exemple. Le joueur interrogé donne la quantité de cartes de ce type qu'il possède. Les questions à libre choix ne donnent pas le droit de regarder les cartes du joueur interrogé.
- **4. la „question double à libre choix total“:**
Il n'y a qu'une carte de ce type. Le questionneur choisit lui-même les deux questions, qui doivent concerner des catégories différentes. Comme dans le cas précédent. le joueur interrogé répond en donnant la quantité de cartes correspondantes qu'il possède, et tout le monde en profite.
Exemple: Cette carte permet de poser une question sur: Opaless, Rouge; 3, Vert; 2, Perles, par exemple, à l'initiative du questionneur.

Toutes les cartes-Question sont imprimées en une seule couleur. Une carte verte avec un 3 interroge sur 3, Vert. Les cartes imprimées en noir ne font pas mention de la couleur, et ne concernent que les catégories Type de Pierre et Quantité.



2



OPALES
1



LIBRE
CHOIX
2



LIBRE
CHOIX

6. Echanges de cartes:

Si par malchance les quatre cartes étalées devant l'un des joueurs sont sans valeur, il peut, **au lieu de poser une question**, les glisser sous le talon (le paquet de cartes-Question), et en prendre quatre nouvelles, en haut de la pile, pour les poser devant lui.

7. Fin de la partie:

Dès qu'un joueur pense avoir découvert la pierre volée, il a le droit **d'interrompre le jeu**, même si ce n'est pas son tour de jouer. Il ne dit rien aux autres joueurs, mais dessine une étoile dans la case correspondant à la pierre volée sur sa feuille de déduction, et vérifie en allant voir la carte mise dans la boîte au début de la partie. S'il ne s'est pas trompé, il gagne la partie, à laquelle il met fin du même coup.

Mais s'il s'est trompé, il lui faut remettre la carte dans la boîte, ses cartes-Question sous le talon, et quitter le jeu en tant que détective. Il reste néanmoins à sa place pour répondre aux questions de joueurs sur les cartes Pierres précieuses qu'il a en main. Et le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur pense avoir découvert les trois caractéristiques de la pierre volée. Si tous les joueurs se trompent, le jeu prend fin sans résultat. Si un joueur a la certitude qu'il ne lui manque qu'une seule caractéristique pour trouver la pierre volée, il a le droit de choisir la question (simple ou double) qu'il va poser, même s'il ne possède pas la carte-Question correspondante. Mais il s'oblige du même coup à dessiner immédiatement l'étoile dans une case de sa feuille de déduction et à vérifier en regardant la carte dans la boîte. S'il s'est trompé... relisez le début du deuxième paragraphe.

8. Variantes:

1. Disparition de plusieurs pierres précieuses.

A 3 ou 4 joueurs, on peut mettre dans la boîte 2 ou même 3 cartes Pierres précieuses. Pour gagner, il est indispensable de découvrir toutes les pierres volées. Même si on ne fait qu'une erreur, on s'est trompé: il faut quitter le jeu en tant que détective.

2. On ne donne que le nombre de cartes.

Plus question de montrer ses cartes dans le cas d'une question double. Le joueur interrogé répond en indiquant simplement le nombre de cartes qu'il possède.

