

MARQUIS

2 à 4 joueurs

+ 10 ans

45 mn

CONTENU



Matériel :

48 cartes "personnage"
(12 par couleur)

16 pièces

36 bijoux :
21 diamants et 15 rubis

1 récapitulatif
des personnages

1 règle allemand/anglais

De Czarnè et Martin Götz • 2005 • LudoArt | traduction "superclodo"

1.0



Les intrigues vont bon train sur le domaine du Marquis. Que ce soit le Procureur, le Maître-chanteur ou la Comtesse, tous lorgnent sur la fortune des uns et des autres. Pour récupérer quelques espèces sonnantes et trébuchantes, les joueurs devront sans cesse endosser de nouveaux rôles. L'argent passera ainsi dans les mains de 11 personnages différents afin d'acheter au meilleur prix des bijoux. Celui avec la plus belle collection de pierres précieuses obtiendra le titre de Marquis. Mais attention ! Point de « Noblesse oblige » lorsqu'il s'agit de prendre sa revanche

Préparation

Les bijoux sont triés par couleur et posés au centre de la table. Le récapitulatif des personnages doit être placé, bien visible de tous. Remplissez les Caisses de l'Etat en posant au centre de la table 4 pièces par joueur (les pièces inutilisées retournent dans la boîte). Chaque joueur prend les 12 cartes d'une même couleur (selon verso).

Pour déterminer le premier joueur, chacun mélange ses cartes et en retourne une face visible : l'initiale du personnage la plus proche du début de l'alphabet désigne le premier joueur (voir l'ordre sur le récapitulatif). Le premier joueur reçoit alors 2 pièces des Caisses de l'Etat, le joueur sur sa gauche reçoit 1 pièce. Tous les autres joueurs ne reçoivent aucune pièce.

Chaque joueur mélange à nouveau ses 12 cartes pour constituer une pioche face cachée, posée devant lui, et prend les 4 premières cartes afin de former sa main de départ.

Déroulement du jeu

La partie se déroule (tout d'abord) dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient son tour, un joueur doit choisir l'un des personnages de sa main et le poser devant lui, visible de tous les joueurs (tous les personnages joués par un joueur doivent former une seule et même pile).

Les actions représentées par les symboles de la carte personnage sont réalisées l'une après l'autre, comme indiqué ci-après (*principe de base* : « prendre d'abord, donner ensuite ») :

Le Clube

clube.free.fr

1 • Recevoir une ou plusieurs pièces des Caisses de l'Etat

2 • Prendre une ou plusieurs pièces à un ou plusieurs joueurs

3 • Donner une ou plusieurs pièces à un ou plusieurs joueurs

4 • Acheter des bijoux



De surcroît, chaque personnage possède un pouvoir spécial, résumé sur chaque carte. Selon sa nature, chaque pouvoir sera utilisé à un moment précis du tour de jeu (voir les pouvoirs en détail à la fin de cette règle)

Initiale et couleur du personnage

Note : pour chaque description des actions ci-dessous, un exemple est donné avec la Pickpocket

1 • Recevoir une ou plusieurs pièces des Caisses de l'Etat

Le chiffre inscrit sur le symbole monétaire indique combien de pièces le personnage reçoit.

Ex : La Pickpocket reçoit 1 pièce au début de son tour. Si les Caisses sont vides à cet instant de la partie, elle repart les mains vides.

2 • Prendre une ou plusieurs pièces (à un ou plusieurs joueurs)

Sous le symbole « monétaire » se trouvent – selon la carte personnage – différents symboles dont la lettre et la couleur désignent d'autres personnages. Tous ceux qui y sont représentés seront volés, du nombre de pièces indiqué par le chiffre à droite du symbole.

Ex : la Pickpocket vole 1 pièce à chaque Assassin et Bijoutier, et 2 pièces à chaque Marquis.

Afin qu'un partenaire de jeu soit volé, celui-ci doit posséder devant lui, face visible, l'un des personnages désignés par la carte jouée.

Si un joueur n'a plus d'argent devant lui, il ne peut pas être volé

3 • Donner 1 ou plusieurs pièces (à un ou plusieurs joueurs)

Après que le joueur se soit ou non enrichi lors de l'action 2, il doit donner une pièce à chaque personnage identique au sien (*exception : le Marquis*). Il paie d'abord celui qui a été posé en premier, puis en second et ainsi de suite... ceci dans la mesure de ses moyens*, ce qui signifie qu'un ou plusieurs joueurs peuvent ne rien recevoir

Ex : la Pickpocket doit donner une pièce à chaque autre Pickpocket présente.

* Quelle que soit sa fortune au début de son tour, un joueur peut jouer n'importe quel personnage.

4 • Acheter des bijoux

La première valeur affichée sur le symbole de transaction indique le prix d'achat. La seconde valeur précise le nombre de diamants que le joueur prend sur la table contre cette somme. Les pièces utilisées retournent dans les Caisses de l'Etat.

Si l'achat de bijoux est illimité, il est également facultatif *

Ex : La Pickpocket devra payer par exemple 3 pièces pour obtenir 1 diamant, 6 pièces pour 2 diamants et ainsi de suite. Elle peut également renoncer à tout achat.

*Achat obligatoire lorsque les Caisses sont vides :

S'il n'y a plus aucune pièce au centre de la table pendant le tour d'un joueur, celui-ci est obligé – si ses finances le lui permettent - de réaliser au moins une transaction afin que les Caisses de l'Etat se remplissent.

ATTENTION

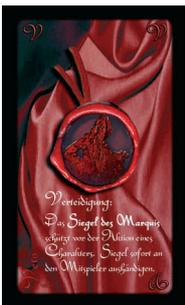
L'achat est toujours la dernière action d'un personnage (*exception : le Bijoutier*) et se fait au début du tour suivant, avant de changer de personnage.

Ainsi, lorsque revient son tour, un joueur peut d'abord faire un achat avec le personnage visible, puis pose sur celui-ci un nouveau personnage avec lequel il réalise les différentes actions, dans l'ordre habituel.

A la fin de son tour de jeu, le joueur pioche une nouvelle carte de sa pioche afin d'avoir à nouveau 4 cartes en main. Si sa pioche est vide, il ne peut pas prendre de nouvelle carte et continue à jouer avec 3 cartes. Au tour suivant, il jouera avec 2 cartes et ainsi de suite....

Joyaux

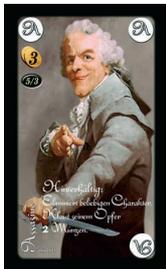
Dès qu'un joueur possède 5 diamants, il les échange contre 1 rubis



Veto – le sceau du Marquis

Pour se défendre d'une action d'un adversaire, il est possible de jouer exceptionnellement 1 Veto. La carte « Veto » est donnée à l'adversaire qui la garde devant lui jusqu'à la fin de la partie. Celui qui a joué une carte Veto pioche immédiatement une nouvelle carte afin d'avoir à nouveau 4 cartes en main. Un Veto ne peut pas être joué contre un autre Veto . Un Veto est une carte spéciale et ne peut pas être jouée à la place d'une carte « personnage » et posée sur la pile « personnages »

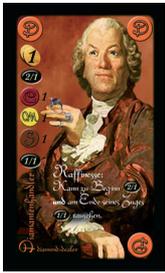
Les pouvoirs des personnages



L'Assassin

Il élimine un personnage de son choix et lui prend 2 pièces. S'il élimine un autre assassin, il lui prend également 2 pièces, sans lui donner une pièce lors de la phase 3. S'il est contré par un Veto, il ne peut pas choisir une nouvelle victime. La carte d'un personnage éliminé est retournée face cachée et glissée tout en dessous de la pile « personnages ».

Le personnage qui se trouve maintenant au sommet de la pile « personnage » peut également être volé ou éliminé. Son joueur, lorsque reviendra son tour, bénéficiera automatiquement de la capacité d'achat de ce personnage. Si un joueur, après une élimination, n'a plus de personnage face visible sur sa pile, il ne peut plus être volé... mais ne peut également plus acheter de bijoux.

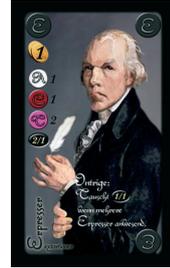


Le Bijoutier

Il peut acheter 2 fois : immédiatement après avoir reçu 1 pièce des Caisses de l'Etat, il peut acheter à un taux de 2/1 (Note : si les Caisses sont vides, il n'est pas obligé d'acheter). Le second achat peut se faire – comme avec les autres personnages – au début du tour suivant mais au taux plus avantageux de 1/1.

Le Maître-chanteur

Si au moins deux Maîtres-chanteur sont présents, ceux-ci bénéficient d'un taux de 1/1. Pour le signaler, les joueurs placent l'une de leurs pièces sur la carte. Suite à l'élimination d'un Maître-chanteur ou l'utilisation de nouveaux personnages, le taux de 1/1 reste valable pour le(s) Maître(s)-chanteur(s) restant(s)



Le Faussaire

Il imite le personnage précédemment posé sur la pile « personnages » et bénéficie de sa même capacité d'action et de son pouvoir : en somme, le personnage précédent est joué une seconde fois.

De plus, le jeu change de sens. Lorsqu'un Faussaire est joué pour la première fois, la partie continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre : c'est donc le joueur à droite du joueur actif qui jouera ensuite. A chaque fois qu'un Faussaire est joué, le sens est inversé. La carte du Faussaire doit être posée sur la pile « personnages » de telle façon que la flèche indique le nouveau sens du tour.

L'Astrologue

Après avoir joué l'Astrologue, un joueur ne prend pas une carte de sa pioche pour compléter sa main mais choisit secrètement une carte de sa pile de personnages déjà joués. Il ne peut pas choisir un personnage qui a été éliminé.

Précision : si le Faussaire prend l'identité de l'Astrologue, le joueur ne peut ni reprendre l'Astrologue, ni le Faussaire.



La Comtesse

Contre rémunération, elle protège n'importe quel personnage. Le prix est négociable et peut être payé avec des pièces, des diamants et/ou des cartes « Veto ». Elle ne peut pas être contrainte à protéger un personnage. Si la Comtesse accepte de protéger un personnage, les deux joueurs tournent de 90° leur carte au dessus de la pile «personnage». Un personnage protégé ne peut être ni volé, ni éliminé. Si la Comtesse est éliminée, la protection n'existe plus. Lorsqu'une Comtesse protège un personnage et qu'elle-même se trouve sous la protection d'une autre Comtesse, le joueur le signale en posant l'une de ses pièces sur la carte.

Si la Comtesse n'offre aucune protection, elle reçoit 1 pièce du premier joueur qui réalise un achat. Cette pièce doit être payée avant la transaction. De ce fait, un achat peut se révéler impossible. La comtesse peut cependant renoncer volontairement à cette pièce

Le Clerc

Il achète au même taux que son voisin de gauche (cf. la direction de la flèche sur le symbole de transaction). Si le joueur à sa gauche joue également le clerc, il lui sera impossible d'acheter des joyaux.



Le Marquis

Le deuxième Marquis reçoit 1 pièce du premier Marquis posé. Le troisième Marquis reçoit 2 pièces du second Marquis et 1 du premier Marquis. Le quatrième Marquis reçoit 3 pièces du troisième Marquis, 2 du second et 1 du premier, et ainsi de suite. Dans le cas où le sens du tour serait inversé à cause d'un Faussaire, la place des Marquis n'est plus prise en compte. Le prochain Marquis, joué ou imité, devient automatiquement le « premier Marquis »
un marquis devient le premier Marquis.



Le Procureur

Si un joueur joue un Veto pour contrer l'action d'un adversaire, un troisième joueur peut exceptionnellement intervenir en tant que Procureur et neutraliser le Veto (il le fait « disparaître »). Le procureur peut tout à fait négocier son intervention avec le joueur qui s'est fait contré, en échange de pièces, de bijoux et/ou de Vetos.. Un joueur peut intervenir en tant que Procureur n'importe quand, que sa carte « Procureur » soit au sommet de sa pile « personnages » ou encore dans sa main. Dans ce dernier cas, il montre sa carte et s'engage à la jouer dès que son tour viendra.

Si le Procureur est joué, il « appelle un témoin » : c'est à dire qu'il peut choisir dans sa pioche sa prochaine carte au lieu de prendre celle de dessus (mélanger ensuite la pioche).

La Pickpocket

Elle vole le joueur le plus riche, dont la fortune est déterminée par la valeur totale de ses bijoux (on ne prend pas en compte son argent). Si plusieurs joueurs possèdent la même fortune en bijoux, ou si la Pickpocket est la plus riche, cette action n'est pas réalisée.



Le voleur barbare.

Il ne perçoit rien des Caisses de l'Etat. Aigri, il menace tous les autres personnages et reçoit 1 pièce de chacun, à l'exception des autres barbares à qui il donne par contre une pièce ("prendre d'abord, donner ensuite"). Il élimine tout personnage dans l'incapacité de le payer.

Fin de la partie et victoire

Si à son tour un joueur ne peut plus jouer de personnage, il fait un ultime achat. Pour celui-ci, chaque carte Veto (posée devant lui ou dans sa main) équivaut à une pièce et peut-être utilisée pour acheter des bijoux. Cependant, celui qui a joué en dernière carte un Marquis ou qui l'a imité grâce au Faussaire ne peut utiliser sa ou ses cartes Veto pour faire une transaction. Après son dernier achat, un joueur ne peut plus s'en prendre à un autre joueur ou être la cible des autres joueurs. Sa dernière carte posée garde cependant toute son influence auprès des autres joueurs jusqu'à la fin de la partie : s'il reçoit des pièces, il pourra à nouveau acheter des bijoux.

Il est possible que le dernier joueur possède encore plusieurs cartes en main. Dans ce cas, il peut jouer successivement ses personnages restants.

Le décompte

Chaque diamant compte 1 point et chaque rubis 5 points. Celui avec le total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui a le plus de pièces remporte la partie. Si l'égalité persiste, le Marquis perd contre tout autre personnage et finit second. Si aucun Marquis n'a été joué au dernier tour, alors les joueurs sont ex-aequo.

Astuce

Il est possible de jouer jusqu'à 8 personnes en combinant 2 jeux de "Marquis

Règles particulières :

Les bijoux des deux jeux sont réunis au centre de la table

Pour chaque joueur supplémentaire, ajouter 4 pièces dans les Caisses de l'Etat.

Notes :

Pour évaluer la durée approximative d'une partie, comptez 15 mn par joueur

Il est conseillé de jouer d'abord en petit comité avant de lancer une partie à 7 ou 8 joueurs.

LudoArt vous souhaite beaucoup d'amusement !
L'éditeur et les auteurs remercient tous les joueurs qui ont testé Marquis, inlassablement.
Czarné tient également à remercier les grands Maîtres du XVIIIe qui lui ont inspiré les illustrations de ce jeu.

Traduction par Supercloco - janvier 2006

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>