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.



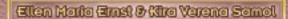
escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











liebe & Intrige



Augorital & misogara.





Un jeu d'amour et d'intrigue de Ellen Maria Ernst et Kira Verena Samol

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

MATERIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu
- 4 pions Demoiselles
- 12tuiles Alliances
- 36 marqueurs de caractéristiques (de 4 couleurs : jaune, rouge, vert et bleu)
- 12 plateaux Demoiselles
- 84 cartes Prétendants
- 46 cartes Evénement
- 1 dé Casanova, 1 dé Boisson et 1 dé Intrigue
- 1 médaillon "Famille la plus renommée"
- 1 médaillon "Famille la plus belle"
- 1 médaillon "Famille la mieux éduquée"
- 1 règle

Mise en place du Jeu

À 2 joueurs, les cartes prétendants avec le fond brun sont retirées du jeu. Les autres cartes prétendants sont bien mélangées et empilées face cachée sur les différents emplacements du plateau de jeu :

Théâtre	3 cartes
Tripot (Spelunke)	7 cartes
Boulevard	2 cartes
Hospice (Armenhaus)	3 cartes
Parc	5 cartes
Atelier de couture (Schneiderei)	pas de cartes

Les cartes Prétendants restantes sont empilées face cachée sur un emplacement réservé à cet effet sur le plateau et constituent la pioche.

Les cartes Evénement sont également mélangées et empilées face cachée sur un emplacement réservé à cet effet sur le plateau. Les 3 médaillons sont placés à côté du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 3 plateaux demoiselle qu'il empile devant lui face cachée. Chaque joueur retourne son plateau supérieur et place un marqueur de caractéristiques sur chacune des 3 cases rose.

Pour finir, chaque joueur reçoit le pion demoiselle et les tuiles Alliances de sa couleur.

THÈME DU JEU

Chaque demoiselle a trois caractéristiques :







Réputation

Beauté

Éducation

Une demoiselle possède pour chaque caractéristique de 0 à 5 points. Au cours du jeu, grâce aux actions de certains lieux ou à des cartes Événement, une demoiselle peut gagner ou perdre des points.

Mais chaque caractéristique ne peut être comprise qu'entre 0 et 5.



Dans le jeu, il y a 6 cartes pour chacun des 14 prétendants. Les cartes de prétendants sont dans les piles de cartes présentes sur chaque lieu du plateau de jeu où l'on peut rencontrer des prétendants.

Les prétendants ont les exigences suivantes. Sur chaque carte prétendant est indiqué le nombre minimum de points de réputation, de beauté et d'éducation dont une demoiselle doit disposer pour pouvoir épouser le prétendant. Le nombre de points de victoire qu'un joueur reçoit en réalisant un mariage est indiqué dans le coin supérieur droit des cartes.

Un mariage a lieu lorsqu'une demoiselle a collecté au moins 3 cartes du même prétendant et qu'elle remplit les exigences de ce prétendant. Il est donc important pour une demoiselle non seulement de rencontrer les prétendants mais aussi de correspondre à leurs exigences pour pouvoir se marier.

Aperçu du Jeu

Le joueur qui en dernier a été invité à un mariage est le premier joueur. Le jeu se poursuit dans le sens horaire. Un tour de jeu se déroule de la façon suivante :

- 1. Se rendre sur un des 6 lieux de rencontre.
- 20. Réaliser une action sur le lieu de rencontre, ou
- 2b. Lancer une intrigue contre une demoiselle adverse
- 3. Piocher une carte Événement

1. SE RENDRE SUR UN DES 6 LIEUX DE RENCONTRE.

Le joueur actif choisit un des 6 lieux de rencontre sur le plateau de jeu (Théâtre, Troquet, Boulevard, Hospice, Parc et Atelier de couture) et y place sa demoiselle. À chaque tour de jeu, la demoiselle doit être déplacée vers un autre lieu de rencontre.

2a. EFFECTUER UNE ACTION SUR LE LIEU DE RENCONTRE

Sur les différents lieux de rencontre, il est indiqué les caractéristiques qui sont modifiées sur le tableau des demoiselles (type de caractéristique et valeur).

S'il se trouve sur le lieu de rencontre le symbole d'un dé (ou) le joueur doit lancer immédiatement le ou les dés correspondants.

DÉ CASANOVA

Dans le Parc et le

Tripot, une demoiselle peut rencontrer Casanova qui est très exigeant et ne succombe qu'aux plus belles.

Si le symbole apparaît au dé, Casanova n'est pas là et il ne se passe rien.

Exemple 1



Ludmilla a 3 points de beauté.



(NdT. elle perd un point de réputation puisqu'elle est vue avec Casanova).

la remarque.

DÉ BOISSON

Dans le Tripot, il

se peut que la demoiselle boive un peu trop!

Si le joueur obtient un au dé, il ne se passe rien pour la demoiselle. Par contre, avec une la demoiselle essuie quelques déboires et perd 1 point d'Éducation.

Le joueur actif consulte ensuite la pile de cartes placées sur le lieu de rencontre. Il doit choisir une de ces cartes et la placer de façon visible sous son plateau de demoiselle (cf. schéma de l'exemple 2).

Il replace les cartes non choisies à leur place et ajoute une nouvelle carte prétendant face cachée provenant de la pioche.

Une demoiselle ne peut pas avoir plus de 3 prétendants en même temps. Il ne peut donc pas y avoir plus de 3 types de cartes prétendants différents. Si un joueur prend un 4° type de prétendant, il doit défausser toutes ses cartes d'un des trois prétendants précédents.

Exemple 2





Henriette doit piocher une nouvelle carte prétendant. Malheureusement le joueur pioche une carte Bodo alors que la demoiselle a déjà comme prétendants Alexander, Giselbert et Cornelius. Le joueur devant ajouter Bodo aux prétendants, il choisit de défausser toutes les cartes de Giselbert.

Si la pioche est épuisée, on la reconstitue en mélangeant à nouveau les cartes de la défausse.

2b. Lancer une intricue contre une demoiselle adverse

Lorsqu'un joueur actif entre dans un lieu de rencontre et qu'il s'y trouve une demoiselle adverse, il peut intriguer contre cette demoiselle afin d'acquérir une de ses cartes prétendant. Une intrigue ne peut être lancée que si les 2 joueurs ont sous le tableau de leur demoiselle au moins une carte prétendant.

Dans le cas où une intrigue est lancée, il n'est pas possible de réaliser les actions permises liées au lieu de rencontre (lancement de dé Casanova ou boisson, consultation des prétendants présent et ajout d'un d'entre eux sous son tableau).

Il n'est pas autorisé de lancer une intrigue dans l'atelier de couture.

DÉ D'INTRIGUE

Le joueur actif lance le dé Intrigue.

Si le dé indique , l'intrigue réussit et le joueur actif peut prendre une carte prétendant de son choix sous le plateau de son adversaire.

Si, par contre, il obtient , l'intrigue échoue et l'adversaire du joueur actif peut choisir une carte prétendant de ce dernier. Il place la carte sous son plateau de demoiselle.

Dans ce cas également, il ne peut pas y avoir plus de 3 prétendants différents sous les plateaux demoiselle.

Important!

Si un joueur désire réaliser une Intrigue sur son lieu de rencontre, il peut exceptionnellement renoncer au déplacement vers un autre lieu de rencontre!

3. PIOCHER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

Le tour d'un joueur s'achève lorsqu'il pioche une carte Événement et la prend dans sa main sans la révéler aux autres joueurs. Le joueur actif peut durant son tour de jeu jouer autant de cartes Événement qu'il le désire.

Le symbole est représenté en haut à droite de plusieurs cartes Événement.
Celles-ci peuvent être jouées en réponse à une autre carte, et ce même hors du tour d'un joueur.

Après avoir pioché une carte Événement, un joueur ne peut conserver en main qu'au plus 5 cartes Événement.

Si la pioche est épuisée, on la constitue à nouveau avec les cartes défaussées qui sont mélangées à nouveau.

Exemple 3 : exemple de tour
Otilie visite le théâtre. Elle reçoit 1 point
d'Éducation. Le joueur actif consulte alors la
pile de cartes prétendants. Comme il a déjà une
carte d'Alexander, il prend une autre carte de
ce prétendant. Le joueur replace les 2 cartes
prétendants restantes et une nouvelle carte sur
l'emplacement prévu face cachée. Ensuite, il
joue l'Événement "Diadème" et gagne 1 point
de beauté. En piochant une carte Evénement, il
termine son tour.





MARIAGE



Lorsqu'un joueur a collecté au moins 3 cartes du même prétendant, et que les caractéristiques de réputation, de beauté et d'éducation de sa demoiselle sont suffisants pour combler les exigences du prétendant, alors ils se marient immédiatement (même en dehors du tour du joueur).

Exemple 4:

Anna Maria a collecté 3 cartes de Théobald. Puisqu'elle a une réputation de 3, une beauté de 1 et une éducation de 4, elle se marie immédiatement avec Théobald.





Le joueur place alors une tuile de sa couleur représentant des alliances sur le portrait du marié sur le plateau de jeu.



Les cartes de ce prétendant, placées sous les plateaux des demoiselles adverses, sont données au joueur qui a marié ce prétendant à sa demoiselle.

Puis ce joueur pose le plateau de la demoiselle avec les marqueurs (qui restent en place) et les cartes prétendant du jeune marié à côté de lui. Les autres cartes prétendant placées sous le plateau de la demoiselle sont défaussées. Pour finir, le joueur retourne un nouveau plateau demoiselle et met ses marqueurs de caractéristiques sur chacune des 3 cases « rose ».

Un mariage met fin au tour de jeu d'un joueur et sans réaliser d'actions le joueur actif pioche une carte Événement. Son pion demoiselle reste en place.

Les prétendants mariés ne peuvent plus être mariés à d'autres demoiselles. Si une nouvelle carte prétendant d'un marié est piochée ou trouvée sur un lieu de rencontre, la carte est donnée au joueur dont la demoiselle a épousé ce prétendant et le joueur actif pioche une nouvelle carte prétendant.

FIN DU JEU

Une partie prend fin dès qu'un joueur a marié ses 3 demoiselles. Le tour en cours est toutefois mené jusqu'à son terme.

Puis on remet les médaillons aux joueurs :



Famille la plus renommée :

Le joueur qui possède au total le plus grand nombre de points de réputation avec ses demoiselles reçoit ce médaillon qui lui rapporte 2 points.



Famille la plus belle :

Le joueur qui possède au total le plus grand nombre de points de beauté avec ses demoiselles reçoit ce médaillon qui lui rapporte 2 points.



Famille la mieux éduquée :

Le joueur qui possède au total le plus grand nombre de points d'éducation avec ses demoiselles reçoit ce médaillon qui lui rapporte 2 points.

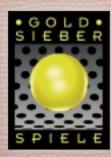
Pour l'attribution de ces médaillons, on compte également les demoiselles non mariées. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le médaillon n'est pas attribué.

Les joueurs comptabilisent leurs points de victoire en incluant :

- la valeur des prétendants mariés
- les points des cartes événements jouées (Construction de domaines, Héritage inespéré)
- la valeur des médaillons.

Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils se partagent la victoire.

Base de traduction : La fièvre du jeu Corrections et mise en page : Benoît Christen Corrections et mise en couleur : François Haffner



© 2007 NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH Werkstrasse 1, 90765 Fürth Alle Rechte vorbehalten. Autorinnen: Ellen Maria Ernst & Kira Verena Samol Illustration & Layout: Christina Fiore www.das-format.de

www.goldsieber.de

Art. Nr.: 618 1220