

# Edel, Stein und Reich

Sur les bourses aux pierres précieuses du monde entier, trouvez les plus belles pierres et prenez vos rivaux de vitesse en devinant leur jeu.

## PRINCIPE DU JEU.....

Tout au long des trois manches, les joueurs cherchent à s'enrichir. Ils peuvent pour cela acquérir des pierres précieuses, piocher des cartes *événement*, qui leur apporteront des avantages dans la suite de la partie - ou bien tout simplement prendre leur bénéfice.

Attention cependant : une action est d'autant plus facile à réaliser que l'on n'a pas de rival cherchant à faire la même chose en même temps, et c'est pour cela qu'il est bon de deviner les intentions de ses adversaires.

À la fin de la partie, le joueur le plus riche est vainqueur.

## MATÉRIEL.....

- 30 cartes *Pierre précieuse* (dos doré)
- 39 cartes *Événement* (dos argenté)
- 20 cartes *Action* (dos bleu)
- 1 carte de décompte des points
- 88 Pierres précieuses (4 couleurs, 22 pierres par couleur)
- 1 planche de billets (25x 1, 20x 5 et 15x 20 Millions.)

## MISE EN PLACE.....

Chaque joueur reçoit:

- 3 cartes *Action: Argent (Geld) / Événement (Ereignis) / Pierres précieuses (Edelsteine)*

*Note:* Les cartes *Action* surnuméraires sont remises dans la boîte.

*Attention:* À 5 joueurs, chacun reçoit également une quatrième carte *Action*, "*Freie Wahl*", c'est à dire "*libre choix*".

- 12 Pierres précieuses, 3 de chaque couleur.

*Note:* Les joueurs doivent à tout moment avoir leurs pierres précieuses bien visibles devant eux, rangées dans l'ordre de la carte de décompte, avec des lots de 5 pierres d'une même couleur bien séparés les uns des autres.

Le reste du matériel de jeu est placé au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs :

- Les billets, triés par valeur, pour constituer la "banque";
- Les cartes *Événement* en une pioche, faces cachées.
- Toutes les cartes *Pierre précieuse* en une seule pioche, face cachée; à 3 joueurs, les 6 premières cartes de la pioche sont retournées face visible, à 4 joueurs les 2 premières.
- La carte de décompte des points;
- Les pierres précieuses restantes, triées par couleur.

Une partie se joue en 3 manches. Chaque manche se compose de plusieurs tours de jeu :

- à 3 joueurs, il y a 8 tours de jeu par manche,
- à 4 joueurs, il y a 7 tours de jeu par manche,
- à 5 joueurs, il y a 6 tours de jeu par manche.

Chaque manche se termine par un décompte. La partie s'arrête après la 3ème manche, et le joueur le plus riche est vainqueur.

Chaque tour de jeu se déroule comme suit :

Le joueur pioche d'abord une carte *Pierre précieuse* et la pose, *face visible*, devant lui.

La première carte de la pioche de cartes *Événement* est ensuite retournée face visible.

Chaque joueur pose alors devant lui, *face cachée*, l'une de ses cartes *Action*. Cette carte indique l'action que le joueur souhaite effectuer ce tour-ci.

Lorsque *tous* les joueurs ont posé leur carte action devant eux, ces cartes sont retournées, face visible. Les actions correspondantes sont alors effectuées – dans l'ordre des petits chiffres (de 1 à 4) figurant en bas des cartes. La première action est donc toujours l'action *Argent* (si elle a été choisie, bien sûr !):

- Si un seul joueur a choisi une action, il l'effectue (cf. "*Les actions*").
- Si 2 joueurs ont choisi la même action, ils doivent "négocier" pour décider lequel des deux effectuera cette action (cf. "*Négociations*").
- Si 3 joueurs ou plus ont choisi la même action, cette action est annulée. Nul ne peut l'effectuer, et les joueurs ne reçoivent aucune compensation.

Ces règles s'appliquent à toutes les actions (*Argent, Événement et Pierres précieuses*).

A 5 joueurs, on termine par l'action *Libre choix*, qui n'obéit pas tout à fait aux mêmes règles (cf. "*Libre choix*").

Une fois les actions effectuées (ou non), selon les règles décrites ci-dessus, les joueurs reprennent en main la carte *Action* qu'ils avaient jouée et défaussent les cartes *Pierre précieuse* qu'ils n'ont pas utilisées, faces visibles, à côté de la pioche correspondante. S'il y a encore des cartes dans la pioche *Pierre précieuse*, un nouveau tour de jeu commence; si cette pioche est épuisée, on procède à un décompte (*voir infra*).

## Les actions

### 1.) Argent

Le joueur reçoit de la banque la somme d'argent, entre 4 et 7 millions, indiquée sur sa carte *Pierre précieuse* et pose les billets, bien visibles, devant lui !

*Note:* Afin que chacun puisse se faire une idée de la richesse de ses rivaux, les joueurs doivent aussi souvent que possible échanger à la banque leurs petites coupures contre de gros billets.

### 2.) Événement

Le joueur peut choisir *entre* prendre la carte *Événement* visible *ou bien* piocher une carte *Événement* face cachée. S'il choisit de piocher, la carte *Événement* qui était visible est immédiatement placée, *face visible*, sous la pioche sans faire effet.

*Attention:* Les cartes *Événement* sont décrites en détail à la fin de cette règle.

### 3.) Pierres précieuses

Le joueur reçoit de la banque, les pierres précieuses indiquées sur sa carte *Pierres précieuses* (de 2 à 4 pierres) et les range devant lui, par couleur.

*Note: S'il n'y a plus assez de pierres dans la banque, un joueur ne reçoit que le nombre de pierres disponible.*

### 4.) Libre Choix (à 5 joueurs)

Contrairement aux 3 autres actions décrites ci-dessus, cette action peut être choisie par un ou plusieurs joueurs sans que cela ait beaucoup d'importance. Chaque joueur ayant choisi cette action peut en effet l'exécuter:

- Si un seul joueur a choisi cette action, il défaisse l'une de ses pierres précieuses et, en retour, reçoit *deux* pierres de son choix de la banque.
- Si 2 joueurs ou plus ont choisi cette action, chacun d'entre eux reçoit de la banque 1 pierre de son choix.

*Note : Cette phase se déroule dans le même ordre que pour une phase de négociation (voir infra), c'est-à-dire que le premier joueur est celui qui possède le moins de pierres rouges, etc.*

## Négociations

Si *deux* joueurs ont choisi la même action (*Argent, Événement* ou *Pierres précieuses*), ils doivent décider lequel d'entre eux peut exécuter l'action. Chaque joueur à son tour doit alors faire à son adversaire une offre en pierres précieuses pour lui "acheter" le droit d'effectuer l'action. Toute nouvelle offre doit être supérieure à la précédente. La négociation s'arrête lorsque l'un des deux joueurs accepte l'offre de son adversaire, renonçant ainsi à l'action.

La première offre est toujours faite par le joueur qui possède le moins de pierres rouges. Il peut proposer le nombre de pierres de son choix, d'une ou de plusieurs couleurs de son choix. Le second joueur a alors deux possibilités:

- Il accepte l'offre, et prend la ou les pierres précieuses proposées par son adversaire, qu'il range devant lui, avec ses autres pierres. Son adversaire effectue alors l'action.
- Il fait une offre supérieure, contraignant ainsi son adversaire soit à accepter son offre, soit à surenchérir, et ainsi de suite.

La négociation ne s'arrête dès que l'un des deux joueurs accepte l'offre de son adversaire.

*Note: Si les deux adversaires ont le même nombre de pierres rouges, c'est celui qui a le moins de pierres jaunes qui commence (puis le moins de pierres vertes, le moins de pierres bleues, le moins riche et enfin, si vraiment ils sont à égalité, le plus jeune).*

*Note: Si le joueur qui commence les négociations ne veut ou ne peut proposer aucune pierre, son adversaire peut lui proposer la pierre de son choix. Le premier joueur est alors obligé de l'accepter et la phase de négociations est terminée.*

Il y a deux manières de surenchérir :

- En quantité:  
Soit un joueur propose *plus* de pierres précieuses que son adversaire et, dans ce cas, la couleur des pierres est sans importance.
- En valeur:  
Soit un joueur propose un même nombre de pierres précieuses, mais avec des pierres de *plus grande valeur*.  
L'échelle des valeurs des pierres précieuses est indiquée sur la carte des décomptes : les pierres les plus précieuses sont les rouges, les pierres les moins précieuses sont les bleues.  
L'offre la plus forte est toujours celle qui comporte le plus de pierres rouges. S'il y a le même nombre de pierres rouges, on prend en compte le nombre de pierres jaunes, etc.

Un joueur qui surenchérit n'est *absolument pas* lié par son offre précédente. Il peut faire une nouvelle offre complètement différente, du moment qu'elle est supérieure celle de son adversaire.

*Note:* On ne peut proposer que des pierres précieuses. Il est interdit de proposer de l'argent, des cartes Événement ou de conclure toute autre forme d'arrangement.

*Exemple de négociation :* Miriam et Philippe ont tous les deux joué la carte „Argent“. Ils ont tous les deux le même nombre de pierres rouges et de pierres jaunes, mais comme Miriam a moins de pierres vertes que Philippe, elle fait la première offre :

Elle propose 1 pierre rouge. Philippe propose deux pierres bleues. Miriam rétorque avec 1 pierre jaune et 1 pierre verte. Philippe échange 1 pierre bleue contre une pierre rouge. Miriam offre alors 3 pierres vertes. Philippe ajoute à son offre précédente 1 pierre bleue. Miriam accepte l'offre et prend la pierre rouge et les deux pierres bleues. La phase de négociation est alors terminée et Philippe exécute son action, c'est-à-dire qu'il reçoit de la banque la somme d'argent indiquée sur sa carte „Pierres précieuses“.

## Décompte

Une manche se termine après 6 à 8 tours de jeu, selon le nombre de joueurs. On procède alors à un décompte. La carte de décompte doit être lue de haut en bas :

Le joueur qui possède le plus de pierres précieuses rouges reçoit 14 millions de la banque (la fortune d'un joueur doit toujours rester visible) et rend à la banque *la moitié* de ses pierres rouges (arrondi à l'unité supérieure). On procède ensuite de même pour les pierres des 3 autres couleurs (12, 10 et 8 millions).

*Attention:* Les sommes gagnées par les joueurs peuvent encore être modifiées par les cartes Événement en leur possession (cf. l'exemple ci-dessous).

Le joueur qui possède le plus de Certificats (cf. carte Événements) reçoit 10 millions de la banque. En outre, et contrairement à ce qui se passe pour les pierres précieuses, le second joueur ayant le plus de certificats reçoit également 4 millions.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de pierres d'une couleur, ils se partagent les gains (arrondir éventuellement vers le bas), et chacun des ex-æquo rend ensuite à la banque 2 pierres de la couleur concernée.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de certificats, chacun d'entre eux reçoit 10 Millions de la banque, mais le ou les seconds ne reçoivent rien. Si un seul joueur a le plus grand nombre de certificats, mais plusieurs sont ex-æquo pour la seconde place, les seconds ex-æquo reçoivent tous 4 millions.

Toutes les cartes Événement (y compris les certificats !) sont ensuite défaussés, c'est-à-dire placés face visible sous la pioche de cartes Événements, qu'elles aient été utilisées ou non.

*Exemple d'un décompte complet (voir illustration des règles)*

## La manche suivante ...

... peut alors commencer. Les 30 cartes *Pierre précieuse* sont mélangées pour former une nouvelle pioche. On retourne à nouveau, selon le nombre de joueurs, 6, 2 ou 0 carte que l'on place à côté de la pioche.

Les cartes Événement sont mélangées dès que la première carte face visible apparaît dans la pioche.

*Attention:* si, au début d'une manche, la banque n'a plus que 5 pierres ou moins d'une couleur, chaque joueur doit donner à la banque une pierre de cette couleur. Un joueur qui ne possède aucune pierre de la couleur déficitaire garde ses pierres.

Après les 6 à 8 tours de jeu, on procède au second décompte. On entame ensuite la troisième manche qui se termine également par un dernier décompte.

## Fin de la partie

Après le troisième décompte, la partie est terminée. Le joueur le plus riche (en argent liquide) est vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui des ex-æquo qui a le plus de pierres précieuses qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est celui des ex-æquo qui a le plus de pierres rouges (puis jaunes, vertes ou bleues) qui l'emporte.

## Les cartes *Événement*

Il y a 2 types de cartes *Événement*: les cartes à effet immédiat [Sofort], et les cartes influant sur le prochain décompte [Wertung].

Si un joueur prend une carte *Événement* à effet immédiat [Sofort], il doit immédiatement appliquer son effet, ou renoncer à l'utiliser. Dans les deux cas, il doit ensuite la replacer face visible sous la pioche.

Si un joueur prend une carte *Événement* avec la mention *Décompte* [Wertung], il la place face visible devant lui, et pourra l'utiliser lors du prochain décompte. Ces cartes ne peuvent pas être conservées au-delà de la phase de décompte suivant leur acquisition

*Attention: Une carte Événement ne peut pas être donnée à un autre joueur. Seul le joueur qui l'a obtenue peut l'utiliser. Ainsi, la carte „ Modifie ta réserve de pierres pour avoir 4 pierres rouges et 4 pierres bleues“ ne peut être jouée ni pour, ni contre un autre joueur.*

## Détails des cartes *Evénement*

(cf. la dernière page du livret des règles pour les illustrations qu'il faut lire de gauche à droite)

**Description** : « **Décompte - Pierres jaunes + 7** »

**Texte** : « Si tu possèdes, seul, la majorité de pierres jaunes, tu reçois 7 Millions supplémentaires lors du décompte. »

**Nombre** : 1 carte par couleur (avec des bonus différents (8, 7, 6, 5))

**Exemple** : Un joueur possède seul la majorité des pierres jaunes. Il reçoit 12 + 7 Millions.

**Description** : « **Décompte – 7 Pierres grises** »

**Texte** : « Si tu possèdes, seul, la majorité des pierres d'une couleur quelconque, tu reçois 4 Millions supplémentaires au moment du décompte. »

**Nombre** : 2

**Exemple** : Lors d'un décompte, le joueur reçoit 14 Millions pour une majorité de pierres rouges et 4 Millions pour une majorité ex-aequo de pierres bleues. Il reçoit également 4 Millions pour une majorité exclusive.

**Description** : « **Décompte - Pierre rouge = 1** »

**Texte** : « Tu reçois 1 Million pour chaque pierre rouge que tu possèdes au moment du décompte. »

**Nombre** : 1 carte par couleur

**Exemple** : Le paiement est indépendant d'une majorité éventuelle de pierres. L'argent est distribué avant la remise de pierres à la banque.

**Description** : « **Décompte - Certificat** »

**Nombre** : 15

**Exemple** : Les joueurs A et D ont chacun 2 certificats, les joueurs B et C ont chacun 1 certificat. A et D reçoivent chacun 10 Millions, B et C ne reçoivent rien.

**Description** : « **Effet immédiat - Quatre pierres rouges et quatre pierres bleues** »

**Texte** : « Modifie ta réserve de pierres pour avoir 4 pierres rouges et 4 pierres bleues. »

**Nombre** : 1 carte (pierres rouges et bleues) +1 carte (pierres jaunes et vertes)

**Exemple** : Le joueur possède 6 pierres bleues et 1 pierre rouge : il rend 2 pierres bleues et prend 3 pierres rouges. Il sera alors en possession de 4 pierres bleues et de 4 pierres rouges.

**Description** : « **Effet immédiat - Pierres grises = 1/2** »

**Texte** : « Organise le décompte immédiat de la couleur de ton choix, mais avec la moitié du revenu ordinaire. »

**Nombre** : 2

*ATTENTION* : comme pour un décompte normal, le joueur qui a eu la majorité de pierre dans la couleur choisie devra remettre la moitié des pierres décomptées à la banque. En cas d'égalité, les joueurs rendent chacun deux pierres à la banque.

**Exemple** : Le propriétaire de la carte *Evénement* décide de décompter les pierres vertes. Deux joueurs ont la majorité des pierres vertes, ils reçoivent donc chacun 2 Millions et rendent deux pierres vertes à la banque.

**Description** : « **Effet immédiat - Deux pierres grises avec deux flèches de l'une à l'autre** »

**Texte** : « Échange l'une de tes pierres avec celle d'un autre joueur. »

**Nombre** : 4

**Exemple** : Le joueur donne une pierre bleue à un adversaire et lui prend une pierre rouge en échange. Ce dernier ne peut pas s'opposer à cet échange.

**Description** : « **Effet immédiat - Une pierre grise barrée** »

**Texte** : « Retire à chaque joueur une pierre de ton choix. »

**Nombre** : 2

**Exemple** : Le joueur prend une pierre verte à deux de ses adversaire et une pierre rouge au troisième. Ces pierres retournent à la banque. Les autres joueurs ne peuvent pas s'opposer à cette action.

**Description** : « **Effet immédiat - 3 pierres grises** »

**Texte** : « Prends trois pierres de la même couleur de la banque. »

**Nombre** : 2

**Exemple** : Le joueur ne peut pas obtenir plus que ce qui est disponible à la banque. S'il ne reste que deux pierres dans la couleur qu'il a choisi, il n'obtiendra que ces deux pierres !

**Description** : « **Effet immédiat - Quatre rangées de pierres, une par couleur, et des pierres barrées** »

**Texte** : « Chaque joueur rend immédiatement à la banque la moitié de ses pierres dans chaque couleur. »

**Nombre** : 2

*ATTENTION* : Cette carte concerne aussi le joueur qui la joue. Pour les nombres impairs, on arrondit au nombre inférieur.

**Exemple** : sur 7 pierres, il faut en rendre 3, sur 4 pierres, il faut en rendre 2, sur 1 pierre, on n'en rend aucune, etc.

Vous avez des critiques, des questions ou des suggestions ? Contactez-nous :

Alea  
Postfach 1150  
D-83233 Bernau  
Tél.: 0049 – 8051 - 970721  
Fax: ... - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)  
Website: [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

## RÉSUMÉ DES REGLES

### PRINCIPE DU JEU

Une partie se déroule en trois manches.

Les joueurs, pour s'enrichir, utilisent leurs cartes *Action - Pierres précieuses, Événement, Argent*.

Le joueur le plus riche à la fin de la partie est vainqueur.

### MISE EN PLACE

Par joueur:

- 3 ou 4 cartes *Action*
- 4 x 3 Pierres précieuses

Le reste du matériel de jeu est disposé au centre de la table.

### LA PARTIE

3 manches de 6 à 8 tours chacune, terminées par un décompte.

#### Déroulement d'un tour de jeu :

- Retourner une carte *Pierre précieuse* par joueur
- Retourner une carte *Événement*
- Chaque joueur pose une carte *Action* face cachée devant lui

#### Exécuter une action :

- 1 joueur     ^ effectuer l'action
- 2 joueurs    ^ négocier, puis effectuer l'action
- 3 - 5 joueurs ^ tour perdu! (*Exception : „Libre choix“ !*)

#### Fin du tour de jeu :

- Reprendre en main sa carte *Action*
- Défausser les cartes *Pierre précieuse*
- Commencer un nouveau tour de jeu ou bien procéder à un décompte

#### Les actions

- Soit *Argent ...*
- soit carte *Événement ...*
- soit *Pierres précieuses ...*
- soit *Libre choix (à 5 joueurs)*

#### Négocier

Chaque joueur à son tour propose à son adversaire des pierres précieuses pour avoir le droit d'effectuer l'action.

Chaque offre doit être supérieure à la précédente.

Une meilleure offre comprend:

- soit *plus de pierres*
- soit *le même nombre de pierres, mais pour une valeur plus élevée*

Toutes les combinaisons de pierres sont possibles.

#### Décompte

La majorité dans une couleur de pierres précieuses rapporte:

- 14 Millions
- 12 Millions
- 10 Millions
- 8 Millions

Le joueur qui a la majorité perd la moitié de ses pierres de cette couleur.

Plus grand nombre de certificats:

- 1er     ^ 10 Millions
- 2ème   ^ 4 Millions

Egalité pour le plus de pierres précieuses d'une couleur donnée:

- ^ partager les gains
- ^ défausser 2 pierres de la couleur

Egalité pour les certificats:

- ^ 10 millions chacun
- ^ 4 millions chacun

Après un décompte, toutes les cartes *Événement* sont défaussées.

Au début d'une nouvelle manche, les 30 cartes „Pierres précieuses“ sont mélangées et on en prépare 30, 28 ou 24, selon le nombre de joueurs.

S'il y a 5 ou moins de pierres d'une couleur dans la réserve, chaque joueur défausse une pierre de cette couleur s'il en possède.

### FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le joueur qui a amassé le plus d'argent après les 3 manches.

### Cartes Événement

- Les Cartes à effet immédiat [Sofort] sont exécutées immédiatement ou défaussées sans effet.
- Les Cartes Décompte [Wertung] sont placées faces visibles devant le joueur jusqu'au prochain décompte.

## VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Toutes les règles du jeu à plus de deux joueurs restent valables, dans la mesure où elles ne sont pas contredites par les règles spécifiques qui suivent.

10 Cartes *Pierre précieuse* sont mélangées et empilées faces cachées pour constituer la pioche. L'un des deux joueurs commence, puis les joueurs jouent l'un après l'autre. Le joueur dont c'est le tour (le joueur *actif*) retourne la première carte *Pierre précieuse* de la pioche et la place face visible devant lui. Il retourne également la première carte *Événement*. Il se décide ensuite pour l'une des trois actions possibles (Argent, Événement, Pierres précieuses) et place la carte *Action* correspondante face *cachée* devant lui. Le défi de l'autre joueur est maintenant de contrer l'action du joueur actif ou bien de l'obliger à négocier. Il choisit à son tour l'une des 3 actions disponibles et pose sa carte *Action* face *visible* devant lui.

Deux possibilités :

- 1) Le second joueur est parvenu à contrer l'action du joueur actif, c'est-à-dire qu'il a joué la *même* carte *Action* que lui. Dans ce cas, le joueur actif retourne sa carte face visible et son action est perdue.
- 2) Le second joueur n'a pas réussi à contrer l'action du joueur actif. Le joueur actif annonce simplement qu'il n'a pas été contré, mais ne retourne pas tout de suite sa carte *Action*. Le second joueur pose ensuite l'une des 2 cartes *Action* qu'il lui reste face visible devant lui. Il y a de nouveau deux possibilités :
  - Si le second joueur a enfin pu contrer le joueur actif, les deux joueurs négocient pour savoir lequel des deux pourra exécuter l'action. (*Les négociations se déroulent comme dans les règles de base.*)
  - Si le second joueur n'a toujours pas contré l'action du joueur actif, ce dernier exécute son action.

(*Le second joueur a donc deux essais : avec son premier essai, il peut annuler l'action du joueur actif, avec le second essai, il peut tenter de le contraindre à négocier.*)

Le second joueur devient ensuite le nouveau joueur actif. Il retourne la première carte *Pierre Précieuse* de la pioche et la pose face visible devant lui. Il retourne également une nouvelle carte *Événement* (*si la carte Événement du tour précédent est encore visible, elle est placée face visible sous la pioche, comme dans la règle de base*).

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que les 10 cartes *Pierre précieuse* soient épuisées. On procède alors à un décompte (*qui se déroule exactement comme dans les règles de base*).

On débute ensuite la seconde manche. Parmi les cartes *Pierre précieuse* restantes, on en prend 10 que l'on mélange et que l'on empile faces cachées pour constituer la nouvelle pioche. C'est le joueur qui a le plus d'argent qui commence la nouvelle manche (*ou bien celui avec le plus de pierres précieuses, en cas d'égalité*).

La troisième manche se déroule de la même manière. Après le troisième décompte, le joueur le plus riche gagne la partie.