

FLORIAN SIRIEIX & ETIENNE DANIAULT

DEAL

Gentlemen Collectionneurs



Remerciements

La Donzelle

Nous remercions tous les testeurs et en particulier ceux qui ont contribué à cette édition en précommandant le jeu. Merci à Paille Editions pour nous avoir fait une place à Cannes où nous avons rencontré deux Suisses motivés et motivants : Gus et Nicolas. Merci aux copains de Tarkalys qui ont fait un travail rapide et efficace. Merci au jury et aux joueurs du FLIP et du Ludix pour leurs retours constructifs et leur enthousiasme, à Fendoel pour sa contribution au monde ludique en général et à Thot pour ses bons conseils juridiques. Nous remercions en particulier Olivier Theillaumas et Matthieu d'Epenoux pour leurs conseils avisés. Dédicace personnelle de Raphaël à Tao qui a l'aplomb de ne pas tenir toutes ses promesses de gentleman, mais qui a la galanterie de se faire pardonner. Nous saluons également l'initiative du GIFL (Gang pour l'Intégration des Femmes dans le monde Ludique) qui fait beaucoup pour les donzelles du monde du jeu !

Zous

Je tiens à remercier en premier lieu Florian qui a eu une idée de génie suite à une boutade entre nous, et qui m'a associé à ce projet dès le début. Je remercie Raphaël et Julie des éditions La Donzelle qui nous ont portés dès les prémises du projet ainsi que Jérôme qui a illustré ce jeu dès l'étape du prototype. Je remercie tous les testeurs avec une pensée pour Greg et Élise de Jeux Part'Âge, ainsi que tous les festivals qui nous ont accueillis, en particulier Ludix et le Flip. Je remercie enfin Joseph qui a une part primordiale dans l'être ludique que je suis, et ma femme Fanny pour sa patience lorsque j'assouvis ma passion ludique.

Flo

Merci à Ludix avant tout, mais surtout à tous les testeurs pour leur patience et leurs conseils. Merci à Charles Chevallier, Catherine Dumas et Pascal Pelemans pour le jeu «Gentlemen Cambrioleurs» dont les jetons sont devenu le tout premier proto, et merci pour l'inspiration du nom du jeu. Merci à Tom Vuarchex et Stéphanie Lancien pour leurs conseils avisés et leur support. Mais aussi L'Ouvre-Boîte, Stéphane & Delphine, mes bêta-testeurs Ophé & Arno, les amis et toute ma famille qui sont les premiers fans de mes créations. Dédicace spéciale à mon p'tit frère Guilhem.

Jay

Merci à Florian et aux éditions La Donzelle pour la confiance qu'ils m'ont portée, pour la liberté de création qui m'a été laissée et le travail en famille qui, loin de la contrainte, est à la base de ce projet. Merci à Ludivine pour les weekend à attendre de dessin en dessin. A mon bon maitre Laurent pour le goût de l'hyperactivité dans mon travail, à mes Bro' toujours présents et aux musiciens qui peuplent mes temps de travail!

Traduit par

—  TARKALYS

<http://www.tarkalys.com/>

DEAL

Gentlemen Collectionneurs

2-3 joueurs, 10 min, 7+

Vous incarnez des milliardaires, collectionneurs d'artefacts mystérieux en provenance des quatre coins du monde. Ces objets sont – paraît-il – dotés de pouvoirs formidables une fois réunis trois par trois. Les enchères vous ennuiant, vous devez donc vous mettre d'accord avec vos rivaux sur le partage de chaque chargement. Chaque tour vous partagez trois objets entre deux personnes. Chacun prend ce qu'il veut, enfin... si l'autre est d'accord ! Deal ?

Les 5 types d'artefacts : statuette maudite, clé secrète, texte sacré, joyau précieux, sceptre mystique



Composition

- 3 paravents
- 45 cartes artefacts
- 15 cartes d'indication de valeur
- 10 cartes variantes
- 15 cartes artefacts recto-verso pour la version « voyage »
- Des comptes bancaires en Suisse (non fournis)

But du jeu

Remporter le plus de points en récupérant des artefacts.

Mise en place

Chaque joueur prend un paravent et 5 cartes d'indication de valeurs numérotées de 1 à 5 points à placer derrière son paravent, attribuant ainsi des valeurs pour chaque type d'artefact. Ces valeurs sont secrètes et définitives.



Sylvie a choisi d'attribuer 5 points aux parchemins, 4 aux sceptres...

Version « voyage »

Vous pouvez vous passer des paravents (par exemple pour emporter Deal gentlemen collectionneurs en voyage). Chaque joueur pose 5 cartes artefact recto-verso différentes devant lui et cache une carte valeur sous chaque artefact. Il tiendra les cartes récupérées au cours du jeu dans sa main.



Tour de jeu

Chaque tour (ou Deal), placez au centre de la table 3 cartes artefacts : 2 face visible, et 1 face cachée. Deux joueurs doivent trouver un accord pour se répartir ces 3 cartes. Attention : toutes les cartes doivent être attribuées, aucune ne peut être écartée et on ne peut pas s'échanger les cartes des tours précédents. La négociation est libre et s'arrête dès que les joueurs ont accepté une proposition en disant « DEAL ! ».

Une fois l'accord conclu, chacun récupère sa part et la place derrière son paravent. Le joueur ayant gagné la carte face cachée peut la regarder (secrètement ou non) et la placer avec les siennes.

Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes dans la pioche.

Partie à 2

Lors d'un Deal, si aucun accord n'est trouvé pour le partage des 3 cartes, il faut « offrir au musée » la carte face cachée (elle va dans la défausse sans être retournée) et 3 nouvelles cartes sont ajoutées sur la table (2 cartes face visible, et 1 face cachée).

La négociation reprend pour se partager cette fois-ci les 5 cartes sur la table, jusqu'à ce qu'un accord soit trouvé ou que quelqu'un décide de « tout offrir au musée » (les 5 cartes sont alors placées dans la défausse).

S'il n'est pas possible de piocher, les 3 cartes en jeu sont toutes « offertes au musée » et la partie prend fin.

Partie à 3

Les Deals se font tour à tour à 2 négociateurs (ex : Etienne et Flo, Flo et Julie, puis Julie et Etienne). Le troisième est le distributeur et présente les 3 cartes à ses adversaires, sans regarder la carte face cachée. Quand une négociation est terminée, la pioche de cartes passe au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau distributeur.

A n'importe quel moment, le distributeur peut lancer à voix haute un décompte de 10 secondes : 10, 9, 8, ... , 0 (entre gentlemen, on compte avec fair-play). Si, avant la fin du décompte, les 2 négociateurs n'ont pas validé le partage en disant chacun « Deal ! », le distributeur récupère la carte de son choix parmi les 3 et la place derrière son paravent. 3 nouvelles cartes sont ajoutées sur la table (2 cartes face visible, et 1 face cachée) ce qui fait donc 5 cartes en jeu. Le distributeur peut commencer un nouveau décompte à tout moment. S'il y a encore désaccord à la fin du nouveau décompte, les 5 cartes sont défaussées (offertes au musée) et on passe au tour suivant.

Victoire et défaite

Chaque joueur enlève son paravent pour compter les points. Chaque triple rapporte le nombre de points choisi par le joueur en début de partie. Les objets en double ou seuls ne rapportent rien.

On compte ensuite les points du musée : 2 points par carte à 2 joueurs, et 1 point par carte à 3 joueurs.

Pour remporter la partie, il faut obtenir plus de points que ses adversaires et que le musée. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes gagne.

Si vous n'avez pas été assez gentlemen, vous pouvez tous perdre la partie au profit du musée. Ça vous apprendra.

Exemple : Raphaël a attribué la valeur 2 aux clés et la valeur 5 aux sceptres. En fin de partie, ses 4 clés lui rapportent 2 points (un seul triple, la 4ème clé ne compte pas), et ses 6 sceptres lui rapportent 2 x 5 points (2 triples). Il obtient donc 12 points.



Variantes (conseillé dès la première partie)

Pour pimenter vos parties, voici trois modes (A, B, C) et sept objectifs (de 1 à 7). Il est préférable de débiter avec l'objectif 1 ou 2. Une fois aguerris, vous pourrez cumuler plusieurs objectifs ou jouer avec des objectifs secrets.

Afin de découvrir les différentes cartes, nous vous conseillons de choisir parmi les combinaisons suivantes. Par la suite, n'hésitez pas à créer vos propres combinaisons !

Origine contrôlée : B & 6

Aucune place au hasard : C & 3

Transaction sous pression : A & 1

Un jeu d'enfants : B & 2

Pas de pitié : 7 & 5

Collectionneurs d'élite : 2 & 4

Les cartes 2, 3 et 6 donnent leur importance à l'origine des artefacts indiquée au recto et au verso des cartes. Vous collectionnez des objets venant des peuples les plus mystérieux :

l'Égypte antique, l'Empire du Soleil Levant, et l'Empire Maya.



Variante expert

Prenez les cartes objectifs (1 à 7). Mélangez-les, et prenez-en 2 ou 3, face cachée, que vous mettez au centre de la table. Pendant un Deal, vous pouvez négocier avec un adversaire la possibilité de voir une de ces cartes. Attention, à chaque Deal, une seule carte peut être vue par un seul joueur. Les cartes sont prises en compte en fin de partie, il est donc préférable de les avoir consultées...

Description des variantes

Modes



A. Insérez cette carte sablier dans le dernier tiers de la pioche. Quand elle est dévoilée, la partie s'achève immédiatement.

B. Pour chaque Deal, il y a 2 cartes face cachée au lieu d'une. En cas de désaccord, la carte offerte au musée est choisie au hasard.

C. Pour chaque Deal, il n'y a aucune carte face cachée. En cas de désaccord, la carte offerte au musée est choisie au hasard.

Description des variantes

Objectifs



1. Après le compte des triples, chacun des doubles restants donne un malus de -1 point. Les cartes uniques ne rapportent rien.



2. Les artefacts d'origine Maya rapportent 1 point supplémentaire (pour le musée aussi).



3. Les triples de même origine rapportent le double des points
(ex : 3 clés Maya à 4 points rapportent $2 \times 4 = 8$ points).



4. Chaque série de 5 artefacts de types différents rapporte 2 points (1 série = 1 clé + 1 parchemin + 1 statuette + 1 sceptre + 1 joyau).



5. L'artefact auquel vous avez attribué 1 point est votre porte-malheur. Chacun de ces triples vous rapporte -3 points au lieu de + 1 point.



6. En fin de partie, si vous possédez 10 artefacts d'une même origine, vous gagnez 5 points, 3 points pour 8 artefacts, 1 point pour 6.



7. En fin de partie, avant d'enlever les paravents, choisissez tous 3 artefacts que vous offrez au joueur à votre gauche, faces cachées, simultanément. Si vous jouez également avec l'objectif 5, vous ne pouvez pas offrir vos artefacts porte-malheur. Cependant, vous pouvez prendre un malin plaisir à offrir les siens à votre adversaire (tout en restant des gentlemen, bien entendu).