Riquezas do Sultao

Un jeu d'André Zatz et Sergio Halaban
Pour 2 à 5 joueurs âgés de plus de 8 ans – Durée: 30 minutes

Traduction française Cédric Blaise alias Limp – www.jedisjeux.net

Introduction

Depuis un certain temps le grand et respecté sultan est à la recherche d'un mari pour son unique fille.

Au lieu de rencontrer chacun des prétendants, il a préféré leur proposer un défi :

Chaque candidat recevra la même somme d'argent.

Ils devront ensuite se rendre aux fameux bazars de la ville pour y acquérir les plus beaux et coûteux bijoux.

Celui qui sera capable de présenter au sultan la plus grande collection de bijoux lui prouvera ainsi qu'il est capable de gérer son immense fortune et obtiendra ainsi la main de sa fille.

Dans " Riquezas do Sultao " les joueurs endossent le rôle de ces candidats qui tentent d'obtenir la main de la fille du sultan.

Qui donc parviendra à passer ce test ?

Matériel

- 78 cartes Or dans 5 couleurs (5 lots numérotés de 1 à 15)
- 1 sac en tissu
- 50 " joyaux " (des demis billes dans 5 couleurs : 12 rouges, 11 jaunes, 10 vertes, 9 bleue, 8 noires.)
- 3 bazars
- 5 écrans
- 18 marqueurs bonus
- 1 règle

Débuter la partie

Chaque joueur reçoit un écran qu'il place devant lui et un jeu de 15 cartes numérotés de 1 à 15, à sa couleur (celle de son écran).

Les joueurs mélangent leurs 15 cartes et les mettent en tas, face cachée. Les joueurs prennent ensuite une carte récapitulative qu'ils gardent avec eux et qu'ils pourront consulter tout du long de la partie.

Tous les joyaux sont rangés dans le sac.

Les trois bazars sont placés au centre de la table de façon à laisser de la place entre eux. (Exception : Dans une partie à 3 joueurs, seuls deux bazars sont placés)

Les marqueurs bonus sont placés en pile sur un coin de table. Ils ne seront utilisés qu'en fin de partie lors du calcul des scores.

Un premier joueur est désigné, au hasard.

Le jeu

Ce qui suit correspond aux règles pour 3 à 5 joueurs.

Les règles pour deux joueurs sont expliquées plus loin.

Une partie de " Riquezas do Sultao " se joue en trois manches. Chaque manche se compose de 5 tours.

A) composition de main

Au début de chaque manche (et non tour), chaque joueur pioche les 5 premières cartes de son paquet de cartes or.

B) comment acquérir des bijoux

Au début de chaque tour le premier joueur prend le sac et pioche, sans regarder, 4 joyaux. Il choisit l'un d'entre eux qu'il remet dans le sac. Chacun des trois joyaux est placé dans un des bazars de sorte que chaque bazar contienne un joyau.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une des cartes Or qu'il a en main et la place face cachée devant l'un des bazars. Cela représente la quantité d'or que le joueur est prêt à dépenser pour acquérir le bijou présent dans le bazar.

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte Or, ces dernières sont révélées. Quand seule une carte est présente dans un bazar, son possesseur remporte alors le joyau présent dans le bazar et le met derrière son écran. Si plusieurs cartes ont été jouées dans un même bazar, c'est le possesseur de la carte de plus forte valeur qui remporte le joyau.

Important: Si une ou plusieurs cartes de même valeur se retrouvent dans un même bazar, c'est le joueur ayant joué sa carte le plus tôt dans le tour qui empoche le joyau.

Toutes les cartes jouées sont ensuite défaussées, qu'elles aient ou non fait remporté des joyaux.

Les éventuels joyaux non-acquis retournent dans le sac.

Puis un nouveau tour débute de la même façon. Le joueur à la gauche du joueur ayant commencé lors du tour précédent devient alors le nouveau premier joueur et pioche les 4 joyaux...

c) Epuisement de la main

A la fin du tour durant lequel les joueurs ont joué leur cinquième et dernière carte, ils en repiochent 5 nouvelles et commence une nouvelle manche.

A la fin de la troisième manche, les 15 cartes or de chaque joueur auront donc été jouées.

Note pour une partie à 5 joueurs : La seconde manche commence par le joueur à la gauche du joueur ayant débuté la première manche. La troisième manche est débutée par le joueur à la gauche du joueur ayant débuté la seconde manche.

Fin du jeu et décompte des scores

A la fin de la troisième manche, toutes les cartes Or des joueurs ont été jouées : il ne reste plus qu'à voir la collection de bijoux que ces derniers ont réussi à collecter.

A deux joueurs, les joueurs remportent des points de victoire s'ils ont plusieurs joyaux d'une même couleur.

On procède ainsi pour chaque couleur :

a) 4 joyaux donnent 2pv

b) 5 joyaux donnent 5pts

c) 6 joyaux donnent 10pv

d) 7 joyaux donnent 20pv

Pour une partie à 3, 4 ou 5 joueurs on procède de même mais avec les valeurs suivantes :

a) 3 joyaux donnent 2pv

b) 4 joyaux donnent 5pv

c) 5 joyaux donnent 10pv

d) 6 joyaux donnent 20pv

Important : Un joueur peu recevoir plusieurs marqueurs bonus si il a plusieurs séries de différentes couleurs.

Après cela, chaque joueur ajoute au score de ses marqueurs les valeurs de chacun de ses joyaux :

un joyau rouge vaut 1pv

un joyau jaune vaut 2pv

un joyau vert vaut 3pv

un joyau bleu vaut 4pv

un joyau noir vaut 5pv

Le joueur avec le plus de Pv remporte la partie.

Règles pour deux joueurs

Au lieu d'un lot de 15 cartes, chacun des deux joueurs en prend 2, mais ne prennent que les cartes allant de 1 à 12.

Les joueurs mélangent ensuite les cartes de leurs deux paquets ensembles et piochent 8 cartes au lieu de 5 pour débuter la partie.

Durant chaque tour, le premier joueur joue une de ses cartes devant un des deux bazars, puis le second joueur. Puis ils refont la même chose une seconde fois.

Les cartes sont ensuite révélées et les joyaux obtenus.

En cas d'égalité sur les valeurs, c'est le premier joueur qui empoche le joyau.

Les auteurs ont oublié de préciser si on pouvait ou pas jouer deux cartes sur un même bazar : l'auteur de la VF de ces règles propose aux joueurs de se mettre d'accord en début de partie.

S'ils décident de pouvoir le faire et en cas d'égalité sur la plus forte carte, on regarde alors l'éventuelle seconde carte posée sur le bazar pour déterminer qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le premier joueur remporte l'égalité.

Nous vous conseillons cependant de jouer une carte par bazar.

Variantes

- Une des variantes du jeu consiste à jouer les cartes face cachée mais le plus vite que l'on peut sur l'un des bazars. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a joué le plus rapidement sa carte qui remporte le joyau.

- Une variante proposé sur internet et qui plaît beaucoup aux auteurs consiste à ne pas dévoiler sa carte avant de la défausser si on a été le seul à la jouer sur un bazar. Cette variante peut être intéressante à jouer également.

- Si vous avez plusieurs sacs en tissu, vous pouvez décider de mettre vos joyaux acquis dans des sacs pour ajouter un peu de memory au jeu. Les écrans ne sont alors plus utiles...

Bon jeu !