

LE GRAND JEU

UN JEU DE REIMER KNIZIA

Illustré par MEDUSA DOLLMAKER

Vous êtes l'élite culturelle, le sommet de l'élégance et du savoir-vivre. La compétition sera rude au milieu des bien-nés et des nouveaux riches pour asseoir votre statut et gagner l'admiration de vos pairs. Parez-vous des plus beaux bijoux et habillez-vous à la dernière mode, goûtez aux mets les plus raffinés et faites sabler le champagne pour montrer combien votre palais est raffiné et votre bon goût, exemplaire. Dilapidez votre argent dans les casinos et les courses hippiques, mais faites attention à ne pas vous retrouver sans le sou, ou vous serez renié par toute la bonne société !

La mode est capricieuse mais les bonnes manières sont éternelles. Montrez à tous qui vous êtes, et pour cela, soyez prêt à sortir *Le Grand Jeu* !

Contenu

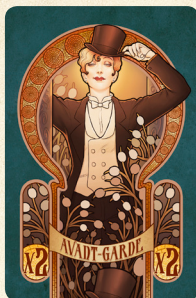
16 CARTES STATUT

10 cartes Luxe



Les cartes Luxe sont numérotées de 1 à 10. Elles augmentent votre statut.

3 cartes Prestige



Les cartes Prestige multiplient votre statut. Elles déclenchent la fin de la partie.

3 cartes Disgrâce



Les cartes Disgrâce diminuent votre statut de différentes manières.

5 JEUX DE 11 CARTES MONNAIE



Installation

Donnez un jeu de 11 cartes Monnaie d'une même couleur à chaque joueur. Mélangez les cartes Statut, et placez-les face cachée au centre de la table pour former une pioche. Le joueur qui mélange les cartes commence la partie.

Comment Jouer

Les joueurs font partie de l'élite sociale et tentent de vivre aussi somptueusement et frivolement que possible, surenchérissant les uns contre les autres pour prouver qu'ils vivent la grande vie. À la fin de la partie, le ou les joueurs les plus pauvres seront éliminés du groupe. Le joueur qui aura su rester le plus prestigieux en accumulant la plus haute valeur de cartes Statut, suscite l'admiration de tous et gagne la partie.



Tours d'Enchère

Au début de chaque manche, retournez la première carte de la pioche face visible. Cette carte sera attribuée au joueur qui aura fait l'enchère la plus haute. Le premier joueur doit maintenant enchérir ou passer.

Enchérir

Pour enchérir, vous devez jouer une ou plusieurs cartes Monnaie devant vous face visible et annoncer la valeur totale de ces cartes Monnaie devant vous. Si vous avez déjà enchéri pendant ce tour, vous devez augmenter votre enchère en ajoutant de nouvelles cartes Monnaie sur la table, vous ne pouvez pas reprendre des cartes déjà jouées. Vous ne pouvez enchérir que si votre valeur totale dépasse la dernière enchère faite à ce tour.

Passer

Si vous ne souhaitez pas enchérir, vous pouvez passer. Si vous avez déjà enchéri à ce tour, reprenez vos cartes Monnaie, engagées lors de ce tour, en main. Vous ne pourrez plus enchérir lors de ce tour.

Lorsqu'un joueur a, soit enchéri, soit passé, le tour continue avec le joueur à sa gauche. Le dernier joueur encore en jeu, alors que tous les autres ont passé, remporte l'enchère. Il est possible, bien que très rare, que tout le monde passe sans faire d'enchère. Dans ce cas, le dernier joueur dans l'ordre du tour remporte la carte gratuitement. Placez la carte Statut face visible devant le gagnant de l'enchère. Défaussez toutes ses cartes Monnaie de la table. Le gagnant de l'enchère devient le premier joueur de la prochaine manche et révèle la prochaine carte Statut de la pioche.

Disgrâce !

Si la carte Statut est une carte Disgrâce, les enchères se déroulent différemment. Cette fois, vous allez enchérir pour éviter de prendre la carte et la manche s'arrête dès qu'un joueur a passé. Ce joueur récupère ses cartes Monnaie normalement, mais il doit également prendre la carte Disgrâce devant lui. **Tous les autres joueurs doivent défausser leurs cartes Monnaie devant eux.** Le joueur qui a passé devient le premier joueur de la prochaine manche.



Si un joueur prend la carte *Embarras !*, il doit immédiatement défausser une de ses cartes Luxe (de son choix) devant lui. S'il n'a pas encore de carte Luxe devant lui, il doit défausser la prochaine qu'il recevra. Lorsque la carte Luxe a été défaussée, la carte *Embarras !* est également défaussée. Attention : seules les cartes Statut d'une valeur comprise entre 1 et 10 sont des cartes Luxe. Les cartes Statut défaussées sont remises dans la boîte.



La carte *Passé trouble* réduit de 5 le Statut du joueur.

La carte *Scandale !* réduit de moitié, arrondi à l'inférieur, le total final du statut d'un joueur à la fin de la partie.

Fin de la Partie

4 cartes dans la pioche des cartes Statut ont un fond vert : 3 cartes Prestige et 1 carte Disgrâce : *Scandale !*. Dès que la quatrième carte à fond vert est révélée, la partie s'arrête immédiatement. Il n'y a pas d'enchère pour cette carte.

Renjié !

Tous les joueurs révèlent leur main et annoncent la valeur totale de leur carte Monnaie. Le (ou les joueurs en cas d'égalité) avec le plus faible total d'argent sont renjiés et ne peuvent plus gagner !

Décompte

Chaque carte Luxe est égale à sa valeur. Chaque carte Prestige double la valeur du statut de son propriétaire, tandis que les cartes Disgrâce réduisent son statut. Le joueur avec le Statut le plus élevé, et qui n'a pas été renjié, gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'argent gagne. Si l'égalité persiste le joueur avec la carte Luxe de valeur la plus élevée gagne.

Précisions

- Les cartes Statut qu'un joueur a remportées sont toujours face visible devant lui. Les cartes Monnaie défaussées sont remises dans la boîte face cachée.
- Si vous avez 2 cartes Prestige, multipliez votre statut par 4. Si vous avez les 3, multipliez votre statut par 8.

Exemple de Décompte

Edmond a les cartes Statut suivantes devant lui :



Premièrement, il additionne les cartes Luxe pour un total de 12. Ensuite, il perd 5 points à cause de la carte *Passé trouble* pour un total de 7. Puis, il double deux fois son total grâce aux cartes Prestige pour un total de 28 ! Enfin, la carte *Scandale !* divise son statut de moitié ce qui lui donne un total de 14.

*Auteur : Reiner Knizia
Illustratrice : Medusa Dollmaker*

Titre original : High Society, édité par Osprey Games au Royaume Uni pour la première fois en 2018.

Le Grand Jeu est un jeu édité par Origames sous license Osprey Games.

OSPREY et OSPREY GAMES sont des marques déposées de Osprey Publishing, une division de Bloomsbury Plc.

ORIGAMES est une marque déposée de Origames.

© Dr. Reiner Knizia, 2018. Tous droits réservés.


Cette édition ©2018 Osprey Publishing Ltd. Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk

Traduction française ©2019 ORIGAMES

ORIGAMES
52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine France

www.origames.fr

 /PlayOrigames

Pour plus d'informations ou le service clients :

SAV@origames.fr

 **ORIGAMES**

 **OSPREY
GAMES**