

Coin Quest™

UN JEU D'ENCHÈRES DIABOLIQUE !



L'histoire

Vous faites partie de l'élite des numismates. De temps en temps, vous vous rassemblez pour organiser des enchères informelles pour acquérir de nouvelles pièces et en mettant en valeur vos meilleures pièces. Le joueur qui révèle la valeur la plus forte gagne soit une nouvelle pièce qu'il pourra utiliser, soit de l'admiration immédiate qui augmentera son prestige. Celui qui aura accumulé le plus de prestige à la fin des enchères, rentrera chez lui avec toutes les pièces ; le vainqueur remporte tout !

But du jeu

Marquez le plus de points (Prestige) grâce aux pièces que vous récupérez dans le jeu. Gagnez du prestige en remportant des pièces exceptionnelles et grâce à la valeur ajoutée de la marque d'atelier, sa qualité, son âge et sa rareté dans votre collection.

Contenu



5 plateaux de joueur



5 écrans pour les joueurs



1 plateau de jeu



5 meeples pour les scores



50 pièces de collection
10 par joueur



46 pièces d'enchère



5 sacs pour les collections




1 sac noir d'enchère

Mise en place

- Donnez à chaque joueur un plateau de joueur, un écran et sac de collection avec une série de 10 pièces de collection.
- Placez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu.
- Placez votre écran devant votre plateau de joueur, pour empêcher les autres joueurs de le voir.
- Laissez tous les plateaux de joueurs, les écrans, les sacs et les pièces de collection en trop dans la boîte.
- Placez toutes les pièces d'enchère dans le sac noir d'enchère. Retirez 6 pièces du sac au hasard et laissez-les face cachée dans la boîte.
- Choisissez 7 pièces et placez-les face visible sur les 7 cases du plateau de jeu, elles seront les pièces du marché.
- Placez votre pion sur la case 0 de la piste de score.
- Le premier joueur est le joueur dont l'anniversaire est le plus proche d'aujourd'hui.

Principes de jeu

Coin Quest se joue en un certain nombre de manches, jusqu'à ce que le sac d'enchère soit vide. Les étapes 2 à 4 sont jouées simultanément jusqu'à ce que chaque joueur ait terminé chaque étape. Lors de chaque manche :

1. Ajoutez une pièce d'enchère face visible sur le plateau central pour chaque zone indiquée par «  ».
2. Chaque joueur pioche 5 pièces dans son sac de collection, et il les place derrière son écran.
3. Les pièces qui ont une action peuvent être utilisées maintenant. Montrez la/les pièce/s à tous les joueurs pour pouvoir réaliser les actions, remettez-les ensuite derrière votre écran (voir la partie **Piocher des pièces**).
4. Enchérissez sur des lots en plaçant vos pièces sur les cases de votre plateau de joueur qui correspondent aux cases de lot sur le plateau de jeu. Plusieurs pièces peuvent être placées sur une case. Bien que vous deviez utiliser toutes vos pièces, vous n'êtes pas obligé d'enchérir sur toutes les cases. Ces pièces seront utilisées pour gagner des lots des cases du plateau de jeu.






Ex: Placer des enchères sur les lots 1, 3 et 4


Les pièces d'or et d'argent ne peuvent pas être placées sur ces cases.

Cette case est seulement utilisée dans les parties à 4 et 5 joueurs.

5. Après que tous les joueurs ont placé leurs enchères, ils retirent leurs écrans et révèlent leurs enchères.
6. Déterminez qui remporte chaque case (voir la partie **Enchères**). Les joueurs vainqueurs remportent les pièces sur les lots 1, 2 et 3 ou ils marquent du prestige grâce aux lots 4, 5 et 6.

Jon  Jenn 
Joseph 

EXEMPLE - Jenn a fait une enchère de 1 or et 2 argentés pour le lot 1 qui contient une pièce de 2 ors. Joseph a fait une enchère de 1 pièce d'or, 1 argent et 3 cuivres pour le même lot. Jon a fait une enchère de 3 argentés aussi pour ce lot. Le vainqueur est Jenn qui bien qu'à égalité pour le plus d'argent l'emporte car elle a plus d'argent. Jenn prend la pièce de 2 ors grâce à son enchère et elle place son enchère et sa nouvelle pièce dans la pile de défausse alors que les autres joueurs placent leur enchère dans leur pile de défausse.



7. Les joueurs défaussent les pièces de leurs enchères sur une pile en dehors de leur écran. Ils replacent ensuite leur écran devant leur plateau de joueur.
8. Les joueurs peuvent maintenant acheter une pièce du plateau en utilisant du prestige (voir la partie **Achat**).



La zone des pièces du marché sur le plateau de jeu.

9. Commencez une nouvelle manche.

Piocher des pièces

À chaque manche, vous piochez 5 pièces dans votre sac de collection. S'il ne vous reste pas 5 pièces dans le sac, piochez-en autant que possible. Placez ensuite toutes les pièces dans votre pile de défausse dans votre sac et complétez jusqu'à avoir 5 pièces au total.

Les pièces spéciales qui déclenchent les actions

Il y a certains bonus qui apparaissent sur plusieurs pièces. Les images à gauche se rapportent aux actions ou aux points pris immédiatement. Les images à droite se rapportent aux points pris à la fin de la partie.



Âge - Ces pièces sont tellement vieilles et ont tellement de valeur que vous pouvez choisir de jeter une pièce inférieure de votre collection. Vous pouvez retirer de la partie de manière permanente une ou deux pièces (comme indiqué) de votre main ou de votre pile de défausse pendant cette manche (Conseil stratégique : tenez bien compte de ce qui départage les égalités à la fin de la partie lorsque vous prenez la meilleure décision pour cette action.)



Modèle unique - Cette pièce est tellement éblouissante que les autres collectionneurs sont impressionnés et ils vous demandent alors de montrer plus que les 5 pièces que vous aviez piochées à la base. Vous pouvez donc piocher une ou deux pièces supplémentaires comme indiqué pour les utiliser pendant cette manche.



Rare - Marquez immédiatement un ou deux points de prestige pour avoir montré un spécimen si rare.



Qualité - Vaut de 1 à 4 prestige - Ces pièces ne vous donnent pas d'action immédiate mais elles sont tellement bien conservées qu'elles valent des points supplémentaires qui seront ajoutés à votre score final en fin de partie.



Mauvais Penny - Lorsque vous piochez le mauvais Penny de votre sac, vous devez le passer à un autre joueur et vous piochez une autre pièce dans le sac de ce joueur pour le remplacer. Choisissez un autre joueur et piochez une pièce de son sac, ajoutez-la ensuite aux pièces que vous avez piochées. Défaussez le mauvais Penny dans son sac.

Enchères

Les lots sur le plateau de jeu sont gagnés grâce à vos pièces mises pour surenchérir sur vos adversaires.

1. La valeur en or la plus élevée remporte la case. En cas d'égalité pour la valeur en or, comparez ensuite la valeur en argent.
2. La valeur en argent la plus élevée remporte la case. S'il y a toujours égalité, comparez alors la valeur en cuivre.
3. La valeur en cuivre la plus élevée remporte la case. S'il y a encore égalité alors aucun joueur ne remporte la case. Remarquez que si aucun joueur ne remporte une case avec l'inscription « + Coin » il y aura donc plusieurs pièces sur cette case au prochain tour et elles seront toutes gagnées par le joueur qui remportera cette case.

Si vos adversaires ont dépassé votre enchère, placez vos pièces sur votre pile de défausse. Les vainqueurs des enchères laissent leur enchère qui a gagné sur leur plateau de joueur pour indiquer l'ordre de priorité lors de la phase d'achat.

Achat

Après que tous les lots ont été distribués, les joueurs ont la possibilité d'acheter une des pièces du marché pour 3 prestige. Les joueurs achètent dans l'ordre de la case d'enchère qu'ils ont gagnée, c'est-à-dire que le vainqueur du lot 1 pourra acheter en premier, ensuite ce sera le vainqueur du lot 2 et ainsi de suite. L'acheteur retire 3 points de son score et il choisit ensuite une des pièces du plateau qu'il ajoute à sa défausse. Dès que le joueur a acheté (ou qu'il a décidé de ne pas acheter) il place l'enchère avec laquelle il a gagné dans sa défausse pour indiquer au prochain joueur dans l'ordre de priorité qu'il peut jouer. Dès qu'une pièce est achetée sur le plateau central, la case du plateau central reste vide jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

Après que toutes les pièces d'enchère ont été proposées et qu'il n'en reste plus dans le sac des enchères, les joueurs font le total de leur score final. Les points de prestige finaux sont gagnés de deux manières différentes à la fin de la partie.

- Le prestige sur les vieilles pièces, de 1 symbole de prestige à 4 symboles de prestige.
- Le bonus de prestige de la collection de la marque de l'atelier.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie ! Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur qui a le plus de cuivre remporte la partie.

Bonus de la collection de la marque de l'atelier

14 pièces ont une marque d'atelier (7 de chaque). Les joueurs comptent combien ils en ont de chaque marque. Les points sont donnés en fonction de la majorité. Si les joueurs sont à égalité, ils gagnent chacun ces points et la place suivante rapporte des points en fonction de cela.

Le joueur qui a le plus de pièces de l'atelier du roi (Couronne) gagne :

1^{ère} place : 9 Prestige **2^e place : 5 Prestige** **3^e place : 2 Prestige**

Le joueur qui a le plus de pièces de l'atelier de la Reine (Sceptre) gagne :

1^{ère} place : 7 Prestige **2^e place : 4 Prestige** **3^e place : 2 Prestige**

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

S'il y a des joueurs à égalité, le joueur qui a la valeur totale de cuivre la plus élevée remporte la partie, s'il y a toujours égalité, ce sera celui qui aura le plus d'argent. S'il y a encore égalité, ils comparent la valeur de l'or. Enfin si l'égalité n'a pas été résolue, les joueurs comparent la monnaie qu'ils ont sur eux et le joueur qui a la pièce la plus vieille remporte la partie. Les pièces de la même année s'annulent entre elles jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé. Si vous n'avez toujours pas réussi à déterminer le vainqueur veuillez contacter R&R Games pour demander une autorisation de terminer le jeu par un combat à mains nues.

Variante de la marque d'atelier d'Essen



Si vous avez reçu une copie de la première édition, félicitations ! Votre jeu comprend une série de 6 pièces supplémentaires avec une marque spéciale de l'atelier d'Essen.

Pour pouvoir utiliser ces pièces, ajoutez-les au sac des enchères, mais lorsque vous devez en retirez 6 au début de la partie, à la place vous en retirez 12. Ou, si vous préférez vivre dangereusement, n'en retirez pas et votre partie durera deux manches de plus ! Ces pièces rapportent des points à la fin de la partie comme les autres pièces qui ont une marque d'atelier :

Le joueur qui a le plus de pièces avec la marque de l'atelier d'Essen (L'aigle d'Essen) gagne :

1^{ère} place : 7 Prestige **2^e place : 4 Prestige** **3^e place : 2 Prestige**

Crédits

Auteur : Ken Gruhl

Éditeur : Frank DiLorenzo et Vinny Salzillo

Ajustements : Joseph Rose

Conception graphique : Greg Preslicka, Jenn Vargas et Hal Mangold

Remerciements particuliers pour les tests

du jeu méritoires : Jon 'Bad Penny' Pessano
Joseph 'Colorblind!' Rose, et Aaron 'Whataboutme' Medvick.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Natacha Athimon-Constant



Download the free
R&R Hub app
online!



www.RnRGames.com

©2016 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

