

## LA MAGIE DES BIJOUX

« Garder son sang-froid ne signifie pas qu'on est près d'avoir gagné ! »

De Gerhard Kodys

Un jeu de tactique pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

PIATNIK-jeu N° 6456. *Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. Piatnik & Söhne  
Postfach 79, A-1141 WIEN*

### **Contenu du jeu**

- 36 Plaquettes-bijoux ( comportant 1 – 2 – 3 – 4 – 5 ou 6 emplacements-montures)
- 40 Jetons-pierres précieuses dans chacune des couleurs ROUGE ( Rubis ), BLEU ( Saphir ), JAUNE ( Topaze ) et VERT ( Emeraude ).
- 1 Pion.

### **Introduction**

*Le vieux roi est plein d'allégresse à la pensée du prochain mariage de sa fille qu'il aime par dessus tout. Pour la cérémonie il passe commande de la plus belle et plus précieuse parure pour la mariée. Les meilleurs orfèvres du pays sont invités à enchâsser leurs plus belles pierres précieuses dans un métal noble. Celui qui parviendra le mieux à réjouir les yeux du roi peut être assuré d'une riche récompense.*

### **I. Règle du jeu pour 2 à 4 joueurs.**

#### **But du jeu :**

Chaque joueur tente de diriger le pion de telle sorte que, à la fin du jeu il détienne le plus grand nombre de montures (emplacements) sur les bijoux (plaquettes) les plus précieux.

#### **Préparations :**

Les 36 plaquettes-bijoux sont mélangées. Ensuite elles sont rangées en forme de damier de la façon suivante :

Pour 2 joueurs : 16 plaquettes, rangées en 4 colonnes de 4.

Pour 3 joueurs : 25 plaquettes, rangées en 5 colonnes de 5.

Pour 4 joueurs : 36 plaquettes, rangées en 6 colonnes de 6.

Les plaquettes ainsi rangées forment l'aire de jeu.

Le reste des plaquettes ( lorsqu'on joue à 2 ou à 3 ) sont laissées de côté. On n'en a plus besoin après.

Chaque joueur reçoit tous les jetons d'une même couleur et le pion est posé à côté de la surface de jeu.

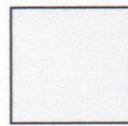
#### **Déroulement du jeu :**

Le joueur **le plus jeune commence** en plaçant le pion sur n'importe quelle plaquette. Sachant qu'on prend le principe des aiguilles d'une montre, c'est le joueur à gauche du plus jeune qui débute.

On fait avancer le pion uniquement en suivant colonnes ou rangées ( comme la tour aux échecs ; donc, **pas en diagonale** ) mais on peut l'avancer d'autant de cases qu'on le veut -**SAUF qu'on ne peut pas revenir sur la dernière position qu'avait le pion.**

{ Voir l'exemple n° 1 ci-dessous Les cases en grisé indiquent les positions où le joueur suivant peut positionner le pion }

Position du pion donnée par le joueur le plus jeune.



Vu la position du pion :  
cases où on peut le placer.



Pion posé par le 1<sup>er</sup> joueur  
(Représente la dernière position  
pour le joueur N°2 )

Quand on a joué, on pose une pierre précieuse (jeton de couleur) dans l'une des montures du bijou qui se trouve sur cette plaquette. Cette dépose s'effectue **après** avoir joué le coup et elle est **obligatoire**.

On n'a pas le droit de renoncer à cette dépose ni de placer le pion sur une plaquette qui est déjà complètement occupée.

Dernière position du pion



Plaquette avec 1 seule  
monture et qui est remplie.



Emplacement non rempli



Pion

Les plaquettes grisées sur cet exemple indiquent les déplacements possibles. ( la plaquette à 1 emplacement et la plaquette à 5 emplacements sont déjà complètes)

Si on arrive à remplir le dernier emplacement encore vide d'une plaquette-bijou, on reçoit un bonus : on a le droit de rejouer. ( Naturellement, quand on remplit une plaquette qui n'a qu'un seul emplacement, on reçoit ce bonus)

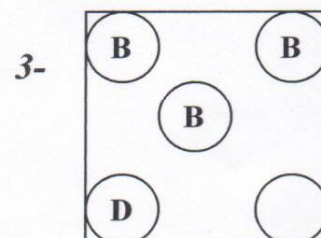
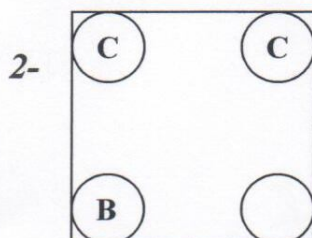
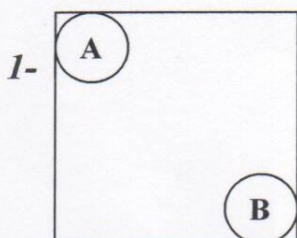
MAIS : si dans le tour de bonus en question, on complète une nouvelle plaquette on **ne peut pas profiter d'un autre bonus**)

## Comptage des points.

Un joueur remporte tous les points d'une plaquette si, sur celle-ci, il a placé une MAJORITE RELATIVE de pions.

**Majorité relative** signifie que le joueur, sur cette plaquette, a réussi à placer **un pion de plus que chacun de ses adversaires.** (Voir quelques exemples ci-dessous)

Lorsqu'au moment du décompte certains emplacements de plaquettes sont restés vides, ils doivent être considérés comme appartenant à **un joueur 'X' supplémentaire.** Sur une plaquette à 6 emplacements, il ne suffit pas d'avoir un pion alors que tous les autres emplacements sont vides !)



**N°1 :** Sur une plaquette-bijou à 2 emplacements ( Boucles d'oreilles= 2 montures) il y a une pierre précieuse de 'A' et une pierre précieuse de 'B' : le bijou est **neutralisé** et ne compte pour personne.

**N°2 :** Sur une plaquette-bijou à 4 emplacements ( Bracelet = 4 montures ), il y a 2 pierres de 'C', 1 pierre de 'B' et 1 monture vide. **Les 4 points comptent pour 'C' car il a 1 pierre précieuse de plus que 'B' et que 'X' de la monture vide. ( Majorité relative)**

**N°3 :** Sur une plaquette-bijou à 5 emplacements ( Diadème = 5 montures ), il a 3 pierres du joueur 'B', 1 pierre du joueur 'D' et 1 monture vide. C'est le joueur 'B' qui empoche les 5 points du diadème puisqu'il a la majorité.

## Fin du jeu.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur ne peut plus bouger parce que toutes les plaquettes-bijoux sur lesquelles il pourrait avancer sont entièrement occupées.

Chaque joueur prend pour lui les plaquettes où il détient la majorité de montures. Quant aux plaquettes neutralisées ( c'est à dire celles où aucun des joueurs n'a la majorité ) elles sont mises de coté.

On fait le décompte des points et le gagnant est celui qui en a le plus. ( Voir exemple ci-après)

## Conseils tactiques.

1. Il faut avoir en tête que les bijoux ayant un nombre impaire de montures sont les plus faciles à conquérir. ( Pour le bijou à 4 montures il faut en conquérir 3, exactement comme le bijou à 5.
2. Par ailleurs il convient d'utiliser les chances d'un coup double aussi souvent que possible car il arrive fréquemment qu'on parvienne ainsi à conquérir deux bijoux d'un coup.
3. Parfois il peut être plus avantageux de neutraliser une plaquette – pour ainsi dire, s'arranger pour qu'elle n'appartienne à personne.
4. Finalement on ne devrait pas négliger la possibilité de se mettre exprès hors d'état de pouvoir bouger afin de terminer la partie à son avantage.


**Exemple :** le joueur 'A' obtient le score final de 17 points (6+3+6+2), le joueur 'B' atteint 15 points (4+5+2+3+1) Les autres plaquettes sont neutralisées (24 points) et ne comptent pour aucun des deux joueurs. C'est donc 'A' qui est le vainqueur .

### Règle du jeu pour 1 seul joueur.

#### But du jeu :

Le joueur essaie de remplir toutes les montures des bijoux ( plaquettes rangées en damier) exposés. Il gagne s'il y parvient à ne pas s'enfermer. ( à ne plus pouvoir bouger le pion )

#### Préparations :

Dans la version de base, le joueur pose 16 plaquettes-bijoux en damier (4x4) comme dans le cas de deux joueurs. Le jeu reste intéressant du fait du grand nombre de situations possibles.

Un joueur expérimenté peut se donner des défis à volonté : le jeu comme dans le cas de 3 ou 4 joueurs ou encore placer les plaquettes en forme de rectangles ( 3x5 ou 4x6 etc.)

#### Déroulement du jeu :

Ce sont les mêmes règles de déplacement que dans le cas de 2 à 4 joueurs. Evidemment, c'est le décompte des points qui devient superflu. Le but du jeu est atteint dès que la dernière monture à été recouverte d'une pierre précieuse.

Si le joueur s'est enfermé et ne peut plus se mouvoir avant d'avoir atteint ce but, il a perdu. Mais on peut comparer ses propres résultats d'une partie à l'autre : moins il reste de montures à remplir, meilleur est le résultat.