Tous pour la Reine, mais chacun pour soi!

Mode compétitif pour 2 à 4 joueurs

Mise en place

La Mise en place est la même que pour le mode **"Tous ensemble pour la reine!"** *(voir le livret 1, page 2)*, à une exception près:

Placez tous les pions sur la carte Boite de jeu de leur couleur au lieu de les poser de façon aléatoire.

Choisissez aléatoirement un premier joueur.

Déroulement de la partie

La partie est divisée en autant de tours que le nombre de joueurs. A la fin de chaque tour, un décompte est effectué (*notez les points sur un morceau de papier*), puis c'est le joueur situé à gauche du premier joueur du tour précédent qui devient à son tour premier joueur. Le joueur qui possède le plus grand score à la fin du dernier tour est déclaré vainqueur.

Un tour en détails:

Tous les joueurs piochent 2 cartes de la réserve afin de constituer leur main de départ. Piochez ensuite 3 cartes de la réserve, révélez-les et placez-les au centre de la zone de jeu, de façon à ce qu'elles soient à portée de main de tous les joueurs.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue son tour de jeu, composé des deux actions suivantes, l'une après l'autre:

1. **Révéler des cartes**
2. **Prendre des pions**

Lorsqu'un joueur a effectué les deux actions, c'est au tour du joueur suivant de faire de même, et ainsi de suite.

Le tour se termine lorsqu'il ne reste des pions (*1, 2 ou 3*) que sur une seule carte Boite de jeu ou lorsque tous les pions ont été récupérés.

Les joueurs marquent ensuite des points pour les pions qu'ils possèdent et le tour de jeu suivant commence.

Les actions en détails

1. Révéler des cartes

Le joueur actif **peut** révéler jusqu'à 5 cartes de la réserve et les ajouter aux autres cartes de sa main. Cependant, si au cours de cette étape, il révèle deux cartes de la même couleur, il ne peut prendre aucune des cartes et doit placer toutes les cartes révélées dans la défausse. Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

2. Prendre des pions

Si le joueur actif a au moins une carte en main, il doit effectuer **l'une** des deux actions suivantes:

a) Former une paire de cartes de la même couleur en utilisant une carte de sa main et une carte parmi celles disponibles au centre de la zone de jeu.

Si possible, le joueur récupère ensuite un pion de cette même couleur posé sur une des cartes Boite de jeu et le place devant lui. Les cartes utilisées sont ensuite placées sur la défausse.

S'il n'y a pas de pions de la couleur correspondant aux cartes jouées de disponible, le joueur retire les cartes utilisées du jeu et les replace dans la boite, de façon à éviter d'avoir des points négatifs en fin de partie (*voir page 3*).

Le joueur actif a le droit de créer jusqu'à 3 paires à chacun de ses tours de jeu (chaque fois qu'il effectue ses deux actions), en utilisant à chaque fois une carte de sa main et une carte parmi celles disponibles. De cette façon, chaque joueur ne peut récupérer au maximum que 3 pions par tour de jeu.

b) Echanger 1, 2 ou 3 cartes de sa main contre le même nombre de cartes parmi celles disponibles au centre de la zone de jeu.

Une carte joker ou une association de deux cartes Pion de la même couleur (*seulement pour celles situées dans la main des joueurs*) peut toujours être utilisée pour remplacer n'importe quelle carte Pion.

Lorsqu'un joueur récupère le dernier pion posé sur une carte Boite de jeu, il prend également la carte en question et la place devant lui.

Avant que le joueur suivant effectue ses actions, révélez de nouvelles cartes de façon à ce qu'il y en ait de nouveaux 3 disponibles au centre de la zone de jeu.

Fin du tour et décompte

Le tour se termine lorsqu'il ne reste des pions (1,2 ou 3) que sur une seule carte Boite de jeu ou lorsque tous les pions ont été récupérés.

Un décompte a ensuite lieu de la façon suivante:

3 points pour chaque carte Boite de jeu,

2 points pour chaque pion,

Moins 1 point pour chaque carte restante en main.

Notez les points de tous les joueurs sur un morceau de papier.

2x3 points

6x2 points

moins 1 point

Fin de partie

A la fin du dernier tour, les joueurs additionnent les points qu'ils ont obtenus lors des différents tours. Le joueur avec le plus grand score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Pour la Reine, en équipes!

Deux équipes pour une partie à 4 joueurs

Mise en place

La mise en place est la même que pour le mode **"Tous pour la reine mais chacun pour soi!"** *(voir page 1)*, en ajoutant l'élément suivant:

Les joueurs forment deux équipes et se placent de façon à ce que les joueurs d'une même équipe soient l'un en face de l'autre. Les équipiers peuvent échanger toutes les informations qu'ils souhaitent au sujet de leurs mains de cartes mais ils ne peuvent jamais quitter leurs places.

Déroulement de la partie

Le déroulement de la partie est le même que pour le mode **"Tous pour la reine mais chacun pour soi!"** *(voir page 1)*, en ajoutant l'élément suivant:

Lors de la deuxième action: Prendre des pions - **b)** Un joueur peut échanger des cartes de sa main avec celles disponibles ou avec celles de son coéquipier, mais il ne peut pas faire les deux lors du même tour de jeu.

Puis c'est au tour du joueur suivant d'effectuer ses actions.

Fin de partie

A la fin du dernier tour, les équipes additionnent les points qu'elles ont obtenues lors des différents tours *(voir le décompte du mode* **"Tous pour la reine mais chacun pour soi!"** *en page 3)*. L'équipe avec le plus grand score est déclarée vainqueur. En cas d'égalité, les deux équipes se partagent la victoire.

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES