

# BANDES DESSINÉES

## LE JEU DES COLLECTIONNEURS



Un jeu de Christophe Boelinger

DEL COURT

Radically

SOLEIL



Entrez dans la peau d'un collectionneur de Bandes Dessinées. Choisissez vos séries préférées et partez compléter vos collections en librairie ou chez d'autres collectionneurs. Pour gagner de l'argent, allez travailler chez l'éditeur Delcourt / Soleil afin de publier de nouvelles Bandes Dessinées en magasin. Entre deux chasses au livre, vous pouvez aussi rester sereinement chez vous et lire vos précieuses BDs acquises, ce qui vous permettra probablement de changer vos préférences.

Stratégie, enchères, forte interactivité, et un soupçon de triche autorisé... Avec Bandes Dessinées, plongez en totale immersion dans le monde de la BD et des collectionneurs !

## MATÉRIEL DE JEU

1 Plateau Éditeur (recto) / Piste de Score (verso)



6 Plateaux individuels de Collectionneur

Recto : jeu de base



Verso: variante



36 cartes Bandes Dessinées N°1 à dos noir, un set de 6 cartes par joueur.  
Le set de chaque joueur est représenté par l'icône n°1 à sa couleur.



set du joueur vert



set du joueur bleu



set du joueur rose



set du joueur jaune



set du joueur violet



set du joueur rouge



dos noir



66 cartes Bandes Dessinées à dos blanc, représentant les autres numéros



6 Meeples (personages en bois) de couleurs différentes



Des pièces de monnaie de valeur 1 crédit (1€) et 5 crédits (5€)



1 règle du jeu

## SCHÉMA DE MISE EN PLACE



**PIOCHE DE NOUVELLES BDs**



**BANQUE**

## Joueur violet



**NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 6**

## Joueur vert



## Nouvelles publications

Une colonne différente pour chaque série

Travailler chez Delcourt / Soleil



**PLATEAU ÉDITEUR DELCOURT / SOLEIL**

Prix Librairie : min. 5€

Prix Librairie : min. 3€

Prix Librairie : min. 1€

**ZONE DES LIBRAIRIES**  
BDs mises en vente en librairie

## Joueur bleu



### ZONE DE VENTE

BDs mises en vente par le joueur rouge (cartes face visible)

min. 5€

min. 3€

min. 1€

### PLATEAU COLLECTIONNEUR DU JOUEUR ROUGE

ZONE DE PRÉFÉRENCES  
Séries préférées du joueur rouge (cartes face cachée)

5PV

3PV

1PV



**MEEPLE ROUGE**

argent du joueur rouge



main du joueur rouge (cachée)

## Joueur rouge

## MISE EN PLACE DU JEU

Voir le **SCHÉMA DE MISE EN PLACE** p. 3.

Le jeu comporte 6 séries de Bandes Dessinées différentes : *Marlysa*, *Sillage*, *Le Chant des Stryges*, *Les Naufragés d'Ythaq*, *la Geste des Chevaliers Dragons* et *De cape et de Crocs*.

- À 5 ou 6 joueurs, utilisez toutes les séries.
- À 3 ou 4 joueurs, éliminez une série de votre choix.
- À 2 joueurs, éliminez deux séries de votre choix.

Retirez du jeu toutes les **CARTES N°1** (dos noir) et cartes à dos blanc des séries à éliminer. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Séparez les cartes à dos noir et celles à dos blanc restantes en deux piles distinctes.

Placez le **PLATEAU ÉDITEUR** au centre de la table, au milieu de tous les joueurs. Prévoyez de l'espace à droite du plateau pour y étaler les numéros qui sortiront en librairie.

Mélangez toutes les cartes à dos blanc sans les regarder et constituez une pioche face cachée proche du plateau éditeur. Cette pioche représente les BDs à venir, celles qui n'ont pas encore été publiées.

Constituez la **BANQUE** avec toutes les pièces de monnaie restante.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- Le **PLATEAU COLLECTIONNEUR** à sa couleur qu'il place devant lui sur la face recto qui est commune à tous les joueurs,
- Le **MEEPLE** à sa couleur qu'il place à côté de son plateau,
- Toutes les **CARTES N°1** restantes à sa couleur qu'il prend en main,
- 10€ qu'il place à côté de son plateau.

Les **CARTES N°1** dont les couleurs ne correspondent à aucun joueur sont définitivement retirées du jeu.

## Cartes en main

Durant toute la partie, chaque joueur peut consulter ses cartes à tout moment, mais il doit garder la nature de ses cartes en main secrète et il n'est pas tenu de révéler le nombre de cartes qu'il a en main.

## Choix de ses séries favorites

Tous les joueurs vont choisir secrètement et simultanément leurs séries favorites parmi les **CARTES N°1** qu'ils ont en main. Choisissez trois **CARTES N°1** de votre main et placez-les faces cachées dans votre **ZONE DE PRÉFÉRENCES**.

- La série que vous placerez le plus à gauche (emplacement à 5 médailles) est votre série préférée. Chaque carte de cette série que vous aurez en main en fin de partie vous rapportera 5 Points de Victoire (PV) symbolisés par les 5 médailles représentées sur votre plateau de collectionneur pour cette zone.
- La série que vous placerez dans l'emplacement à 3 médailles est votre deuxième série favorite. Chaque carte de cette série en main en fin de partie vous rapportera 3 PV.
- La série que vous placerez dans l'emplacement à 1 médaille est votre troisième série favorite. Chaque carte de cette série en main en fin de partie vous rapportera 1 PV.

Durant la partie, vous aurez la possibilité de changer ces préférences, mais vous ne pourrez de toute manière placer que des cartes N°1 dans la zone de préférences.

Les cartes dans la zone de préférences ne seront révélées qu'en fin de partie lors du décompte des PV.

Chaque joueur conserve en main les cartes N°1 qu'il n'a pas placées dans ses préférences. Il pourra choisir de les conserver ou de les mettre en vente.

**PLATEAU  
COLLECTIONNEUR  
DU JOUEUR ROUGE**

**ZONE DE PRÉFÉRENCES**  
Séries préférées du  
joueur rouge  
(cartes face cachée)



contient:



## Publier des BDs

Les 6 premières BDs sortent en librairie. Un des joueurs pioche les 6 premières cartes de la **PIOCHE DE NOUVELLES BDs**, l'une après l'autre, et les fait entrer faces visibles dans la **ZONE DES LIBRAIRIES**. Il constitue une colonne par type de série différente qu'il pioche (4 colonnes dans notre exemple, mais dans une partie à 5 ou 6 joueurs, il pourrait y avoir 6 colonnes différentes).

**Chaque nouvelle carte piochée entre en librairie sur la première ligne**, correspondant à un prix de mise en vente minimal de 5€ sur le plateau de l'éditeur.

Dans notre exemple, la première carte « *De Cape et de Crocs* » qui a été piochée a été placée en haut à gauche (1ère ligne - 1ère colonne). La carte « *Sillage* » a été placée dans une autre colonne, puisqu'elle fait partie d'une autre série.

Chaque fois qu'une nouvelle BD entre en librairie, **si la colonne de la même série comporte déjà des cartes de cette série, la nouvelle carte occupe la première ligne, et toutes les autres cartes sont décalées vers le bas.**

La deuxième carte « *De Cape et de Crocs* » a donc poussé la première carte « *De Cape et de Crocs* » en deuxième ligne et a pris sa place en première ligne.

**S'il y avait une carte sur la 3ème ligne, celle-ci serait retirée du jeu.**



## Distribution de BDs

Chaque joueur pioche 3 cartes BDs de la **PIOCHE DE NOUVELLES BDs** et les met dans sa main.

## Mises en vente de BDs

Simultanément, **chaque joueur doit mettre en vente autant de cartes BDs que de lignes occupées dans la ZONE DES LIBRAIRIES**. Les cartes mises en vente proviennent de la main du joueur et peuvent être des cartes à dos noir ou à dos blanc.

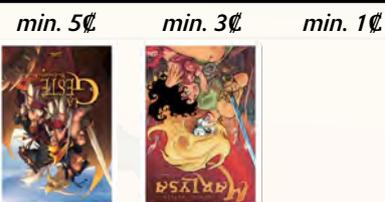
Les cartes mises en vente sont placées tout d'abord face cachée dans la **ZONE DE VENTE** de chaque joueur. Une carte placée à gauche sera vendue au minimum 5€. Au milieu, le minimum sera de 3€. À droite, le minimum sera de 1€.

Dans notre exemple, deux lignes sont occupées dans la zone des librairies. Chaque joueur doit donc mettre en vente deux BDs de sa main dans sa zone de vente.

Quand tous les joueurs ont placé le nombre de cartes requises dans leur zone de vente, chacun révèle les cartes mises en vente dans sa zone.

Il est de bonne convenance d'orienter en direction de ses adversaires les BDs mises en vente, comme indiqué dans le schéma ci-contre.

**ZONE DE VENTE**  
BDs mises en vente  
par le joueur rouge  
(cartes face visible)



**PLATEAU**  
**COLLECTEUR**  
**DU JOUEUR ROUGE**



## TOUR DE JEU

Le premier joueur est le dernier à avoir lu une Bande Dessinée. Les joueurs jouent tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. **A son tour, un joueur doit d'abord récupérer son MEEPLE en main puis effectuer une action.**

## Récupérer son Meeple

A son tour, le joueur actif commence par récupérer son **MEEPLE** là où il se trouve pour le prendre en main. Selon l'endroit où il récupère son meeple, certains effets peuvent être déclenchés.

- S'il récupère son meeple depuis le **PLATEAU ÉDITEUR** ou son **PLATEAU COLLECTIONNEUR**, rien ne se passe.
- S'il récupère son meeple depuis la **ZONE DES LIBRAIRIES**, il prend la carte occupée par le meeple, la met dans sa main, et l'argent présent sur la carte va à la **BANQUE**.
- S'il récupère son meeple depuis la **ZONE DE VENTE** d'un joueur, il prend la carte occupée par le meeple, la met dans sa main, et l'argent présent sur la carte va au **joueur propriétaire de la zone de vente**.

## Action

Puis il effectue une des actions suivantes :

- Placer une enchère sur une BD libre
- Placer une enchère sur une BD déjà occupée
- Aller travailler chez Delcourt Soleil
- Rester chez soi, lire ses BDs et réviser ses préférences

Il peut également Réviser sa **ZONE DE VENTE** à tout moment durant son tour.

## Placer une enchère sur une BD occupée

On appelle **BD OCCUPÉE** : toute carte BD dans la **ZONE DE VENTE** d'un joueur ou dans la **ZONE DES LIBRAIRIES**, et sur laquelle sont déjà placés un montant de crédits et le **MEEPLE** d'un joueur.

Pour placer une enchère sur une **BD OCCUPÉE**, le joueur actif doit placer un montant supérieur à celui déjà en place sur la carte. Il rend le **MEEPLE** ainsi que sa mise précédente à son propriétaire, et place son **MEEPLE** et sa nouvelle enchère à la place.

Le joueur qui vient de récupérer son **MEEPLE** ainsi que sa mise, peut décider de se replacer immédiatement sur toute autre **BD LIBRE**, et d'y placer la mise de son choix en respectant toujours la mise minimum. Il ne peut pas se replacer sur une **BD OCCUPÉE**.

## Rester chez-soi, lire ses BDs et réviser ses préférences

Un joueur peut décider de passer son tour à lire ses BDs chez lui. Dans ce cas il place son **MEEPLE** sur son **PLATEAU COLLECTIONNEUR**, puis il remonte en main toutes ses cartes de sa **ZONE DE PRÉFÉRENCES**. S'il le souhaite, il peut aussi remonter toutes les **BDs LIBRES** de sa **ZONE DE VENTE**.

Il doit ensuite replacer 3 **CARTES N°1** (dos noir), de séries différentes, faces cachées, dans sa **ZONE DE PRÉFÉRENCES**.

Il est aussi censé placer dans sa **ZONE DE VENTE** le nombre de cartes requis et imposé par le nombre de lignes occupées dans la **ZONE DES LIBRAIRIES**.

## Fin de tour

Quand vous avez fini vos actions, annoncez-le clairement au joueur à votre gauche et il devient le joueur actif. Sauf...

## Placer une enchère sur une BD libre

On appelle **BD LIBRE** : toute carte BD dans la **ZONE DE VENTE** d'un joueur ou dans la **ZONE DES LIBRAIRIES** non occupée par un **MEEPLE**.

Pour placer une enchère sur une BD libre, le joueur place son **MEEPLE** sur la BD et un montant de crédits supérieur ou égal au minimum indiqué pour cette carte.

Par exemple, sur le schéma de la **ZONE DES LIBRAIRIES** p. 5, pour placer une enchère sur la BD « *De Cape et de Crocs* » dans la 2ème ligne, le joueur doit y mettre au minimum 3€. Cependant, il peut miser plus, surtout s'il souhaite décourager les autres joueurs de miser sur cette BD.

Sur le schéma de la **ZONE DE VENTE** p. 5, pour placer une enchère sur la BD « *La Geste des Chevaliers Dragons* », le joueur doit miser au minimum 5€.

*Un joueur ne peut pas placer une enchère sur une BD dans sa propre zone de vente.*

## Aller travailler chez Delcourt / Soleil

Pour gagner de l'argent, vous pouvez décider d'aller travailler chez l'éditeur Delcourt-Soleil et ainsi publier de nouvelles BDs en librairie.

Placez votre **MEEPLE** sur l'une des trois zones Delcourt / Soleil. Vous devez choisir une zone non-occupée par un autre **MEEPLE**.

- Vous gagnez autant de crédits de la **BANQUE** que le montant indiqué par la zone choisie (7€, 5€ ou 3€).
- Publiez ensuite de 1 à 3 BDs selon la zone choisie.

Les BDs publiées proviennent du dessus de la **PIOCHE DE NOUVELLES BDs** et sont publiées dans la **ZONE DES LIBRAIRIES**. Piochez les cartes une à une et suivez le même processus que durant la mise en place du jeu, voir « **PUBLIER DES BDs** ».

*Si une BD occupée par un Meeple et située sur la 3ème ligne de la **ZONE DES LIBRAIRIES** doit être décalée vers le bas, le joueur contrôlant ce Meeple le récupère, le pose à côté de son plateau collectionneur et prend la carte qu'il met dans sa main. L'argent va à la **BANQUE**.*

*Si vous venez de récupérer votre **MEEPLE** chez l'éditeur Delcourt-Soleil ce tour-ci, vous ne pouvez pas y retourner ce même tour.*



## Réviser sa ZONE DE VENTE (Optionnel – Action gratuite)

A tout moment durant son tour, le joueur actif peut retirer, ajouter, intervertir ou échanger des BDs entre sa main et les **BDs LIBRES** de sa **ZONE DE VENTE**.

Il n'a pas le droit de toucher à une **BD OCCUPÉE** de sa **ZONE DE VENTE**.

Toutefois, à la fin de son tour, le joueur actif est censé avoir proposé dans sa **ZONE DE VENTE** autant de BDs qu'il y a de lignes occupées dans la **ZONE DES LIBRAIRIES**.

Dans notre exemple p. 5, les cartes en Librairie atteignent la 2ème ligne, chaque joueur est donc censé avoir deux cartes à la vente à la fin de son tour.

## Triche régulée

Alors que vous venez d'annoncer que c'était au joueur suivant, si vous n'avez pas respecté le quota minimum de BDs à mettre en vente en fonction du nombre de lignes occupées dans les librairies, alors tout adversaire peut vous demander de compléter ce nombre. Vous devrez vous exécuter avant que le tour ne passe au joueur suivant.

Si par contre personne ne voit rien avant que le joueur à votre gauche ait récupéré son meeple, alors il n'y a aucun retour en arrière possible, même si un ou plusieurs joueurs vous font la remarque. Que cet oubli soit volontaire ou par inadvertance n'a aucune importance, vous n'avez même pas à vous justifier, il n'y aura pas de retour en arrière. **Dès que le joueur suivant a touché son MEEPLE, votre tour est terminé et vous n'avez plus aucune contrainte à respecter.**

## FIN DU JEU

Le jeu se termine quand un joueur atteint un certain nombre de cartes en main à la fin de son tour. Ce quota dépend du nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur atteint 9 cartes en main.
- À 3 ou 4 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur atteint 8 cartes en main.
- À 5 ou 6 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur atteint 7 cartes en main.

Quand un joueur atteint le quota de cartes visé en main, il l'annonce et le jeu prend fin.

**ATTENTION :** Il n'est pas possible d'utiliser la triche régulée pour terminer le jeu.

Quand la partie se termine :

- Chaque joueur récupère son **MEEPLE**, ainsi que la **BD sur laquelle il avait éventuellement posé une enchère**. Il place cette BD dans sa main. L'argent va à la **Banque** si la BD venait de la **ZONE DES LIBRAIRIES**, ou au joueur vendeur si l'enchère était chez un adversaire.
- Chaque joueur reprend en main toutes les cartes restantes dans sa **ZONE DE VENTE**.

## Décompte des PVs

Retournez le **PLATEAU ÉDITEUR** afin d'utiliser la **PISTE DE SCORE** se trouvant au verso. Utilisez vos **MEEPLES** respectifs pour indiquer vos scores sur cette piste.



Chaque joueur révèle les trois **CARTES N°1** de sa **ZONE DE PRÉFÉRENCES**. Puis chacun étale toutes les BDs qu'il a en main, en colonne sous chacune de ses préférences, en les regroupant par série.

- Chaque BD dans la colonne à 5 médailles rapporte 5PV, y compris la première qui était placée face cachée durant la partie et toute autre **CARTE N°1** provenant d'un autre joueur.
- De la même manière, chaque carte dans la colonne à 3 médailles rapporte 3PV.
- Et chaque carte de la colonne à 1 médaille rapportent 1PV.
- Les BDs qui ne correspondent à aucune préférence du joueur restent dans sa main et ne rapportent pas de PV.
- L'argent ne rapporte pas de PV.

Chaque joueur totalise ses PVs et place son **MEEPLE** sur le nombre correspondant sur la **PISTE DE SCORE**. Le joueur ayant le plus grand total remporte la partie.

### PLATEAU COLLECTIONNEUR DU JOUEUR ROUGE



### ZONE DE PRÉFÉRENCES Séries préférées du joueur rouge



### SCORE DU JOUEUR ROUGE : 49PV

5PV x  
7 cartes

3PV x  
4 cartes

1PV x  
2 cartes

0PV

## VARIANTE ~ COLLECTIONNEUR SPÉCIALISÉ

Pour cette variante, vous utiliserez le verso des **PLATEAUX COLLECTIONNEURS**. Chaque joueur choisit ou tire au sort son **PLATEAU COLLECTIONNEUR**.

Le jeu se déroule exactement de la même manière, si ce n'est que votre série préférée à 5PV vous est imposée par votre **PLATEAU COLLECTIONNEUR**. Vous n'avez donc pas de **CARTE N°1** à placer dans votre zone à 5 médailles lors de la mise en place du jeu. Vous ne pouvez pas non plus changer cette préférence, bien que vous puissiez changer vos préférences pour les zones à 3 médailles et à 1 médaille.

*Cette variante est déconseillée à moins de 4 joueurs.*

## VARIANTE ~ CONTRÔLE

Dans cette variante, le nombre de cartes en main n'est jamais tenu secret. Vous pouvez demander à tout moment et à n'importe quel joueur combien il a de cartes en main. Ce joueur est tenu de vous répondre, voire de vous montrer combien de cartes il a, en vous montrant seulement les versos.

## VARIANTE ~ PAS DE SECRETS ENTRE COLLECTIONNEURS

Cette variante consiste à combiner les deux variantes « Collectionneur Spécialisé » et « Contrôle ».

## REMERCIEMENTS

Merci à tous les joueurs testeurs qui ont œuvré à l'évolution de ce jeu en endossant le rôle de collectionneurs de BDs, que ce soit à domicile, sur des salons, en boutique et partout en France. Merci à tous et tout particulièrement à : Alexandre Figuière, Camille Clément, Beatriz Fortunato, toute la famille Ley, Henry Bendelac et la Team Lyonnaise, Jean Seb et Stéphanie de JSST Jeux Nice, le FLIP de Parthenay, Paris est Ludique, le Festival des Jeux de Cannes, et Olivier, Yann, David, et Seb pour les dernières suggestions de réglages de Parthenay.

Un merci particulier à Sebastien Le Foll de chez Delcourt-Soleil pour sa confiance et son efficacité. Souhaitons que cela ne soit que le début d'une belle et durable collaboration.

DEL COURT

## CRÉDITS

**AUTEUR** : Christophe Bøelinger

**PAO** : Jean-Charles Mourey, Christophe Bøelinger

**RELECTEUR** : Alexandre Figuière, Christophe Bøelinger

**AUTEURS ET ILLUSTRATEURS DELCOURT - SOLEIL**

- *Les Naufragés d'Ythaq*, de Christophe Arleston et Adrien Floch
- *La Geste des Chevaliers Dragons*, de Ange et respectivement pour chaque tome : Alberto Varanda, Philippe Briones, Sylvain Guinebaud, Philippe Briones, Christian Paty, Laurent Sieurac, Thierry Démarez, Fabrice Meddour, Ruizge, Édouard Guiton, Looky, Brice Cossu
- *Marlysa*, de Jean-Charles Gaudin et Jean-Pierre Danard
- *Sillage*, de Jean David Morvan et Philippe Buchet
- *Le Chant des Stryges*, de Corbeyran et Richard Guérineau
- *De Cape et de Crocs*, de Alain Ayroles et Jean-Luc Masbou

**COPYRIGHT**

*Les Naufragés d'Ythaq*, de **Arleston - Floch** © Éditions Soleil, 2005-2015

*La Geste des Chevaliers Dragons*, de **Ange - Collectif** © Éditions Soleil, 1998-2015

*Marlysa*, de **Gaudin - Danard** © Éditions Soleil, 1998-2015

*Sillage*, de **Morvan - Buchet** © Éditions Delcourt, 1998-2015

*Le Chant des Stryges*, de **Corbeyran - Guérineau** © Éditions Delcourt, 1997-2015

*De Cape et de Crocs*, de **Ayroles - Masbou** © Éditions Delcourt, 1995-2015

Ludically

www.ludically.com

SOLEIL