Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

À vos enchères

INSERTION DES PILES :

Dévisser la vis du compartiment à piles se trouvant sous l'unité de jeu, et retirer le couvercle. Insérer 3 piles LR03, nous recommandons des piles alcalines, en veillant à bien positionner les signes + et – en fonction des indices à l'intérieur du compartiment. Replacer le couvercle et resserrer la vis.

IMPORTANT :
UTILISATION DES PILES
Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :
1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et –.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et remettre en marche).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

AVEC LE COMMISSAIRE-PRISEUR ÉLECTRONIQUE

La vente va commencer. Tenez-vous prêt, car votre but est de compléter votre collection d'objets les plus délirants aussi vite que possible. Ne vous laissez pas dépasser par les événements et surtout n'hésitez pas à surenchérir sur les objets que vous désirez.

CONTENU

Unité de jeu électronique, plateau de jeu, 3 compartiments à cartes Objet, 3 compartiments à cartes Enchère, 63 cartes Objet, 9 cartes Catégorie, 48 cartes Enchère, règle de jeu.

BUT DU JEU

Faites une meilleure offre que celle de vos adversaires et remportez les objets de valeur les plus importants.

INSTALLATION

1. Placez l'unité de jeu au centre du plateau et fixez-y les 3 compartiments à cartes Objet comme indiqué sur l'illustration 1.

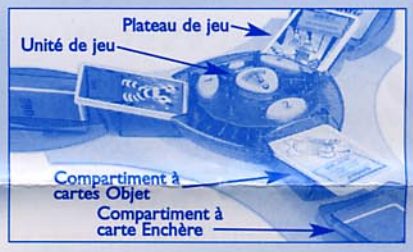


Illustration 1

2. Fixez ensuite un compartiment à cartes Enchère, près de chacun des 3 compartiments à cartes Objet.
3. Mélangez toutes les cartes Objet et répartissez-les équitablement, 21 par compartiment à cartes Objet, côté 'valeur estimée' visible. Voir paragraphe Cartes Objet plus loin.
4. Mélangez les cartes Catégorie et distribuez-en 2 par joueur. Elles vous indiquent à quel type de collectionneur vous appartenez, par exemple Fringues cool ou bien Music'à Donf' peuvent être vos intérêts principaux dans la vente aux enchères, voir paragraphe Cartes Catégorie plus bas.

CARTES OBJET

Pour chacun des objets, il existe 3 cartes. Chacune porte un montant correspondant à la 'valeur estimée' sur la face avant et un montant correspondant à la 'valeur réelle' sur la face arrière. Lorsque vous faites une enchère, vous ne savez pas si l'objet vaut autant, plus ou moins que l'estimation. Dès que vous avez réussi à acheter un article, regardez secrètement le montant de sa valeur, pour savoir si vous avez été

prudent ou bien si vous avez gaspillé votre argent.

Remarque : les valeurs attribuées sont fictives et n'ont aucun lien avec la vie réelle !

CARTES CATÉGORIE

Elles vous permettent d'augmenter la valeur des objets que vous collectez dans ces catégories. Elles désignent vos centres d'intérêt et tout article que vous achetez pour l'une d'elles s'ajoute à votre collection. Par exemple, si vous avez une carte catégorie Sports Extrêmes et que vous réussissez à acheter une carte Objet Sports Extrêmes, la valeur de celle-ci double. Si vous parvenez à collecter 3 cartes et plus dans cette catégorie, la valeur de chaque article triple.

COLLECTIONS

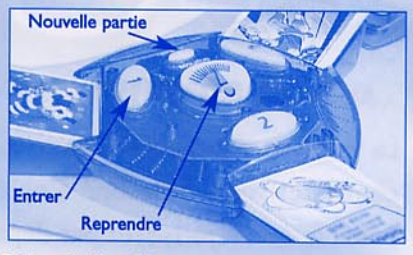
Il existe 6 catégories différentes d'articles à collectionner et chacune se différencie par un code couleur.

- **Groovy Gadgets (violet)**
- **Music'à Donf' (bleu)**
- **Fringues cool (rose)**
- **Sports Extrêmes (vert)**
- **Wahouh Week-ends (orange)**
- **Total Décompress (jaune)**

Pour former une collection, dont vous n'avez pas la carte catégorie, vous devez posséder au moins 3 articles de la même catégorie. Lorsque vous y parvenez, la valeur de tous les articles de cette catégorie double.

Rappel : si vous collectez 3 articles ou plus appartenant à votre catégorie, la valeur de chaque article est triplée.

Collectez 3 articles d'une même catégorie pour augmenter leur valeur !



Début de l'enchère

NOUVELLE PARTIE : appuyez sur cette touche pour commencer une nouvelle partie.

REPRENDRE : appuyez sur cette touche pour sélectionner le nombre de joueurs d'une partie, et pour mettre le jeu en veille entre les tours. Appuyez à nouveau pour la reprise de la partie.

ENTRER : appuyez sur cette touche pour confirmer votre enchère dans la section appropriée.

DÉBUT DES ENCHÈRES

- Appuyez sur la touche Nouvelle Partie pour commencer.
- A la demande du jeu, appuyez sur la touche Reprendre pour sélectionner le nombre de joueurs, soit 3 soit 4. Si vous n'appuyez pas sur cette touche, le jeu commence par défaut pour 3 joueurs.
- L'unité de jeu joue le rôle du commissaire-priseur et annonce les couleurs des cartes Enchère qui sont utilisées durant la partie. Dans une partie à 3, utilisez les cartes rouges, bleues ou jaunes. Dans une partie à 4, vous pouvez aussi utiliser les cartes vertes.
- Chacun des joueurs choisit l'une des couleurs et prend les cartes Enchère correspondantes.

LES ENCHÈRES

Les cartes du dessus dans le compartiment cartes Objet représentent les articles à la vente.

Si tout le monde est prêt, appuyez sur la touche Reprendre pour commencer l'enchère. Le commissaire-priseur annonce une couleur ; c'est donc au tour du joueur de cette couleur de lancer une enchère pour **l'un** des objets.

Choisissez une des cartes Enchère que vous avez en main d'un montant que vous souhaitez payer et placez-la dans le compartiment Enchère près de l'objet que vous souhaitez acquérir.

Vous devez faire une offre supérieure à celle qui a été faite sur cet article.

Si par exemple, le joueur avant vous fait une offre de € 50, vous devez porter l'enchère à € 75 ou plus. Appuyez sur la touche Entrer correspondante pour enregistrer votre offre. Si vous n'êtes pas assez rapide vous entendrez un buzz. A ce moment c'est trop tard et votre offre ne peut être prise en compte. Vous devez attendre votre prochain tour pour la représenter, en espérant que personne d'autre n'ait acheté le produit entre temps.

Rappel : vous ne pouvez placer une carte Enchère par dessus une autre carte Enchère de votre couleur.

CARTE JOKER

Joker carte Enchère

Une carte Joker est votre enchère la plus élevée. Elle peut être jouée sur n'importe quelle autre carte Enchère.

Vous pouvez jouer votre carte Joker sur celle d'un autre joueur pour surenchérir sur lui.

REMPORTER LE PRODUIT

Le commissaire-priseur annonce la clôture des ventes et la couleur du dernier joueur qui a fait une offre.

Le gagnant prend alors la carte Objet et la conserve face 'Valeur Estimée' visible pour le reste de la partie. Vous pouvez regarder le dos de la carte 'Valeur réelle', mais en secret.

Placez la carte Enchère gagnante face cachée près du plateau de jeu et formez une pile de défausse. Placez ensuite toutes les cartes Enchère gagnantes à venir sur cette pile, elles ne sont plus utilisées durant le reste de la partie.

Rendez les cartes Enchère restant dans le compartiment à tous les joueurs concernés. Bien sûr ces cartes peuvent être réutilisées tout au long de la partie pour faire d'autres offres.

Lorsque tout le monde est prêt, appuyez sur la touche Reprendre pour continuer. Après environ 30 tours d'enchères, le commissaire-priseur annonce que vous en êtes à la seconde moitié.

ASTUCES POUR LES ACHETEURS

- Remettez aux joueurs plus jeunes plus de cartes catégorie afin d'équilibrer leur chance de gagner.
- Cherchez bien les objets que vous souhaitez acquérir et tentez de collectionner ceux qui correspondent à vos cartes catégorie, vous aurez plus de points à la fin de la partie !
- Vous pouvez vous abstenir de faire une offre. Il vous suffit d'attendre que le jeu retentisse. Cela a plus de chance d'avoir lieu vers la fin de la partie, lorsqu'il y a moins de cartes.
- Lorsque vous réussissez à acheter un Objet, si sa valeur réelle est plus élevée que sa valeur estimée, ne faites pas une offre trop forte pour les 2 autres cartes qui proposent le même produit, sauf si cela vous est nécessaire pour compléter votre collection.

EVALUATION DE VOS ACHATS

A l'annonce du dernier tour d'enchère par le commissaire-priseur, tous les objets restants sont liquidés. Chacun des joueurs retourne ses cartes Objets sur la face 'Valeur réelle'.

Ajoutez toutes ces valeurs. Les points sont comptabilisés comme suit :

COLLECTION D'OBJETS *(3 ou plus d'une même catégorie)*	2 x la Valeur réelle de chaque objet
COLLECTION DE 3 CARTES OBJETS APPARTENANT À VOTRE CATÉGORIE	3 x la Valeur réelle de chaque objet
1 CARTE OBJET APPARTENANT À VOTRE CATÉGORIE	2 x la Valeur réelle de chaque objet
1 OBJET	1 x la Valeur réelle de chaque objet

TOUTES LES CARTES ENCHÈRE RESTANTES NE SONT PAS PRISES EN COMPTE DANS LE SCORE FINAL.

GAGNER LA PARTIE

Le joueur qui obtient la valeur totale de tous ses objets la plus élevée gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a la valeur de cartes Enchère restantes la plus élevée gagne.

© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
www.hasbro.fr
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

1201**46175**101