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 (Bourgogne du sud), 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Portobello Market

La construction captivante d'un marché pour 2 – 4 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

– **96 étals dans les couleurs des joueurs :** rouge (30 étals), jaune (30), vert (20) et bleu (16)

– **20 tuiles d'action** («**2**», «**3**» et «**4**» dans les couleurs des joueurs, 4 x «**1**», 2 x «**2**» et 2 x «**3**» en noir et blanc)

– **4 marqueurs de score** dans les couleurs des joueurs

– **11 clients :** 5 commis (gris), 5 citoyens (roses), 1 lord (noir)

– **1 Bobby**

– **1 sac**

– **4 tableaux pour les joueurs**

– **1 plateau de jeu**

Le plateau de jeu montre la région du Portobello Market avec ses 11 **places** qui sont reliées entre elles par des **ruelles**. Dans les ruelles, il y a des cases pour 2 à 6 étals. Les régions délimitées par les ruelles s'appellent des «**districts**». Dans chaque district, il y a une «**case pour le Bobby**» sur laquelle on peut placer le Bobby (nom populaire en Angleterre pour désigner un agent de police). Le **compteur de points** longe le plateau de jeu à son bord extérieur ; les joueurs y marquent leurs points.

Les préparatifs

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur reçoit :
- les étals d'une couleur : 30 dans la partie à deux (les étals rouges et jaunes), 20 dans la partie à trois (les étals rouges, jaunes et verts), 16 dans la partie à quatre (des étals de toutes les couleurs)
- les tuiles d'action «**2**», «**3**» et «**4**» de la même couleur
- le tableau correspondant.

Chaque joueur place ses étals devant lui sur la table de manière à ce que tout le monde puisse les voir, et accroche ses tuiles d'action au store de sa boutique (son tableau), face visible.

Empilez les tuiles d'action neutres à côté du plateau de jeu, face visible, dans l'ordre suivant : «**3**» (en haut), «**3**», «**2**», «**2**», «**1**», «**1**», «**1**», «**1**» (en bas).
Placez le lord et le Bobby eux aussi à côté du plateau de jeu.
Mettez les 5 commis ainsi que les 5 citoyens dans le sac que vous laissez à côté du plateau de jeu.

Placez les marqueurs de score des participants sur la case « 10 » du compteur de points.

But du jeu

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. On reçoit des points quand une ruelle est pleine d'étals **et** qu'il se trouve un client (commis, citoyen ou lord) sur chacune des deux places aux deux extrémités de la ruelle.
En outre, on reçoit des points lors des **évaluations d'un district**, quand on place une tuile d'action sur le plateau de jeu, ainsi qu'à la fin de la partie lors de l'**évaluation du lord**.

Déroulement de la partie

Le dernier à avoir été à Londres commence à jouer. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Avant de commencer à jouer, le voisin de droite du premier joueur place le Bobby dans un district quelconque. Ensuite, c'est le tour du premier joueur.

Le joueur dont c'est le tour choisit d'abord l'une de ses tuiles d'action qui se trouvent face visible devant lui. (Au début de la partie, les trois tuiles d'action devant lui sont visibles.) Il retire la tuile d'action qu'il a choisie du store de sa boutique. Cela permet de voir combien d'actions réalise le joueur pendant ce tour.

> À la fin de son tour, le joueur retourne la tuile et la remet sous son store, cette fois cependant face cachée. Quand un joueur a utilisé ses 3 tuiles d'action, il les retourne une fois de plus et peut les réutiliser.

Les actions possibles sont les suivantes :
1. « **Construire un étal** » et
2. « **Placer un client** ».

Le joueur est libre de jouer ses actions dans l'ordre qu'il veut. Il peut même les exécuter plusieurs fois et les combiner à sa guise.

1. Construire un étal

Le joueur place un de ses étals sur une case de ruelle libre.
Condition : Il faut que le Bobby se trouve dans un district que la ruelle concernée délimite. S'il n'y se trouve pas, on peut l'y déplacer (voir « Le déplacement du Bobby »).
S'il s'agit du premier étal dans une ruelle, le joueur est libre de choisir à laquelle des deux extrémités de la ruelle il veut le monter. Les étals suivants qui seront montés dans cette ruelle doivent l'être directement à côté du premier étal.

Le joueur dont c'est le tour peut placer des étals dans les ruelles a, b et c, à savoir sur les cases hachurées. S'il déplace le Bobby dans le district voisin (flèche discontinue), il peut ensuite construire des étals sur les cases hachurées dans les ruelles c, d et e.

2. Placer un client

Le joueur sort un client du sac, sans regarder dedans, et le place sur une place non occupée de son choix. Le Bobby ne doit pas forcément se trouver dans un district avoisinant.
Lors de l'évaluation des ruelles, un commis (gris) rapporte moins de points qu'un citoyen (rose), qui, lui, rapporte moins de points que le lord (noir, voir « L'évaluation du lord »). Le joueur doit placer un client sur le plateau de jeu avant de pouvoir exécuter une nouvelle action (par exemple placer un autre client).

Exemples de déroulement d'un tour : le joueur dont c'est le tour choisit la tuile d'action « 3 ». Il place un client sur le plateau de jeu et construit 2 étals. Ou il place 3 clients. Ou il construit 3 étals.

Le déplacement du Bobby

Un joueur **peut** déplacer le Bobby à tout moment pendant son tour. Déplacer le Bobby **ne compte pas comme action**, on peut le faire en plus de ses actions. Lors de son mouvement, le Bobby passe par-dessus un nombre quelconque de ruelles bâties et non bâties (pas par-dessus des places), jusqu'au district souhaité par le joueur.
Pour déplacer le Bobby, le joueur concerné doit payer des points (voir les exemples).

En fonction des étals dans les ruelles par-dessus lesquelles il fait se déplacer le Bobby, le joueur doit payer par ruelle :

0 points, s'il y a une majorité d'étals de **sa propre couleur** (la majorité relative suffit).

Rouge déplace le Bobby par-dessus cette ruelle. Comme Rouge a la majorité d'étals dans cette ruelle, le déplacement est gratuit.

1 point, s'il **n'y a pas d'étals** dans la ruelle ou si le joueur qui déplace le Bobby a la majorité avec un autre joueur. Personne ne reçoit ce point.

Rouge déplace le Bobby par-dessus cette ruelle. Il doit payer un point.

1 point, si un **autre joueur** a la majorité (ou plusieurs autres joueurs). Celui-ci reçoit le point. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ces joueurs reçoivent chacun 1 point de celui qui a déplacé le Bobby.

Rouge déplace le Bobby par-dessus cette ruelle. Il doit payer un point à Vert et un à Bleu, puisque ces deux joueurs ont la majorité d'étals dans la ruelle.

Rouge déplace le Bobby par-dessus cette ruelle. Il doit payer un point à Jaune, puisque Jaune a la majorité ici.

Pour payer, le joueur déplace son marqueur d'une case vers le bas pour chaque point qu'il doit payer. Le joueur qui reçoit le point déplace son marqueur d'un point vers le haut.

L'évaluation des ruelles

On évalue une ruelle une fois que celle-ci est complètement bâtie **et** qu'il y a un client sur chacune des deux places situées aux bouts de cette ruelle.
Tous les joueurs qui ont construit des étals dans cette ruelle reçoivent **immédiatement** des points lors de l'évaluation de la ruelle – indépendamment des éventuelles majorités! Pour une meilleure vue d'ensemble, le nombre de points est indiqué non seulement sur les cases des ruelles, mais aussi sur les maisons qui se trouvent à côté des cases.
Pour un étal situé sur une case marquée d'un «3», on reçoit donc 3 points, pour un étal sur une case de «1», seulement un point, et ainsi de suite.

En outre, pour l'évaluation, **les deux clients** qui se trouvent sur les places de la ruelle jouent un rôle décisif. D'abord, on additionne les points des étals, et ensuite, on les multiplie de la manière suivante :
Si sur les deux places, il y a ...
... **deux commis**, on multiplie les points des étals par **1**.
... **un commis** et **un citoyen**, on multiplie les points des étals par **2**.
... **deux citoyens**, on multiplie les points des étals par **3**.
... **le lord** et **un commis**, on multiplie les points des étals par **3**.
... **le lord** et **un citoyen**, on multiplie les points des étals par **4**.

Exemple : Lors de l'évaluation de cette ruelle, Rouge reçoit 12 points : (3 + 2 + 1) x 2 = 12, Vert 8 points : (1 + 3) x 2 = 8 et Bleu 4 points : 2 x 2 = 4

On marque les points tout de suite sur le compteur de points.

Si une ruelle n'est pas complète, on ne l'évalue pas (exception : «L'évaluation du lord»).

Marquer un district

Le joueur qui est en train de jouer peut aussi placer sa tuile d'action «**2**» ou «**4**» dans un district, face visible. Mais alors, c'est tout pour ce tour ! Dans ce tour-là, il ne peut ni construire d'étal, ni placer de clients, ni déplacer le Bobby. On n'évalue que les étals du joueur.

Il reçoit tout de suite des points comme suit :
Le nombre des propres étals dans les trois ruelles de ce district est multiplié par le nombre indiqué par la tuile d'action («**x2**» ou «**x4**»).
Pour l'évaluation d'un district, il n'est pas nécessaire que toutes les cases des ruelles soient occupées par des étals. La majorité des étals et les clients ne jouent aucun rôle non plus.

Une seule tuile d'action au maximum peut se trouver dans un même district. Pendant toute la partie, chaque joueur ne peut déclencher que **deux fois** l'évaluation d'un district, une fois avec sa tuile d'action indiquant le «**2**» et l'autre avec sa tuile de «**4**».
Après avoir procédé à l'évaluation d'un district, le joueur reçoit en remplacement de la tuile d'action qu'il a jouée la première tuile d'action neutre de la pioche qui se trouve à côté du plateau de jeu : pour la première évaluation d'un district, on reçoit un «**3**», pour la deuxième évaluation d'un district également un «**3**», ensuite un «**2**», et ainsi de suite.
Le joueur place des tuiles neutres à la place libre de son store (tableau) et les utilise dès maintenant comme tuiles d'action. Il ne peut pas les utiliser pour réaliser d'autres évaluations d'un district.

Exemple d'évaluation d'un district :
Rouge reçoit 16 points (4 de ses propres étals x nombre sur la tuile d'action 4 = 16).

Le lord

Dès que le 10ème client arrive sur le plateau de jeu, on peut placer le lord sur la dernière place restante libre. Placer le lord est considéré comme une action du joueur.
Le lord rapporte des points supplémentaires lors de l'évaluation du lord à la fin de la partie.
Si, à la fin de la partie, le lord ne se trouve toujours pas sur le plateau de jeu, il n'y a pas d'évaluation du lord.

Fin de la partie

Au moment où un joueur a construit son dernier étal, on termine encore la manche en cours. Ensuite, la partie est finie et on procède à l'évaluation du lord, s'il y a lieu.
Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'évaluation du lord : Toutes les ruelles qui partent du lord et qui ne sont pas complètement bâties sont maintenant évaluées. On reçoit autant de points pour les étals qui s'y trouvent qu'on en recevrait lors de l'évaluation d'une ruelle complètement bâtie.

Exemple d'évaluation du lord :
On a déjà évalué la ruelle a.
Dans la ruelle b, Rouge reçoit 9 points : 3x3 = 9, et Jaune également : (1 + 2) x 3 = 9.
Dans la ruelle c, Vert reçoit 16 points : (3 + 1) x 4 = 16, tandis que Jaune reçoit 4 points : 1x4 = 4.

Variante

Les joueurs qui préfèrent que la chance ne joue pas un si grand rôle dans le jeu peuvent, au début de la partie, placer les 10 clients dans un ordre aléatoire à côté du plateau de jeu, l'un après l'autre (le lord occupe la dernière place de la rangée). Maintenant, l'ordre des commis et des citoyens est connu. Quand on place un client sur le plateau de jeu, on doit toujours prendre le premier de la rangée.

Auteur: Thomas Odenhoven, **Illustration:** Michael Menzel, **Graphique:** Christof Tisch
Art.-Nr. 49073
®2007 Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin

PORTOBELLO 2.0

2 à 4 | 45 mm > avoir le plus de points

➜ **préparation** | Chacun recoit un plateau mémo + 3 horloges (2,3,4) + 30/20/16 échoppes à 2/3/4 J. | **créer pile de valeur décroissante des horloges neutres** | **Mettre les 10 clients** (roses et gris) **dans le sac**. Lord (noir) à côté du plateau | Le joueur à gauche du premier joueur place le Bobby (gros pion noir) dans un district

Tour de jeu

① CHOISIR NOMBRE D'ACTIONS JOUÉES

Le joueur actif retourne f.c l'une de ses 3 horloges encore f.v

➥ *si les 3 horloges f.c au début de son tour, le joueur les met f.v*

② REALISER ACTIONS (❖) OU DECOMPTER DISTRICT

On peut combiner à son gré les 2 actions suivantes :

❖ CONSTRUIRE UNE ÉCHOPPE

Placer une échoppe de sa couleur sur 1 case libre

➥ si ruelle vide, la placer à l'une des extrémités

➥ si ruelle partiellement occupée, la poser juste après la dernière échoppe construite

memo *on ne peut construire que dans l'une des ruelles qui délimitent le district où se trouve le Bobby (pion noir)*

❖ PLACER UN CLIENT

Piocher du sac un client et le place à une intersection libre.

memo *le Lord (à côté du plateau) placé en dernier*

ou ❖ DECOMPTER UN DISTRICT (SEULE ACTION RÉALISÉE DURANT LE TOUR)

Défausser l'une de ses horloges spéciales (x2 ou x4) dans un district et marquer autant de points que :
chiffre sur horloge x nombre de maisons du joueur

memo *1 district ne peut être décompté qu'une seule fois.*

Prendre ensuite nouvelle horloge au sommet de la pile

memo *placer la nouvelle horloge f.c*

✧ DÉPLACER LE BOBBY

Durant son tour, on peut déplacer à son gré le bobby d'un district à un autre, en traversant une ruelle mais pas une place .

memo *non considéré comme une action*

Régler éventuellement les taxes à chaque traversée de rue :

➥ ruelle vide : 1 point perdu (son marqueur recule d'1 case)

➥ ruelle occupée :

- Joueur actif est (co)majoritaire : gratuit
- Joueur actif n'est pas majoritaire : il donne 1 pt au(x) joueur(s) majoritaire(s) et recule d'autant son marqueur

memo *la majorité se calcule selon le nombre de maisons*

✧ DÉCOMPTER UNE RUE

Si ruelle complète + client à chaque extrémité : les joueurs récupèrent des points en fonction de la valeur de leurs échoppes, éventuellement multipliées selon clients présents (voir mémo sur plateau de chaque joueur)

Fin de partie

Dès qu'un joueur a placé toutes ses échoppes

memo *finir le tour en cour*

Si le Lord est présent et à l'extrémité de rues incomplètes, celles-ci sont décomptées.. à condition qu'un client soit à l'autre bout

abréviations : voir site memoregle http://clube.free.fr

PORTOBELLO 2.0

2 à 4 | 45 mm > avoir le plus de points

➜ préparation | Chacun recoit un plateau mémo + 3 horloges (2,3,4) + 30/20/16 échoppes à 2/3/4 J. | créer pile de valeur décroissante des horloges neutres | Mettre les 10 clients (roses et gris) dans le sac. Lord (noir) à côté du plateau | Le joueur à gauche du premier joueur place le Bobby (gros pion noir) dans un district

Tour de jeu

① CHOISIR NOMBRE D'ACTIONS JOUÉES

Le joueur actif retourne f.c l'une de ses 3 horloges encore f.v

➥ si les 3 horloges f.c au début de son tour, le joueur les met f.v

② REALISER ACTIONS (❖) OU DECOMPTER DISTRICT

On peut combiner à son gré les 2 actions suivantes :

❖ CONSTRUIRE UNE ÉCHOPPE

Placer une échoppe de sa couleur sur 1 case libre

➥ si ruelle vide, la placer à l'une des extrémités

➥ si ruelle partiellement occupée, la poser juste après la dernière échoppe construite

memo on ne peut construire que dans l'une des ruelles qui délimitent le district où se trouve le Bobby (pion noir)

❖ PLACER UN CLIENT

Piocher du sac un client et le place à une intersection libre.

memo le Lord (à côté du plateau) placé en dernier

ou ❖ DECOMPTER UN DISTRICT (SEULE ACTION RÉALISÉE DURANT LE TOUR)

Défausser l'une de ses horloges spéciales (x2 ou x4) dans un district et marquer autant de points que :
chiffre sur horloge x nombre de maisons du joueur

memo 1 district ne peut être décompté qu'une seule fois.

Prendre ensuite nouvelle horloge au sommet de la pile

memo placer la nouvelle horloge f.c

✧ DÉPLACER LE BOBBY

Durant son tour, on peut déplacer à son gré le bobby d'un district à un autre, en traversant une ruelle mais pas une place .

memo non considéré comme une action

Régler éventuellement les taxes à chaque traversée de rue :

➥ ruelle vide : 1 point perdu (son marqueur recule d'1 case)

➥ ruelle occupée :

- Joueur actif est (co)majoritaire : gratuit
- Joueur actif n'est pas majoritaire : il donne 1 pt au(x) joueur(s) majoritaire(s) et recule d'autant son marqueur

memo la majorité se calcule selon le nombre de maisons

✧ DÉCOMPTER UNE RUE

Si ruelle complète + client à chaque extrémité : les joueurs récupèrent des points en fonction de la valeur de leurs échoppes, éventuellement multipliées selon clients présents (voir mémo sur plateau de chaque joueur)

Fin de partie

Dès qu'un joueur a placé toutes ses échoppes

memo finir le tour en cour

Si le Lord est présent et à l'extrémité de rues incomplètes, celles-ci sont décomptées.. à condition qu'un client soit à l'autre bout