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

SALUDOS AMIGOS

MATERIEL
21 cartes projet de construction (6 bâtiments) avec le dos numéroté
3 cartes journalistes avec Presse écrit au dos
1 pion biscuit
1 sac en feutre vert
7 promoteurs immobiliers (pions de couleurs)
7 dés de couleur
1 chope de bière
56 cartes conseillers municipaux (18 x 1, 20 x 2, 18 x 3)
1 plateau avec 6 batiments, 2 cases journalistes, 1 échelle d'argent, une table de mise (la plus à l'intérieure).

PRÉPARATION
Les cartes de bâtiment et les journalistes sont mis dans le sac en feutre. Le biscuit et la chope de bière sont placés à côté du plateau.
Chaque joueur prend un pion promoteur et le dé de la même couleur, 3 cartes conseillers municipaux de valeur 1, 2 et 3 qui sont placées face cachée devant le joueur. Les cartes restantes des conseillers municipaux sont mélangées et forment une pile face cachée à côté du plateau. Le joueur le plus âgé reçoit le sac en feutre et commence.

VUE D'ENSEMBLE DE JEU
1. Le joueur dont c'est le tour tire une carte bâtiment du sac en feutre et annonce à haute voix le nombre sur le verso.
2. Chaque joueur détermine maintenant sa force personnelle de négociation.
3. Tous les joueurs forment des coalitions.
4. Les joueurs dans la coalition gagnante déplacent leurs pions sur la piste d'argent.
5. Tous les autres joueurs tirent une carte conseiller municipal de la pile.
6. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre et le prochain joueur reçoit le sac en feutre.

TIRER UNE CARTE BÂTIMENT
Le joueur prend au hasard une carte de la poche en feutre. Si c'est un journaliste il n'y a pas de phase de négociation. Si c'est une section de bâtiment, le joueur la met sur le plateau sur la case appropriée en annonçant la valeur de son verso.
On calcule la valeur en millions de cette section de bâtiment : sa valeur, plus un pour chaque section de bâtiment déjà posée sur la parcelle de terrain concernée, plus un pour la section tirée.
Exemple
Une section de bâtiment avec la valeur 4 au verso est tirée et deux sections de construction se trouvent déjà sur le plateau pour ce projet. On additionne 4 (la valeur de la section tirée), 2 (pour les sections déjà en place) et 1 (pour la section tirée) = 7 millions.

DÉTERMINER LA FORCE DE NÉGOCIATION
Pour déterminer leur force personnelle de négociation, chaque joueur lance son dé et ajoute le nombre de cartes de conseillers municipaux possédées (pas les nombres sur les cartes). Un joueur peut relancer le dé en défaussant une de ses cartes conseillers municipaux. Pour chaque nouveau lancer de dé, on doit défausser une carte conseiller municipal.
Exemple
Un joueur qui a 4 cartes de conseillers municipaux et lance un 3 a une force de négociation de 7. Les nombres sur les cartes sont seulement employés pendant un conseil municipal.

PHASE DE NÉGOCIATION
Tout le monde joue en même temps. Celui qui veut faire une offre, met la chope de bière sur la case correspondante de la piste des enchères (piste numérotée à l'intérieur de la piste d'argent). Pour chaque offre suivante, la chope est avancée à la case correspondante.
Pour faire une offre, un joueur doit miser sa force de négociation ou rassembler plusieurs joueurs dans une coalition, on offre la somme de leurs forces de négociation. Chaque joueur peut faire des propositions et former de nouvelles coalitions.
Une coalition peut être formée ou remplacée par une nouvelle à tout moment.
Une coalition doit être d'accord sur la distribution des millions. Les joueurs doivent considérer la part que chacun obtient et la position du chef sur la piste d'argent.
Chaque joueur impliqué dans une offre gagnante obtient au moins 1 million.
Exemple : 5 joueurs négocient sur 7 millions (deuxième section de bâtiment de valeur 5). Chaque joueur a le nombre suivant de cartes et lance le dé comme indiqué :
Peter a 2 cartes et lance un 4 (force de négociation : 6). Claudia a 3 cartes et 3 au dé (force de négociation : 6). Gaby a 4 cartes et 5 au dé (force de négociation : 9). Reiner a 2 cartes et 1 au dé (force de négociation : 3). Fritz a 3 cartes et a 2 au dé (force de négociation : 5).
Reiner décide de relancer le dé et se défausse donc d'une carte, il obtient un 4. Fritz jette également une carte, relance le dé et obtient 1. Il décide à nouveau de jeter une autre carte et obtient 5 au dé. La situation est comme suit pour ceux qui ont relancé le dé (pour les autres, ça ne change pas) :
Reiner a 1 carte et a 4 au dé (force de négociation : 5). Fritz a 1 carte et a 5 au dé (force de négociation = 6) ;
Gaby commence et offre ses 9 points, voulant récupérer seule l'argent. Elle met la chope sur la case 9 sur la piste intérieure. Fritz se joint à Reiner, en offrant 11 et annonce "4 millions pour moi et 3 pour Reiner". Immédiatement Peter (pour 3 millions) fait une offre de 12 avec Claudia (pour 4 millions). Fritz ne peut s'associer à Peter ni à Claudia parce que leur offre serait de 12 et cette case est déjà occupée. Fritz offre de se joindre à Gaby pour une offre de 15 et Gaby réclame 5 millions pour sa contribution de 9 à l'offre. Il refuse et rejoint l'offre de Peter (2 millions chacun) et Claudia (3 millions). L'offre s'élève maintenant à 18 et personne ne surenchérit. C'est l'offre gagnante. Les gagnants avancent leurs pions des sommes encaissées. Mais la réunion du conseil municipal pourrait changer les choses si les perdants le désirent.

LES MEMBRES DE LA COALITION GAGNANTE DÉPLACENT LEURS PIONS
Les membres de la coalition victorieuse avancent maintenant leurs pions sur l'échelle d'argent. Quand la dernière offre est victorieuse, les millions sont distribués parmi les membres de la coalition selon l'accord entre les joueurs et chacun déplace son pion en conséquence sur l'échelle d'argent. A moins qu'un joueur sollicite une réunion du conseil municipal !

LES PERDANTS TIRENT DE NOUVELLES CARTES DE CONSEILLERS MUNICIPAUX
Les joueurs qui n'ont pas gagné la coalition tirent une nouvelle carte de conseiller municipal de la pioche et la placent devant eux face cachée après l'avoir regardé.
Quand la pile de cartes est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pile. S'il n'y a pas assez de cartes pour en donner une à chaque joueur, alors aucun joueur n'en reçoit.

RÈGLES SPÉCIALES
Réunion du conseil municipal
Les joueurs n'appartenant pas à la coalition victorieuse peuvent s'associer à une réunion du conseil municipal pour essayer de faire échouer la coalition gagnante. Les joueurs doivent utiliser des cartes de conseillers municipaux lors de la réunion du conseil municipal. On va se servir des chiffres sur les cartes (plus ils sont élevés, mieux c'est) et du pion biscuit. Lors d'une réunion du conseil municipal, la minorité essaye d'affaiblir la coalition gagnante. Seul un joueur qui a perdu la négociation peut appeler

le conseil municipal. Les joueurs qui ont perdu la négociation forment l'opposition.

Déroulement du conseil municipal

1. Un joueur annonce la session du conseil municipal et pousse en avant une de ses cartes.
2. On détermine la force de négociation de l'opposition et le pion biscuit est placé sur la case correspondante sur la table des mises.
3. Les autres joueurs de l'opposition qui veulent assister au conseil municipal mettent en avant une carte.
4. Tous les autres joueurs, y compris la coalition gagnante, prennent leurs cartes restantes en main.
5. Tous les joueurs posent simultanément face cachée sur la table un nombre de cartes.
6. Toutes les cartes sont révélées. Les nombres indiquent les différentes forces des conseillers municipaux. L'opposition et la coalition déterminent leurs totaux globaux et ajoutent ces derniers aux positions actuelles de leurs marqueurs sur la table des mises, déplaçant les pions biscuit et chope en conséquence.
7. Si la coalition a toujours une valeur égale ou plus élevée, ces joueurs ont gagné la phase de négociation. Si l'opposition a la plus grande valeur, l'opposition gagne.
8. Toutes les cartes utilisées sont maintenant défaussées. Les joueurs de la partie gagnante font avancer leurs promoteurs selon leur accord.

Exemple

Il y a quatre joueurs :

Fritz a 3 cartes et un 6 (force de négociation : 9). Klaus a 5 cartes et un 5 (force de négociation : 10). Reiner a 5 cartes et un 4 (force de négociation : 9). Wolfgang a 6 cartes et un 2 (force de négociation : 8).

Fritz et Klaus forment une coalition se partageant 9 millions, 4 millions à Fritz et 5 millions à Klaus. Il pose la chope sur la case 19. Reiner et Wolfgang ont seulement une force de négociation de 17. Mais ils ont 11 cartes et les autres 8. Reiner exige une réunion du conseil municipal et pousse une carte en avant. Le pion biscuit est mis sur la case 17. Wolfgang croit également que la coalition pourrait tomber et propose une de ses cartes.

Maintenant tous les joueurs prennent leurs cartes restantes dans leurs mains. Les joueurs de l'opposition conviennent que s'ils gagnent, Reiner recevra 4 millions et Wolfgang 5 millions. Du côté de la coalition, Klaus exige 6 millions. Fritz murmure quelque chose mais décide que 3 millions sont mieux que rien. Tous les joueurs mettent maintenant des cartes face cachée sur la table. Les cartes sont révélées et on calcule le total pour chaque partie (coalition et opposition). La coalition a déposé cinq cartes et l'opposition 9.

Fritz met 2 cartes, 1 + 2 = 3 ; Klaus met 3 cartes, 3 + 3 + 2 = 8 ;
Reiner met 3 cartes, 1 + 1 + 3 = 5 ; Wolfgang met 5 cartes, 1 + 3 + 2 + 3 + 2 + 1 = 12 ;

La coalition a 11 et à l'opposition 17. On ajoute ces scores à leur position actuelle sur la table. La coalition réalise un total global de 30 (11+19) et l'opposition 34 (17+17). L'opposition gagne.

Wolfgang et Reiner déplacent leurs promoteurs selon leur accord et les deux autres joueurs tirent une nouvelle carte. Les cartes utilisées sont défaussées.

Exemple 2

Trois joueurs forment une coalition, et quatre l'opposition. Un joueur de l'opposition exige une réunion du conseil municipal. Un joueur de l'opposition ne participe pas et ne pose pas de carte. Des trois joueurs de la coalition, deux ne jouent aucune carte. Le troisième membre de la coalition a déjà mis en jeu toutes ses cartes.

Les trois joueurs de l'opposition gagnent et déplacent leur promoteur comme le prévoit leur accord.

Les trois joueurs de la coalition et le quatrième membre de l'opposition tirent une nouvelle carte.

Les journalistes

Quand on tire une carte journaliste, il n'y a pas de phase de négociation. A la place, chacun paye ses membres du conseil municipal et détermine sa différence personnelle par rapport au joueur possédant le moins de cartes conseillers municipaux. Chaque joueur déplace son promoteur vers l'arrière sur l'échelle d'argent de ce nombre (mais jamais au-delà de la case du début).

Exemple

Dans une partie à 5 joueurs, Peter a 3 cartes, Fritz en a 6, Claudia en a 3, Klaus en a 4 et Gaby 5. Peter et Claudia ont le moins de cartes. Fritz recule son pion de 3 cases (6 – 3), Klaus 1 et Gaby 2. Le journaliste est remis dans le sac. Mais si trois projets de construction sont déjà complets, le journaliste est placé sur la case journaliste sur le plateau.

FIN DU JEU

Le jeu est fini si un deuxième journaliste est placé sur la case journaliste du plateau. Les joueurs reculent leur pion selon la manière ci-dessus. Dès que quatre des six projets de construction sont accomplis, le jeu est également terminé. Un projet est fini si toutes ses sections se trouvent sur le plateau.

Exemple

Si on tire une carte qui complète un quatrième projet, on ne lance pas les dés et il n'y a pas de négociation. Les joueurs reçoivent des bonifications. Les joueurs ajoutent les valeurs de leurs conseillers municipaux. Celui qui a le total le plus grand (il peut y avoir plusieurs joueurs) reçoit la bonification. Cette bonification est égale à la valeur de la section de construction dernièrement tirée. Il déplace son promoteur sur l'échelle d'argent en conséquence.

Exemple

Si le quatrième projet complété est la fontaine, la bonification est de 1 million. Si c'est la sixième section de l'usine de purification, la bonification est de 6 millions.

Il n'y a aucune bonification de fin si le jeu finit en tirant un deuxième journaliste.

Le gagnant est le joueur qui se trouve le plus avancé sur l'échelle d'argent (il peut y avoir plusieurs gagnants).