

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

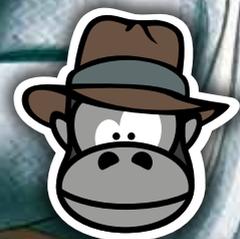
escaleajeux@gmail.com





30 CARATS

Fabien Chevillon



GROSSO MODO
ÉDITIONS

BUT DU JEU

Etre le plus riche à la fin de la partie.

INTRODUCTION

Vous incarnez des aventuriers à la recherche des plus gros diamants. Aujourd'hui, c'est jour de commerce. Enrichissez-vous en échangeant vos pierres précieuses et revendez-les au meilleur prix !

Le jeu se déroule sur 3 tours, durant lesquels chacun tentera de faire fructifier son butin, par la vente des pierres précieuses de faible valeur et l'acquisition des plus chères.

Au début de la partie, chaque joueur connaît la valeur des pierres précieuses d'une couleur et devra découvrir celles de ses adversaires, au fur et à mesure des échanges commerciaux.

En fin de partie, les joueurs révèlent la valeur de leurs pierres précieuses. Le vainqueur est le joueur ayant accumulé le butin le plus élevé.

MATERIEL

- 6 Paravents (bleu, vert, rouge, blanc, noir et violet)
- 210 Pierres précieuses (35 de chaque couleur de paravent)
- 35 Pépites d'or (pierres jaunes)
- 18 Cartes TRANSACTION
- 13 Cartes VALEUR SECRETE (de -30 à +30)
- 3 Cartes JOURNÉE (Matin / Midi / Soir)
- 1 Sac Banque



Carte TRANSACTION



Carte JOURNÉE Matin

Carte VALEUR SECRETE



MISE EN PLACE

A) Chaque joueur reçoit :

- 1 Paravent de la couleur de son choix
- 5 Pierres précieuses de chacune des couleurs des paravents utilisées dans la partie
- 5 Pépites d'or

B) Le sac Banque

Le sac Banque est rempli avec 5 pépites d'or et 5 pierres précieuses de chacune des couleurs des paravents utilisés.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, le sac Banque contient 15 pierres précieuses (5 pierres des 3 couleurs de paravents) et 5 pépites d'or.

C) Les cartes TRANSACTION

Les 18 cartes TRANSACTION sont mélangées.

Trois cartes sont distribuées à chaque joueur.

Après en avoir pris connaissance, le joueur les dissimule derrière son paravent.

Les cartes TRANSACTION non utilisées sont défaussées du jeu.

D) Les cartes VALEUR SECRETE

Les 13 cartes VALEUR SECRETE sont mélangées.

Une carte est distribuée à chaque joueur.

Le joueur en prend connaissance et la dissimule derrière son paravent.

La carte VALEUR SECRETE détermine la valeur, positive ou négative, des pierres précieuses d'une couleur (la couleur du paravent du joueur). **Chaque pépite d'or vaut toujours +10.**

Exemple : Le joueur au paravent rouge tire la carte Valeur Secrete -20. Désormais, toutes les pierres précieuses rouges valent chacune -20.

Les cartes VALEUR SECRETE non distribuées forment une pile, face cachée. Une carte VALEUR SECRETE est tirée et est placée face visible à côté de la pile.

Exemple : La carte VALEUR SECRETE +15 est retournée. Désormais, tous les joueurs savent qu'aucune pierre précieuse ne peut valoir +15 puisqu'aucun joueur ne possède cette carte VALEUR SECRETE.

E) Les cartes JOURNEE

La carte «Matin» est posée face visible sur la table.

REGLES

Le joueur qui a les pieds les plus grands commence la partie.
Lors de son tour, il jouera le rôle du « Vendeur ».

5 étapes vont se succéder :

1) Choix d'une carte TRANSACTION

Le Vendeur choisit une de ses cartes TRANSACTION et la pose, face visible, devant les joueurs.

Informations données par la carte TRANSACTION :

- Critères à respecter, par le Vendeur, pour proposer à la vente une combinaison de ses pierres.
- Les propositions des autres joueurs seront « SIMULTANÉES » ou « SUCCESSIVES ».
- SEUL le Vendeur doit respecter la carte TRANSACTION. Sauf indication contraire, ses adversaires restent libres.

2) Constitution de sa combinaison

Le Vendeur choisit parmi ses « pierres et pépites » une combinaison qu'il pose devant son Paravent, visible de tous.

Le nombre total de « pierres et pépites » proposées par un Vendeur ne peut jamais être supérieur à 5 !

Exemple :



Le Vendeur ROUGE choisit parmi ses « pierres et pépites » : 2 pierres rouges, 2 pierres bleues et 1 pépite d'or. Il les place devant son paravent. Elles constituent sa combinaison.



3) Troc

Le troc commence ! Pour acquérir les pierres proposées par le Vendeur, les autres joueurs lui proposent leur propre combinaison de « pierres et pépites », soit à tour de rôle (SUCCESSIF), soit tous ensemble au même moment (SIMULTANÉ) selon l'indication de la carte TRANSACTION du Vendeur.

La proposition d'un adversaire doit obligatoirement être différente de celle du Vendeur et être constituée d'au moins une pierre précieuse ou d'une pépite d'or.

Les joueurs n'ont aucune autre contrainte à respecter dans la constitution de leur combinaison **SAUF** si la carte TRANSACTION impose certains critères à tous les joueurs.



SIMULTANÉ

Toutes les propositions des adversaires sont faites en même temps.

Chaque joueur tient ses « pierres et pépites » dans sa main, poing fermé et bras tendu, devant son paravent.

Les joueurs ouvrent leurs mains simultanément.



SUCCESSIF

Toutes les propositions des adversaires sont faites l'une après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur place ses « pierres et pépites » devant son Paravent.

4) Echange avec un joueur ou la Banque

Le Vendeur doit choisir entre deux actions :

- **Echanger sa combinaison avec celle d'un autre joueur.**
Dans ce cas, les deux joueurs récupèrent les « pierres et pépites » de son adversaire et les placent derrière leur Paravent.

- **Echanger sa combinaison avec la Banque en payant des pépites d'or.**



Le Vendeur procède ainsi :

1. Il verse dans le sac Banque un nombre de pépites d'or indiqué sur la face intérieure de son paravent. Ce nombre est différent pour chaque JOURNÉE.
2. Il verse sa combinaison de « pierres et pépites » dans le sac Banque.
3. Après avoir mélangé le contenu du sac, il pioche au hasard autant de « pierres et pépites » qu'il y en avait dans sa combinaison.



Le « *Matin* » échangez votre combinaison avec la Banque contre 2 pépites d'or



Le « *Midi* » échangez votre combinaison avec la Banque contre 3 pépites d'or



Le « *Soir* » échangez votre combinaison avec la Banque contre 4 pépites d'or

DROIT DE REGARD



INTERDIT DANS LES PARTIES À 3 JOUEURS !

Le « Droit de regard » permet au Vendeur de prendre connaissance de la valeur d'une couleur de pierre précieuse en payant des pépites d'or.

Le montant à payer est indiqué sur la face intérieure de son paravent. Ce nombre est différent pour chaque JOURNÉE.

Lors de son tour, à n'importe quel moment le Vendeur peut utiliser son « Droit de regard ».

Après avoir versé dans le sac Banque le nombre de pépites d'or indiqué sur la carte JOURNÉE, le Vendeur peut lire discrètement la carte Valeur SECRETE de l'adversaire de son choix.



Le « *Matin* » payez un « Droit de regard » à la Banque contre 4 pépites d'or



Le « *Midi* » payez un « Droit de regard » à la Banque contre 3 pépites d'or



Le « *Soir* » payez un « Droit de regard » à la Banque contre 2 pépites d'or

5) Fin du troc

La carte TRANSACTION qui vient d'être jouée est défaussée. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) prend le rôle du Vendeur.

Au cours de la partie, le rôle du Vendeur sera joué 3 fois par chacun des joueurs.

FIN D'UN TOUR

Le premier tour est terminée lorsque les joueurs ont tous été une fois Vendeur. La carte JOURNÉE « Matin » est défaussée.

Pour chaque nouvelle JOURNÉE :

- La carte JOURNÉE correspondante (« Midi », puis « Soir ») est posée, face visible.



- Une nouvelle carte VALEUR SECRETE est tirée de la pile et révélée à l'ensemble des joueurs. Elle est posée sur la table, face visible.



- Un nouveau joueur est désigné pour commencer : Le joueur qui commence (le rôle du Vendeur) est désigné par le joueur qui avait commencé lors de la Carte JOURNÉE précédente. Un même joueur ne peut pas commencer plusieurs fois au cours de la partie.

VICTOIRE

Lorsque les joueurs ont tous été 3 fois Vendeur (cartes Matin, Midi, Soir jouées), la partie est terminée. Les cartes VALEUR SECRETE sont révélées. Les joueurs convertissent toutes leur pierres et pépites conformément à leurs valeurs.

Le joueur qui possède le butin le plus élevé remporte la victoire. Il est l'aventurier le plus riche.

PRECISIONS SUR LE DECOMPTE FINAL

Chaque joueur révèle sa carte VALEUR SECRETE aux autres joueurs.

Les joueurs ont ainsi connaissance de la valeur des pierres précieuses de toutes les couleurs. Les pépites d'or valent toujours +10. **Le score final d'un joueur peut être positif ou négatif.**

Exemple : Un joueur possède :



6 pierres bleues

1 pierre bleue = +10

Il possède donc un butin de pierres bleues de +60



3 pierres rouges

1 pierre rouge = -20

Il possède donc un butin de pierres rouges de -60



2 pépites d'or

1 pépite d'or = +10

Il possède donc un butin de pépites d'or de +20

SON BUTIN REPRÉSENTE DONC UN TOTAL DE 20

Astuces : Pour calculer le montant de votre butin, vous pouvez annuler les pierres précieuses positives et négatives entre elles. Une table de multiplication est à votre disposition sur la tranche de la boîte.

EN CAS D'EGALITE

Le joueur qui possède le plus de pépites d'or est désigné vainqueur.

QUESTIONS FREQUENTES

Un joueur ne peut respecter aucune de ses cartes TRANSACTION. Que faire ?

En début de partie, toutes les cartes TRANSACTION sont réalisables. Au cours de la partie, le joueur qui ne peut pas respecter sa carte TRANSACTION est sanctionné : il révèle à ses adversaires les pierres/pépites dont il est en possession en soulevant son paravent. Ensuite, il pioche une nouvelle carte TRANSACTION parmi les cartes défaussées.

Un joueur peut-il utiliser plusieurs fois son « Droit de regard » au cours d'une même partie ou d'un même tour ?

Oui, lorsque c'est son tour de proposer une combinaison, un joueur peut TOUJOURS utiliser 1 ou plusieurs Droits de regard tant qu'il a suffisamment de pépites d'or pour payer la Banque.

Que signifie la carte TRANSACTION « Offre constituée de 5 pierres tirés au hasard dans la Banque » ?

Dans ce cas particulier, le Vendeur ne propose pas des « pierres et pépites » qu'il possède derrière son paravent, mais pioche 5 « pierres et pépites » au hasard dans la banque pour les proposer à ses adversaires.

Crédits

Auteur : Fabien Chevillon / Illustrations : Tony Rochon / Editeur : Grosso Modo Editions

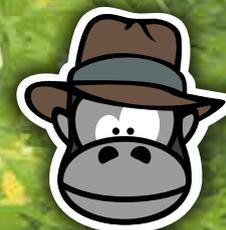
Récompenses



Remerciements

Arnaud, Guillaume et Alexandre sans qui cette belle aventure éditoriale n'aurait pu avoir lieu. Toute ma famille et ami(e)s ludiques, et plus particulièrement Sylvie, Célia, Manon et Inès qui vont enchaîner des années de parties !

Découvrez tous nos jeux sur www.gm-editions.fr



GROSSO MODO
ÉDITIONS