

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



GRAND HÔTEL — ACQUIRE

Grand Hôtel est un jeu de haute finance. Le but du jeu est d'acquérir la plus grosse fortune par la possession de chaînes d'hôtels par l'achat d'actions au bon moment et au cours le plus favorable, par fusion des chaînes hôtelières dont on possède un paquet d'actions important afin d'augmenter la valeur de ces actions.

2 à 6 joueurs. Durée moyenne : 1 h 30

1. Les éléments du jeu

le plateau de jeu

- des hôtels :** les pions bleus
- une chaîne :* deux ou plusieurs hôtels sur des cases contiguës (mais pas en diagonale)
- chaîne absorbée :* chaîne fusionnée avec une chaîne plus importante
- chaîne indépendante :* n'appartient à aucune autre chaîne
- chaîne ouverte :* possède moins de 10 hôtels
- chaîne fermée :* possède 11 hôtels ou plus
- pions de chaîne :** servent à reconnaître la chaîne à laquelle appartient l'hôtel. Les couleurs de ces pions sont les mêmes que celles des actions.
- prime de fondation :* action gratuite remise au fondateur d'une chaîne
- actionnaire :* joueur qui possède des actions
- actions :* il y en a 25 par chaîne d'hôtels
- pion injouable :* permettrait de fonder une huitième chaîne d'hôtels, ou de fusionner 2 chaînes fermées
- fusion :* union de deux chaînes ou plus
- prime de dissolution :* dédommagement aux actionnaires versé aux joueurs qui possèdent le plus d'actions d'une chaîne d'hôtels absorbée par une chaîne plus importante, ou encore à la fin du jeu.

2. Le tableau d'information

Chaque joueur reçoit un tableau d'information qui lui donne la valeur des actions correspondant à l'importance des chaînes, ainsi que les primes consécutives aux fusions.

Grand Hôtel – Acquire : Le tableau d'information

Nombre d'hôtels par chaîne			Actions : prix d'achat ou de vente unitaire	Primes aux actionnaires majoritaires	
<i>Airport Festival</i>	<i>Impérial Luxor Oriental</i>	<i>Prestige Continental</i>		<i>Actionnaire principal</i>	<i>Actionnaire secondaire</i>
2	—	—	200	2 000	1 000
3	2	—	300	3 000	1 500
4	3	2	400	4 000	2 000
5	4	3	500	5 000	2 500
6 – 10	5	4	600	6 000	3 000
11 – 20	6 – 10	5	700	7 000	3 500
21 – 30	11 – 20	6 – 10	800	8 000	4 000
31 – 40	21 – 30	11 – 20	900	9 000	4 500
41 et plus	31 – 40	21 – 30	1 000	10 000	5 000
—	41 et plus	31 – 40	1 100	11 000	5 500
—	—	41 et plus	1 200	12 000	6 000

3. Préparation du jeu

Les pions sont posés autour du plateau de jeu, inscription cachée. L'un des joueurs se charge de la banque. Il distribue les actions pendant la partie, et préside à toutes les transactions. Chaque joueur reçoit un tableau d'information et une somme de 6000.— :

4 billets de 1000.—

3 billets de 500.—

5 billets de 100.—

Enfin, chaque joueur prend un pion au hasard et le pose sur la case correspondante du plateau de jeu. (Si deux ou plusieurs pions sont par hasard côte à côte, ils ne constituent par une chaîne. Une chaîne est constituée lorsqu'au cours de la partie, on pose un troisième pion contigu).

Le joueur qui a le chiffre le moins élevé commence. Si plusieurs joueurs ont le même chiffre, c'est celui qui a la lettre la plus proche du A qui commence.

(Exemple : **2 B** commence, avant **2 E** et **3 A**).

Chaque joueur prend 6 pions bleus et les pose devant lui : ce sont ses hôtels. Chacun joue à tour de rôle, suivi par le joueur qui est assis à sa gauche.

4. Le jeu

A son tour de jeu, chaque joueur doit faire trois choses :

1. poser l'un de ses 6 hôtels sur la case correspondante du plateau. Si cet hôtel entame une chaîne ou provoque une fusion, toutes les modifications qui dépendent de cette nouvelle situation doivent être accomplies avant que le jeu se poursuive.
2. acheter des actions d'une ou plusieurs chaînes, qui existent déjà sur le plateau de jeu (Voir 4.6 : l'achat d'actions).
3. prendre un nouveau pion sur la table.

4.1. La création d'une chaîne d'hôtels

Quand un joueur pose un pion directement contigu à un autre pion (verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale), il fonde une chaîne. Exemple : les pions [1 A] et [2 B] sont sur le plateau. Ils ne forment pas de chaîne, car ils sont posés en diagonale. Si on joue le pion [2 C] ou [3 B], on crée une chaîne de deux hôtels. Les pions [1 B] ou [2 A] formeraient une chaîne de trois hôtels.

Le joueur qui fonde une chaîne choisit l'un des sept noms disponibles, prend le pion correspondant et le pose sur l'un des hôtels de la nouvelle chaîne. Le banquier lui donne une action gratuite.

Il ne peut y avoir que sept chaînes en même temps sur le plateau de jeu. On ne doit donc pas poser de pion qui entraînerait la création d'une huitième chaîne.

4.2. La fusion des chaînes d'hôtels

Un joueur pose un pion qui réunit deux chaînes ou plus : il réalise une fusion de chaînes. La plus grande chaîne absorbe la plus petite. Si les deux chaînes sont de la même importance, le joueur doit choisir, avant de poser son pion, la chaîne qui absorbera l'autre.

Le nom de la chaîne absorbée est retiré et rendu au banquier.

Une chaîne qui comporte 11 hôtels ou plus est fermée. Elle ne peut plus être absorbée. Il est donc impossible de poser un pion qui fusionnerait deux chaînes fermées. Mais une chaîne fermée peut toujours absorber une chaîne de moins de 11 hôtels.

4.3. Prime aux actionnaires majoritaires

Après une fusion, la banque paie une indemnité aux deux principaux actionnaires de la chaîne absorbée (voyez le tableau d'information : prime à l'actionnaire principal et au deuxième actionnaire principal). Si les deux actionnaires majoritaires possèdent la même quantité d'actions, les deux primes sont additionnées et le total partagé en deux parts égales. Si toutefois ce total n'est pas divisible en coupures de 100.—, les deux actionnaires perçoivent la somme la plus proche de leur part. S'il existe plusieurs deuxièmes actionnaires principaux, la prime qui leur est réservée est partagée en parts égales. Si un seul joueur possède des actions de la chaîne absorbée, **il touche les deux primes.**

Le montant des primes dépend du nombre d'hôtels de la chaîne absorbée **avant** la fusion.

4.4. Que deviennent les actions après fusion ?

Après paiement des primes aux actionnaires majoritaires, les autres actionnaires de la chaîne absorbée peuvent garder, vendre ou échanger leurs actions. Chaque joueur fait son choix, en commençant par celui qui a provoqué la fusion.

Les actionnaires choisissent entre les possibilités suivantes, pour tout ou partie de leurs actions :

1. garder leurs actions, en prévision de la réapparition de la chaîne absorbée.
2. les revendre à la banque. Leur prix dépend du nombre des hôtels avant la fusion.
3. les échanger à raison de 2 actions pour 1 action de la chaîne qui a fusionné avec la chaîne absorbée. Si toutefois la banque ne possède plus d'actions à échanger, cette opération n'est pas possible.

4.5. Fusion de plusieurs chaînes

La plus grande chaîne absorbe les plus petites. La fusion de plusieurs chaînes se passe exactement comme la fusion de deux chaînes : distribution des primes aux actionnaires principaux de chaque chaîne absorbée, puis conservation, revente ou échange des actions, au choix des actionnaires. Bien entendu, les primes et la valeur des actions sont calculées avant la fusion pour chacune des chaînes absorbées.

4.6. L'achat d'actions

Chaque fois qu'un joueur pose un hôtel sur le plateau, il peut acheter un maximum de 3 actions, appartenant à 1, 2 ou 3 chaînes différentes. Le prix des actions dépend du nombre d'hôtels de chaque chaîne : voyez le tableau d'information.

Un joueur qui n'a plus d'argent liquide ne peut plus acheter d'actions. Il ne peut pas vendre d'actions, à l'exception des périodes de fusion.

Un joueur qui n'a pas la possibilité de placer de pion (parce qu'il n'a pas d'autres possibilités que la fusion de chaînes fermées ou la fondation d'une huitième chaîne) peut néanmoins acheter des actions à son tour de jouer.

Les transactions entre joueurs sont interdites. Toutes les opérations doivent être menées par la banque. Si la banque a vendu toutes les actions d'une chaîne, seules les actions disponibles des autres chaînes peuvent être achetées.

Un joueur peut interroger à tout moment la banque, pour connaître la quantité d'actions disponibles de la chaîne de son choix.

5. Fin de jeu

Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs, après avoir posé un pion, annonce qu'il y a sur le plateau de jeu :

- soit 7 chaînes de plus de 10 hôtels
- soit une chaîne de 41 hôtels ou plus.

Après son annonce, **ce joueur** a encore la possibilité d'acheter 1, 2 ou 3 actions.

Les primes dues aux actionnaires principaux sont alors calculées pour chacune des chaînes, et payées par le banquier.

Les joueurs revendent leurs actions à la banque. Les actions des chaînes qui ne sont pas représentées sur le plateau de jeu n'ont aucune valeur. Le joueur le plus riche gagne la partie.

Règles pour deux joueurs

Les règles du jeu restent les mêmes jusqu'au moment d'une fusion. La banque est alors considérée comme actionnaire de la chaîne absorbée. Le banquier prend un pion, pour connaître le nombre d'actions possédées par la banque : s'il tire le pion **9 F** par exemple, on considère que la banque possède 9 actions de la chaîne absorbée.

Les primes aux actionnaires majoritaires sont payées en tenant compte des actions possédées par la banque. Si un joueur a 11 actions, l'autre 5 et la banque 9, la prime est attribuée à l'actionnaire principal et à la banque. Après paiement des primes et achat, conservation ou échange des actions de la chaîne absorbée, le pion qui a servi à déterminer la quantité d'actions possédées par la banque est posé sur le plateau de jeu. Le joueur peut alors acheter des actions, et le jeu continue normalement jusqu'à une nouvelle fusion.

Comme la banque ne possède pas véritablement les actions, elle ne peut ni les conserver, ni les vendre, ni les acheter.

Si le pion qui a servi à déterminer le nombre d'actions de la banque provoque une nouvelle fusion lorsqu'il est placé sur le plateau de jeu, il faut tirer un nouveau pion. Comme le précédent, le chiffre qui apparaît donne le nombre d'actions de la banque. Ce pion est ensuite placé sur le plateau de jeu. Si toutefois il n'est pas possible de jouer, le pion est mis de côté et ne ressort plus.

Si le pion de la banque, une fois posé sur le plateau de jeu, provoque la formation d'une nouvelle chaîne, cette chaîne n'est considérée comme fondée que lorsque l'un des deux joueurs y adjoint un troisième pion. Le joueur reçoit alors une action gratuite.

A la fin de la partie, on tire un pion pour chaque chaîne indépendante afin que la banque reçoive les primes d'actionnaires majoritaires auxquelles elle a droit.

Celui des deux joueurs dont la fortune est la plus importante gagne la partie.

ACQUIRE

FIÈVRE ACHETEUSE

Au lieu de 3 maximum,
vous pouvez acheter
jusqu'à 5 actions à ce tour.

Le prix à payer pour
ces actions reste inchangé.

ACQUIRE

VISION D'AVENIR

Vous prenez 5 jetons
au début de votre tour,
portant votre total à 11.

Vous ne piocherez à nouveau
que lorsque vous aurez
5 jetons ou moins
à la fin de votre tour

ACQUIRE

HÉRITAGE

Les actions (3 maximum)
que vous achetez à ce tour
sont **gratuites**

Rendez cette carte
au moment de payer.

ACQUIRE

O.P.E.

Vous pouvez, jusqu'à
3 fois, échanger 2 de
vos actions contre
1 action de la banque.

Les actions échangées
doivent toutes être actives.
Cette opération ne remplace
pas l'achat des trois actions.

ACQUIRE

CROISSANCE RAPIDE

Vous pouvez placer
jusqu'à 4 hôtels à ce tour,
au lieu d'un seul.

Si la pose d'un hôtel
provoque une fusion,
celle-ci doit être résolue
avant de poser
les hôtels suivants.

Variante avec cartes :

Au début de la partie, chacun reçoit les 5 cartes. A cinq reprises dans la partie, un joueur peut jouer une carte à son tour (une seule à la fois) et appliquer ses pouvoirs spéciaux

Imprimez 6 fois cette feuille sur un bristol (il vous faut donc 6 bostols), puis découpez les cartes en suivant les traits (ou demandez à votre petite sœur de le faire si vous êtes malhabile).

*Vous obtenez alors une extension du jeu **Acquire**, constituée de 30 magnifiques cartes françaises, de style moderne, qui rendront jaloux à coup sûr tous vos amis lors de votre prochaine soirée jeux.*

Acquire est un jeu de Sid Sackson