

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



Adjugé

C'est un jeu de bluff et d'astuce pour 2 à 4 joueurs.
Le but du jeu est de participer à une vente aux enchères, c'est-à-dire d'acheter au meilleur prix afin d'être le plus riche à la fin de la partie.

La boîte contient : 4 jeux de 6 jetons de couleur - des billets de banque - un marteau - 6 objets à vendre.

Chaque joueur reçoit au début de chaque manche le même nombre de billets :
11 billets de 30, 12 billets de 10, 10 billets de 5, soit une valeur de 500 F.
Il prend également les 6 jetons d'une même couleur qui ont pour valeur 100, 80, 50, 30, 0 et 0.
La partie comprendra autant de manches qu'il y a de joueurs, chacun faisant à tour de rôle le commissaire-priseur tout en jouant comme les autres.

Déroulement d'une manche :

Un des joueurs prend le marteau et fait office de commissaire-priseur. Il aligne tous les objets à vendre et met près de chaque objet un de ses jetons, face cachée sans montrer sa valeur aux autres. Tous les autres joueurs font de même à tour de rôle en empilant leurs jetons sur ceux des autres puis l'objet est placé sur sa pile de jetons. La pile de jetons placée sous l'objet représente sa valeur. (Chaque joueur aura intérêt à se souvenir de la valeur du jeton qu'il aura placé à chaque objet afin d'en tenir compte au moment des enchères).

Les 6 objets sont mis en vente l'un après l'autre dans l'ordre choisi par le commissaire-priseur.

Les joueurs peuvent faire monter les enchères aussi longtemps qu'ils le désirent, dans la mesure où ils disposent de l'argent nécessaire au règlement de son achat.

Celui dont la mise est la plus forte quand les autres ne veulent plus surenchérir paie à la caisse la somme qu'il a mise et en contrepartie il reçoit l'objet et la pile de jetons correspondants. Discrètement il pourra regarder la valeur de l'objet (total des jetons) et la comparer à sa mise.

On procède ainsi avec les 6 objets.

A la fin de la manche chaque joueur fait le total des jetons et des billets qui lui restent et le note sur une feuille.

A la fin de chaque manche tous les jetons sont redistribués et chaque joueur rend ses billets avant de se voir attribuer à nouveau une somme de 500 F.

Fin de la partie :

Quand toutes les manches ont été jouées, les joueurs totalisent les fortunes accumulées pour voir qui est le gagnant.

Rôle du commissaire-priseur :

Pour bien jouer son rôle le commissaire-priseur doit employer un vocabulaire approprié. Pour chaque objet il annonce « mise à prix à 10 F, qui dit mieux » et à chaque fois qu'un joueur dit un chiffre il le répète.

Quand les joueurs ne surenchérissent plus il demande « qui dit mieux ». S'il n'obtient pas de réponse il annonce le dernier chiffre (par exemple 300 F) et répète « 300 F une fois, 300 F deux fois, 300 F trois fois » puis déclare « adjugé - vendu » en tapant avec son marteau sur la table.