

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



ARJUGÉ VENDU

Règle du jeu

MATÉRIEL

- 15 billets de 5 000 €
- 30 billets de 1 000 €
- 30 billets de 500 €
- 34 billets de 100 €
- 12 billets Droit de préemption
- 54 cartes objets et 1 carte cache
- 1 plateau
- 1 dé
- 6 pions et leur support
- 1 marteau et son support
- 1 détecteur électronique de faux objets avec son cache amovible (piles non fournies*)
- 1 règle du jeu

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans et pour toute la famille.

PRÉSENTATION

Vous vous trouvez dans une salle des ventes dans le but d'acheter et de revendre des objets pour vous enrichir. Vous êtes tour à tour collectionneur ou commissaire-priseur, selon la case du parcours sur laquelle vous vous trouvez.

BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur le plus riche à la fin des 30 tours (lorsque l'aiguille de l'horloge du plateau est revenue sur le « 30 »).



PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit la somme de 5 000 € :

- 5 billets de 100 €,
- 3 billets de 500 €,
- 3 billets de 1 000 €.

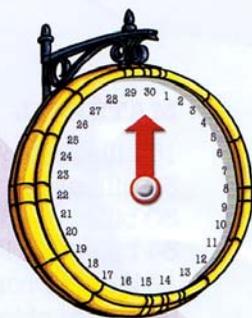


Il reçoit également 1 billet Droit de préemption.

Un des joueurs mélange les cartes objets. Il en fait un tas et positionne la carte cache sur le dessus.

Les joueurs positionnent l'aiguille de l'horloge du plateau sur le « 30 ».

Les joueurs désignent l'un d'entre eux pour tenir la banque.



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case Départ. Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui a obtenu le plus grand score commence, puis le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

À chaque tour, avant de lancer le dé, chaque joueur doit obligatoirement avancer d'un cran l'aiguille de l'horloge située sur le plateau.

S'il oublie de le faire, il verse 100 € de pénalité à la cagnotte, avance l'aiguille, puis joue normalement.

Puis il lance le dé pour avancer et effectue l'action indiquée sur la case sur laquelle il se trouve. Lorsqu'il a effectué cette action, c'est au tour du joueur suivant.

À la fin des 30 tours, le jeu s'arrête.

Sens de déplacement

À partir de la case Départ et à chaque intersection du parcours, les joueurs ont le choix de se déplacer dans la direction qui leur convient. **Mais attention, une fois engagés dans une direction, ils ne peuvent pas revenir sur leurs pas**, ils doivent obligatoirement continuer à avancer jusqu'à la prochaine intersection.

Astuce

Les pions ont une face et un dos pour indiquer dans quelle direction le joueur s'est engagé.



LES CARTES

Toute carte gagnée, grâce aux bonus ou remportée lors des enchères, doit impérativement être insérée dans le détecteur afin de déterminer si l'objet est un original ou une copie. Le joueur peut ainsi la poser du côté original si l'objet est vrai ou copie s'il est faux.

Sur chaque carte figure :

La famille à laquelle appartient les objets à acquérir : famille Inventions, famille Objets uniques, famille Objets d'art.



Un montant de mise à prix qui est le prix de départ de l'enchère.



Un texte descriptif de l'objet à acquérir : le commissaire-priseur s'en sert pour donner l'envie d'acheter aux acquéreurs potentiels. Il peut autant qu'il le souhaite enrichir sa description de détails amusants ou d'anecdotes...

Un picto Original (au recto) et un picto Copie (au verso) avec le prix de revente selon le cas. Le joueur sait si l'objet qu'il a acheté est un original ou une copie seulement après l'avoir acheté (lorsqu'il retire la carte du détecteur).

LES CASES DU PLATEAU

Cases enchère

Le joueur qui tombe sur une case enchère devient commissaire-priseur. Il commence par tirer une carte.

• Phase 1

Le commissaire-priseur insère la carte dans le détecteur, qui lui indique par un signal lumineux si l'objet à vendre est un original (la diode verte s'allume) ou si c'est une copie (la diode rouge s'allume). Il est le seul à le savoir (grâce au cache qui masque aux autres joueurs la couleur de la diode). Il ne retire pas la carte du détecteur. **Puis, en s'aidant du texte descriptif de l'objet, il fait monter les enchères.** Si l'objet ne trouve pas d'acquéreur, la carte objet est remise dans la pioche et le commissaire-priseur ne gagne pas d'argent.



Il y a trois types d'enchères :

Enchère classique

Le commissaire-priseur commence l'enchère en annonçant la famille à laquelle appartient l'objet et le montant de la mise à prix (le prix de départ). Il garde secret le montant de revente original et le montant de revente copie. Tous les joueurs qui le souhaitent surenchérisent. **Celui qui propose le prix le plus élevé remporte l'objet.**

Enchère téléphonique

Le commissaire-priseur annonce la famille à laquelle appartient l'objet et le montant de la mise à prix. Il garde secret le montant de revente original et le montant de revente copie. Tous les joueurs qui le souhaitent lancent le dé. **Celui qui fait le plus grand nombre remporte l'objet au montant de la mise à prix.**

Enchère sous pli cacheté

Le commissaire-priseur commence l'enchère en annonçant la famille à laquelle appartient l'objet et le montant de la mise à prix. Il garde secret le montant de revente original et le montant de revente copie. Chacun de leur côté, tous les joueurs qui le souhaitent préparent en secret la somme qu'ils sont prêts à mettre pour acquérir l'objet. Puis tous les joueurs posent cette somme sur le plateau. **Celui qui a proposé le prix le plus élevé remporte l'objet.** Les joueurs ne peuvent pas utiliser les billets Droit de préemption lors des enchères sous pli cacheté. Si plusieurs joueurs proposent la même somme, l'enchère continue entre ces joueurs jusqu'à ce que l'un d'eux remporte l'enchère.



• Phase 2

Une fois l'enchère terminée, le commissaire-priseur prend le marteau et tape sur son support en annonçant : « Adjudé ! Vendu ! ». **Il enlève ensuite le cache du détecteur et laisse l'acquéreur retirer la carte lui-même.** Lorsque la carte sort du détecteur, la diode se rallume, révélant à tous si l'objet est un original (lumière verte) ou une copie (lumière rouge).

L'acquéreur paie le montant de la vente au commissaire-priseur et non à la banque. Il pose ensuite sa carte devant lui, côté recto si l'objet est un original, côté verso si l'objet est une copie.

Cases revente

Lorsqu'un joueur tombe sur une case revente, il essaie de revendre son ou ses objets à la banque.

Il existe trois cas de revente possibles :

Revente d'objets originaux

Le joueur vend à la banque uniquement son ou ses objets originaux (il peut tous les revendre s'il le souhaite). La banque lui verse le prix de revente original indiqué. Le joueur remet sa ou ses cartes dans la poche.

Si le joueur détient plusieurs objets originaux appartenant à la même famille (famille Inventions, famille Objets uniques ou famille Objets d'art), il peut les revendre ensemble, ce qui lui donne droit à un bonus (voir « Bonus* »).



Revente de copies

Le joueur vend à la banque uniquement sa ou ses copies. La banque lui verse le prix de revente copie indiqué. Le joueur remet sa ou ses cartes dans la poche.

Si le joueur détient plusieurs copies appartenant à la même famille (famille Inventions, famille Objets uniques ou famille Objets d'art), il peut les revendre ensemble, ce qui lui donne droit à un bonus (voir « Bonus* »).





Revente

Le joueur revend à la banque le ou les objets qu'il a acquis, que ce soient des originaux ou des copies. La banque lui verse le prix de revente original ou copie selon le cas. Le joueur remet sa ou ses cartes dans la pioche.

Si le joueur détient plusieurs objets appartenant à la même famille (famille Inventions, famille Objets uniques ou famille Objets d'art), il peut les revendre ensemble, que ce soient des originaux ou des copies, ce qui lui donne droit à un bonus (voir « Bonus * »).

*Bonus

- 2 cartes de la même famille : le joueur reçoit 1 000 € en plus.
- 3 cartes de la même famille : le joueur reçoit 2 200 € en plus.
- 4 cartes et plus de la même famille : le joueur reçoit 3 800 € en plus.



Case hold-up

Le joueur choisit une carte de son choix chez l'adversaire de son choix.



Désolé,
vous avez été
cambriolé.

**Donnez
un objet
à la cagnotte**

Case malus

Le joueur suit la consigne indiquée sur la case sur laquelle il se trouve.



Vous
découvrez
un passage
secret.

**Allez
sur la case
de votre choix**

Case bonus

Le joueur suit la consigne indiquée sur la case sur laquelle il se trouve.



Case cagnotte

Le joueur remporte la somme et/ou les cartes déposées sur la cagnotte.

LE BILLET DROIT DE PRÉEMPTION



Le billet Droit de préemption donne le droit d'acquérir un objet en priorité à n'importe quel moment du jeu.

Il suffit que le joueur qui décide de l'utiliser proclame « Droit de préemption » en présentant son billet Droit de préemption au commissaire-priseur avant que celui-ci ait conclu la vente en tapant le marteau sur son support.

Le joueur remporte alors la vente au montant de la dernière enchère annoncée.

Chaque billet Droit de Préemption ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Le joueur le redonne à la banque une fois utilisé.

FIN DE LA PARTIE

À la fin des 30 tours, tous les joueurs comptent leur argent. Les objets non revendus n'entrent pas dans ce calcul, seuls les billets de banque doivent être comptabilisés. Celui qui est le plus riche remporte la partie.

* INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

Insertion et/ou remplacement des piles

Ce jeu fonctionne avec deux piles de 1,5 V de type AAA/LR03.

La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Dévisser la vis du compartiment piles à l'aide d'un tournevis. Insérer deux piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité. Refermer le compartiment piles en revissant fermement la vis.

Normes générales sur l'utilisation des piles

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées.
- Des piles rechargeables peuvent être chargées uniquement sous la surveillance d'adultes.
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger.
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble.
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité « + » et « - ».
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, il faut retirer les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas une à une.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement un médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.



Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de votre mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.