

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



AUF HELLER UND PFENNIG

Les joueurs sont des commerçants qui installent leurs étals sur le marché pour vendre leurs marchandises, essayant de se mettre aux meilleurs emplacements, là où vont les plus riches clients. Et si en même temps ils peuvent se débarrasser de quelques individus désagréables en les envoyant chez leurs voisins et bien c'est une raison de plus de se frotter les mains...

MATÉRIEL DE JEU :

40 pièces rondes en bois de 4 couleurs différentes (elles représentent les étals avec de 1 à 4 marchandises)

22 carrés décorés

1 marqueur de tour

1 plateau de jeu (la place du marché)

Toute une série de pièces de 5 valeurs différentes (ancienne pièces : sous, deniers).

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner autant d'argent que possible à l'issue de trois tours. Les joueurs doivent placer leurs étals dans les mêmes colonnes et rangées que les clients qui achètent. Ils doivent également éviter d'être dans la même colonne ou rangée que les mauvais clients comme le collecteur de taxes ou bien ils s'apercevront que les profits durement gagnés disparaissent très vite.

SIGNIFICATION DU MATÉRIEL :

1. Les pièces représentant les étals comportent un certain nombre de barres imprimées. Le nombre de barre indique le nombre de marchandises disponibles de 1 à 4. Plus de lignes peut vouloir dire plus de profits mais aussi plus de risques.

2. Les pièces carrées :

12 clients : les six avec un chiffre noir de 1 - 6 sont les vrais acheteurs. Ils payent de 1 à 6 sous par marchandise. 6 clients avec un chiffre rouge de 1 - 6 sont des personnes désagréables, ils prennent de 1 à 6 sous par marchandise.

1 Carré représentant un sac d'or double la valeur de toutes les marchandises positive ou négative.

2 Carrés avec un feu sont des obstacles insurmontables. Un feu se traduit par la séparation de la colonne et de la ligne dans lesquelles il brûle en deux parties, chacune étant comptée séparément.

1 Mauvais oeil (tête de Janus à 4 faces) est le cauchemar des marchands. Tous les acheteurs dans la même colonne ou rangée que le mauvais oeil sont tellement troublés qu'ils n'achètent rien. Pour empirer les choses les mauvais clients l'ignorent et continuent de prendre l'argent.

MISE EN PLACE :

Suivant le nombre de joueurs, ceux-ci prennent les marqueurs étals de leur couleur comme indiqué sur la table ci-dessous et les placent face visible devant eux.

Joueurs	Marqueur 1 marchandise	Marqueur 2,3,4 marchandises
2	4	tous
3	3	tous
4	2	tous

Chaque joueur reçoit 50 sous comme capital de départ. Les carrés sont mélangés et disposés face cachée sur la table. Chaque joueur prend un carré, le regarde secrètement et le pose face cachée devant lui. Le marqueur de tour est mis sur la tour marquée d'un "1". Un joueur est choisi pour commencer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Un jeu dure trois tours. Chaque fois qu'un joueur à la main il peut effectuer une et une seule des trois actions suivantes:

1. Il place l'un de ses marqueurs étals sur un emplacement vide du plateau de jeu.

2. Il prend un carré face cachée disposé sur la table, le regarde puis le place face visible sur l'un des emplacements vides du marché.

3. Il prend le carré qu'il a tiré au départ et le pose face visible sur le plateau de jeu.

Un joueur ne peut passer que s'il est incapable d'effectuer une de ces trois actions. Une fois qu'un carré ou un étal est placé sur le plateau il ne peut être déplacé ou ôté durant le tour.

MARQUAGE DES POINTS :

Les points importants sont :

Le décompte des points est effectué après chaque tour.

Un tour est terminé lorsque tous les espaces du marché sont remplis.

Chaque colonne et chaque rangée est évaluée séparément.

Chaque carré et étal est donc évalué deux fois : une fois pour la colonne et une fois pour la rangée dans lesquelles il est.

Simplement la valeur des carrés dans une colonne ou une rangée est multipliée par le nombre de marchandises présentes dans la colonne ou la rangée pour chaque joueur. Les carrés mauvais oeil, le feu et les sacs d'or ont des fonctions spéciales. Une fois calculé le résultat est payé au joueur en sous.

Le second et le troisième tour :

Au début de chaque tour tous les carrés et marqueurs étals sont enlevés de la place du marché. Le marqueur de tour est placé sur la tour suivante. Les joueurs récupèrent tous leurs marqueurs étals d'une valeur de 1 mais les autres qui ont été utilisés sur le marché au tour précédent sont remis dans la boîte. Chaque joueur tire un carré et le place face cachée devant lui. et ainsi de suite.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du troisième tour, le joueur avec le plus d'argent a gagné.

VARIANTES

Le jeu peut également être joué avec les règles normales mais avec les changements suivants :

Le marqueur de tour n'est pas utilisé. Le nombre de tours est inconnu au début du jeu. Les joueurs reçoivent l'ensemble des marqueurs étals.

Tous les marqueurs étals utilisés au cours d'un tour n'interviennent plus pour les tours suivants et sont ôtés du jeu.

Le jeu se termine à la fin du tour où un joueur pose son dernier pion étal. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les emplacements du marché soient remplis ou bien lorsque aucun joueur ne peut plus rien faire. Le tour est calculé normalement et le joueur avec le plus d'argent a gagné.

Si certains emplacements du marché sont vides ils sont ignorés pour le décompte des points. Si un joueur ne peut plus rien faire au cours d'un tour, les autres continuent en l'ignorant.

Pour jouer sans que la chance intervienne, placer tous les carrés face visible au début du tour.