

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# LA BOURSE AUX IDÉES

Un jeu de société de Armand Jammot et Jacques Antoine pour 2, 3, 4 et 5 joueurs

Création Jouets Éducatifs Universels

« LA BOURSE AUX IDEÉS » - une réalisation d'Armand Jammot - est l'une des émissions les plus populaires de l'O.R.T.F. Les animateurs reçoivent chaque jour des centaines de lettres leur proposant de nouvelles idées où l'esprit inventif a autant de part que le « système D ».

Le jeu de société que nous avons tiré de « LA BOURSE AUX IDEES » doit susciter le même intérêt enthousiaste, tant pour sa règle originale que pour la variété de ses combinaisons tactiques.

## ÉLÉMENTS

- Un jeu de 90 cartes, comprenant
  - o 18 séries de 4 cartes représentant des objets différents, soit 72 cartes,
  - o 18 cartes « IDÉE »,
- 1 liasse de 100 billets monnaie,
- 1 brochure explicative,
- 1 sabot de distribution des cartes.

## LES CARTES - LEUR FONCTION

**Cartes « IDÉE » :** Au nombre de 18, elles indiquent la nature de l' « IDÉE » à réaliser.

Exemples : **Comment beurrer les biscottes sans les casser.**  
**Comment nettoyer l'argenterie sans effort.**

Les cartes « IDÉE » participent à la réalisation du **contrat** auquel les joueurs s'engagent au moment des transactions.

**Cartes « OBJET » :** Elles constituent les éléments indispensables à la réalisation des « idées ». Il en faut 4 par idée.

La carte « IDÉE » et les 4 cartes éléments d'une idée portent le même chiffre d'identification.

Exemple : la carte « **Comment enfoncer des clous sans se taper sur les doigts** » et les cartes « **marteau** », « **clou** », « **table** » et « **feuille de papier** » portent un 5.

## COMMENT LES EXPOSER.

Les cartes « IDÉE » seront exposées visiblement **devant soi**. Elles sont votre propriété. Vous pourrez les conserver devant vous jusqu'à la fin de la partie ou les vendre au moment des transactions.

Les cartes « OBJET » de séries différentes seront placées, faces visibles, les unes à côté des autres, au milieu de la table de jeu.

Les cartes « OBJET » d'une **même série** seront superposées, en « escalier » pour que leur chiffre d'identification reste visible.

## LA RÈGLE (à 4 joueurs)

« LA BOURSE AUX IDEÉS » se joue à 2, 3, 4 ou 5 personnes.

A 4, on peut former deux équipes de 2 joueurs qui font cause et bourse communes.

## LE DONNEUR

Le donneur est celui qui tire la carte portant le chiffre le plus élevé. C'est lui qui distribue les cartes et répartit l'argent à **parts égales** entre les joueurs.

Le donneur ne fait qu'un seul paquet de toutes les cartes : » **IDÉE** » et « **OBJET** ». Après avoir fait couper par son voisin de droite, il distribue, une à une, 12 cartes à chacun, en commençant par le joueur qui se trouve à sa gauche (sens de marche des aiguilles d'une montre). Il remet ensuite les cartes non distribuées, faces cachées, dans le sabot (cette pile constitue le « talon » où les joueurs puiseront en cours de partie).

## PRÉSENTEZ VOS IDÉES

Les cartes « **IDÉE** » ne participent pas activement, au même titre que les cartes « **OBJET** » à la marche du jeu. Ce sont des cartes statiques, dont la valeur et l'utilité apparaissent surtout au moment des transactions. Avant de commencer le jeu proprement dit; chacun expose ses cartes « **IDÉE** » devant soi. En d'autres termes, il présente les idées qu'il va essayer de réaliser ou de vendre. Ceci fait, **il remplace la ou les cartes exposées par un nombre égal de cartes prises au sabot, de façon à avoir 12 cartes en main.** Si, en complétant sa « main » (cartes tenues) il puise de nouveau des cartes « **IDÉE** », il les expose **immédiatement**, sans attendre son tour de jouer. Il refait cette manipulation autant de fois que c'est nécessaire pour ne plus tenir en main que **12 cartes « OBJET »**.

## LE JEU

**Important : dans « LA BOURSE AUX IDÉES », contrairement à certains jeux de cartes classiques, il faut écarter et exposer, avant de reprendre des cartes au talon.**

Lorsque chacun a exposé momentanément toutes ses cartes « **IDEE** » (nous disons « momentanément » car il est possible qu'il en reprenne en cours de partie), le joueur qui se trouve à la gauche du donneur commence. Il extrait de son jeu **deux** cartes et les expose **au milieu** de la table ; l'une **à côté** de l'autre si elles sont de séries différentes ; l'une sur l'autre « en escalier » si elles sont d'une même série.

Il prend deux cartes au talon (celles du dessus) et se retrouve donc avec 12 cartes en main.

S'il a puisé une ou deux cartes noires, il les dépose devant lui et les remplace immédiatement en puisant de nouveau au talon une ou deux cartes sans attendre le tour suivant.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à épuisement du talon. Les joueurs prennent à tour de rôle deux cartes au sabot, présentent leurs cartes « **IDEE** » devant eux, ouvrent ou complètent les séries exposées au milieu de la table.

**C'est le joueur qui termine une série en exposant la quatrième et dernière carte « objet » de cette série, qui inscrit l'IDEE à son actif et pourra la monnayer au moment des comptes.**

## LES TRANSACTIONS

Lorsque le talon est épuisé, le jeu de la carte s'arrête pour permettre les transactions.

Chaque joueur évalue ses 12 cartes « **OBJET** » et estime les chances qu'il a, de réaliser certaines séries... (qu'il possède ou non les cartes noires correspondantes).

Supposons qu'à la lumière de votre jeu, vous estimez pouvoir heureusement terminer les « **IDÉES** » :

« **Comment conserver plusieurs jours une mayonnaise** » et « **comment utiliser entièrement les savonnettes** », Un adversaire en expose les cartes noires. Proposez-lui de les acheter. S'il accepte, vous lui paierez chaque carte 200 F.

Les offres se font à tour de rôle, en commençant par le joueur qui se trouve à la gauche de celui qui a posé la dernière carte. Le nombre de cartes « IDÉE », que chacun peut vendre ou acheter, n'est pas limité.

## LE MOMENT CRUCIAL

Lorsque les transactions sont terminées, commence une autre phase du jeu.

Il n'y a plus de cartes au talon. Chacun possède 12 cartes « OBJET » en main et, devant lui, ses cartes « IDÉE ». Au milieu de la table sont exposées les séries commencées ou simplement ouvertes par une carte. Le joueur à qui c'est le tour (celui qui a ouvert les transactions), ne doit plus abattre maintenant qu'**une seule carte à la fois**. Il en choisit donc une dans son jeu et, en l'exposant (toujours au centre de la table avec les autres) continue d'ouvrir ou de compléter une série.

Les autres jouent à leur tour de la même façon.

La partie s'achemine vers son dénouement.

Les cartes que vous tenez en main diminuent. Il ne vous en reste plus qu'une !... Elle termine une série !... posez-là sur les 3 autres portant le même chiffre d'identification : la série est à vous ; elle comptera à votre actif car, ainsi que nous vous l'avons dit : **« celui qui expose la quatrième et dernière carte d'une série ramasse cette, série, qu'il possède ou non la carte « IDÉE » correspondante ».**

On voit – et c'est ce qui ajoute du piment au jeu – qu'un joueur peut très bien ramasser une série dont il ne possède pas la carte « IDÉE » et qu'un autre peut se faire souffler « in extremis » une série dont il s'était cependant procuré la carte « IDÉE » au moment des transactions.

## FIN DE PARTIE

**La partie est terminée quand les joueurs ont abattu toutes leurs cartes.**

Les 18 séries de 4 cartes « OBJET » ont donc été ramassées avec ou sans leur carte « IDÉE ».

Vous pouvez faire les comptes :

- Pour chaque série « contrat » de 5 cartes (4 cartes « OBJET » et la carte « IDÉE » correspondante), recevez de chacun de vos adversaires .....400,00 F
- Pour chaque série « simple » (4 cartes « OBJET »), recevez de l'adversaire,(de lui seul) qui a conservé la carte « IDÉE » correspondante .....400,00 F

## RÈGLEZ VOS COMPTES

Pour éviter toute erreur, les joueurs règlent leurs comptes **à tour de rôle**, en commençant par le donneur, puis par celui qui se trouve à sa gauche et ainsi de suite.

**Exemples :** Vous jouez une « individuelle » à 4 et vous avez réalisé 4 séries « contrat » à 400,00 F. **Vos trois adversaires doivent vous verser chacun 1 600,00 F.** Vous encaissez donc 4 800,00 F.

De plus, vous avez réalisé une série « simple ».

Seul, le joueur qui a conservé isolément la carte « IDÉE » correspondante vous paiera 400,00 F. Les autres ne vous doivent rien.

Le total de vos gains, avant que vous n'ayez payé vos adversaires, se monte à 4 800,00 F + 400,00 F = 5 200,00 F.

On remarque, par cet exemple, que **tous** les joueurs contribuent au règlement des séries « contrats », alors que **seul** le joueur qui a conservé par devers lui, une ou plusieurs cartes « IDÉE » isolées, paye la ou les séries « simples » correspondantes.

A la fin de la partie, chacun encaisse et débourse une certaine somme calculée au prorata des séries qu'il a réalisées et de celles qu'il doit payer aux adversaires.

## **LE VAINQUEUR**

**Le vainqueur est celui qui, les comptes terminés, possède le plus d'argent.**

## **A 2 JOUEURS**

– Si vous n'êtes que deux et voulez que la partie soit plus rapide, jouez avec 12 séries au lieu de 18. Enlevez de préférence les six dernières séries du jeu portant les chiffres 13, 14, 15, 17, 16 et 18. N'oubliez pas d'enlever aussi les cartes noires correspondantes.

La règle ne change pas !

Quand le talon est épuisé, le jeu de la carte s'arrête – comme à 3 ou 4 joueurs -- pour permettre les transactions.

Les cartes "IDÉE" (noires) sont payées 200 F. La partie reprend ensuite sans modification.

A la fin, chacun fait ses comptes suivant le tarif ci-dessous :

- Pour chaque série "contrat" de 5 cartes (4 cartes «OBJET" et la carte "IDÉE" correspondante) recevez de votre adversaire ..... 600 F.
- Pour chaque série "simple" (4 cartes «OBJET") recevez de votre adversaire..... 400 F.

La partie se joue en une ou plusieurs manches. C'est une question de convention et de temps.

Le vainqueur est celui qui, lorsque le jeu s'arrête, possède le plus d'argent.

## **CONSEILS ET PRÉCISIONS**

– Le jeu à 4, par équipes, quoique aussi simple, exige plus d'attention. Surveillez les cartes que votre partenaire expose : elles doivent vous donner de précieuses indications sur les séries que vous avez beaucoup de chances de réaliser. Un seul joueur ramasse les séries complètes pour l'équipe, et les groupe devant lui, qu'elles aient ou non la carte « IDÉE » complémentaire.

Les deux partenaires peuvent se conseiller utilement sur l'opportunité d'acheter telle ou telle carte « IDÉE ». Mais, en aucun cas ils ne doivent donner, pour faciliter leurs transactions des indications sur les cartes « OBJET » qu'ils détiennent.

– Quel que soit le nombre de joueurs, vous n'êtes pas obligés d'utiliser tout l'argent de la caisse. Mais, au départ, il faut que chacun possède exactement la même somme.

– Vous pouvez jouer plusieurs parties ou arrêter le jeu lorsqu'un joueur n'a plus aucune disponibilité. Dans le premier cas, on reverse tout l'argent à la caisse et, avant d'entamer une nouvelle partie, on fait une nouvelle répartition équitable des billets monnaie.

– Au moment des transactions, l'adversaire peut évidemment refuser de vous vendre - si telle est sa stratégie - les cartes que vous convoitez.