

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Canaletto

Qui enchérira le mieux ?

Un jeu de commerce pour 3 ou 4 joueurs âgés de 12 ans ou plus, par Günter Cornett.

Préambule

Des trésors innombrables emplissent les palais de Venise, de fines argenteries, des meubles élégants, des bijoux de valeur. C'est le moment d'évaluer tous ces trésors. Mais de combien de temps disposez-vous ? L'eau monte de jour en jour et tout retard peut entraîner l'abandon définitif de trésors à la Lagune.

Les joueurs achètent des œuvres à la vente aux enchères, avec une forte compétition de la part d'adversaires qui comptent bien revendre à prix d'or leurs acquisitions. Mais chaque pièce n'a aucune valeur indépendamment des autres. Ce n'est que lorsqu'un joueur a réuni un ensemble que cet ensemble a réellement une valeur marchande. C'est seulement alors que les joueurs perçoivent l'argent comptant qui leur permet d'acheter davantage. Mais ce n'est pas tout, le joueur qui a acheté la dernière pièce, décide aussi quel palais va maintenant voir ses œuvres mises en vente. Les joueurs auront besoin d'une bonne tactique et devront utiliser intelligemment leurs maigres ressources en argent s'ils ne veulent pas repartir les mains vides.

Contenu

- 12 ensembles de trésor (34 tuiles) comprenant :
 - 4 miroirs,
 - 4 chandeliers,
 - 3 éventails,
 - 3 lions,
 - 3 tableaux,
 - 3 verres,
 - 3 montres,
 - 3 bustes,
 - 2 chopes,
 - 2 anneaux,
 - 2 lampes,
 - 2 colliers de perle ;
- 1 Gondole avec support ;
- 1 Colonne vénitienne avec support ;
- 12 jetons marqueurs de score en 4 couleurs ;
- 14 marqueurs rectangulaires ;
- 4 marqueurs de corruption (Masques) ;
- 1 plateau de jeu. ;
- Les présentes règles.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les pions de leur support.

Les 34 tuiles de trésor doivent être réparties entre les divers palais, face visible. Chaque palais doit contenir au moins une tuile de trésor, mais pas plus de trois. Aucun palais ne doit posséder plus d'une tuile de trésor d'un même type.

Chaque joueur reçoit un marqueur de corruption. En plus, chaque joueur prend trois marqueurs de score d'une couleur. L'un est placé sur la case numéro 30 sur la table de score du plateau de jeu. Les deux autres, y compris le marqueur qui comporte une croix, sont posés devant le joueur.

Enfin, les 14 marqueurs sont brouillés faces cachées et 12 d'entre eux sont placés sur les 12 cases à gauche du plateau de jeu. Les deux comptoirs en trop sont rendus à la boîte sans les montrer. Ils ne joueront plus aucun rôle dans la présente partie.

But du jeu

Le vainqueur est le joueur dont le score est le plus élevé à la fin de la partie.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours. Chaque tour consiste en une vente aux enchères. Tous les trésors d'un palais, soit entre un et trois trésors, sont vendus aux enchères à chaque tour. La vente aux enchères s'achève lorsque tous les joueurs sauf un ont passé. Le joueur qui fait l'offre la plus élevée achète les trésors et les place faces visibles devant lui. Il est ensuite possible que quelques trésors soient maintenant proposés à la revente par un joueur.

Une fois tout cela achevé, le tour est fini et le tour suivant peut commencer.

Les Palais

Les palais recueillent les divers trésors qui doivent être vendus aux enchères. Tout le contenu présent d'un palais est vendu aux enchères en un seul lot. De plus, les palais sont également des cases du plateau, sur lesquelles la Gondole avance dans le sens des aiguilles d'une montre. Les petites flèches dans l'exemple explicatif de la page 3 des règles montrent l'itinéraire exact de la Gondole.

La gondole

Au début de chaque tour, la gondole est dans le palais où vient d'avoir lieu la vente aux enchères. Chaque enchère faite par un joueur provoque l'avancée de la gondole d'une case. À la fin de la vente aux enchères, la gondole se trouve là où aura lieu la prochaine vente aux enchères. Si la gondole finit dans un palais vide, c'est-à-dire un palais où les trésors ont déjà été vendus aux enchères, alors elle se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au prochain palais non vide.

La colonne vénitienne

Elle est également placée au début du tour dans le palais où a lieu la vente ; La colonne ne se déplace pas. Elle sert simplement à marquer le lieu de la vente, depuis lequel on calcule l'avancée de la gondole.

Le tableau des scores

Sur la droite du plateau, il y a une table de score allant de 0 à 69 avec des cases marquées 70, 80, 90 et 100 d'un côté. Ce tableau est utilisé pour tenir les comptes des joueurs, y compris de leurs dettes.

Les marqueurs

Chaque joueur a trois marqueurs de score, tous de la même couleur.

Un des deux marqueurs ordinaires est placé au début de la partie sur la case 30 de la table de score, montrant le compte d'ouverture du joueur à une valeur de 30.

Le deuxième marqueur normal est utilisé sur les cases 70, 80, etc. quand le compte d'un joueur dépasse 69.

Le troisième marqueur, avec une croix en travers, est utilisé pour enregistrer les dettes qu'un joueur peut encourir.

À la fin de chaque vente aux enchères, le marqueur du joueur qui a fait l'offre la plus haute est reculée sur le tableau de la valeur de l'annonce. Si un joueur réussit à vendre un ou plusieurs trésors, on ajuste alors le marqueur en fonction de l'argent comptant levé.

L'échelle d'évaluation

À gauche du conseil se trouvent 12 cases qui sont remplies avec 12 marqueurs d'évaluation. Ceux-ci donnent les prix courants pour la vente d'un ensemble de trésors. L'échelle se lit en partant du sommet gauche, en descendant la colonne de gauche, puis en descendant la colonne de droite du haut en bas.

Le prochain marqueur donne la valeur de la vente suivante.

Les enchères

Choisissez d'abord un premier joueur. Il fait la première offre dans le premier tour. Chacun peut passer ou surenchérir. Les joueurs qui passent ne peuvent plus faire de nouvelles offres durant le tour. S'ils surenchérissent, la gondole est déplacée dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases (ou palais) correspondant à l'augmentation de l'offre. C'est ensuite au tour du joueur de gauche. Chacun peut surenchérir ou passer, et la gondole est à chaque fois avancée du nombre de cases correspondant à l'augmentation de l'offre. La vente aux enchères continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé.

Rappel : lorsqu'un joueur a passé, il ne prend plus part aux enchères pendant le reste du tour.

Exemple de tour

Premier tour (voir l'illustration en haut de la page 3)

Les trésors sont distribués dans tous les palais. La gondole et la colonne sont placées sur un des palais et la vente aux enchères commence.

Amélie annonce 3 et la gondole est déplacée de trois cases (ou palais). Blaise passe, Carole annonce 7 et la gondole est avancée de 4 nouvelles cases. Denis passe, Amélie annonce 11, soit une augmentation de 4. En conséquence, la gondole est avancée de 4 nouvelles cases. Carole passe maintenant. Le premier tour est donc terminé.

Amélie prend les deux trésors qui se trouvaient dans le premier palais (toujours marqué de la colonne) et recule de 11 son marqueur sur la table de score. Les annonces de Carole n'ayant pas abouti, elle ne paye rien.

On déplace la colonne pour l'amener sur le palais où se trouve la gondole. Le tour suivant est prêt à commencer. Le joueur à gauche du joueur qui a fait l'offre la plus élevée commence la vente aux enchères suivante. Tous les tours suivants se déroulent selon le même principe.

Vente

Aussitôt que tous les trésors d'un type particulier ont été achetés aux enchères, l'ensemble ainsi constitué doit être vendu. Un type de trésor comprend 2, 3, ou 4 œuvres identiques, (voir contenu). Les propriétaires des tuiles de reçoivent la valeur de revente telle qu'indiquée par le marqueur d'évaluation suivant de l'échelle d'évaluation sur la partie gauche du plateau de jeu. La valeur de revente est celle d'une tuile, peu importe de combien de tuiles est composé le groupe.

Exemple

Lors du premier tour, Amélie achète une lampe et un miroir. La deuxième vente aux enchères comporte une autre lampe, un buste et un tableau. Supposons que Denis emporte ces trois trésors. Maintenant Amélie et Denis possèdent chacun une lampe. Puisqu'il n'y a que deux lampes, cela signifie que toutes les tuiles de ce type ont maintenant été achetées à la vente aux enchères. Donc Amélie et Denis doivent maintenant vendre leurs lampes. Le compteur d'évaluation du haut est à 9, donc les deux tuiles de lampe sont vendues à raison de 9 l'une. Amélie et Denis avancent leur marqueur de score de 9 sur l'échelle. Les tuiles de lampe et le marqueur d'évaluation à 9 sont retournés sur l'échelle d'évaluation. Le prochain compteur d'évaluation est à 12, donc les tuiles du prochain groupe qui sera vendu auront une valeur de vente à 12.

Vente de plusieurs ensembles de trésors

Il arrive parfois que suite à une vente aux enchères, plusieurs groupes de tuiles se trouvent entièrement vendus. Dans ce cas, c'est le joueur qui vient d'acheter le dernier lot de tuiles qui décide l'ordre dans lequel les ensembles sont vendus.

Dettes

Un joueur peut offrir plus qu'il ne possède en compte. Il place alors le marqueur de score avec la croix sur le tableau de score pour montrer sa dette. Le marqueur de score normal est d'abord ramené à 0, puis le marqueur de dettes est placé sur la case adéquate. Quand, plus tard dans le jeu le joueur vend quelques tuiles, il remonte son marqueur de score normal de la valeur gagnée, mais le marqueur de dettes est laissé jusqu'à la fin de la partie. À la fin du jeu, un joueur doté d'un marqueur de dettes déduit de son score le double de ses dettes !

Exemple d'un calcul de dettes

Carole a 10 points au score. Elle annonce malgré tout 13 et gagne l'enchère. Son marqueur de score normal est reculé jusqu'à 0 et son marqueur de dettes est placé sur la case "3". À la fin de la partie, Carole déduira 6 de son score pour apurer sa dette.

Corruption

Une fois par partie, chaque joueur peut acquérir les trésors d'un palais pour rien. Pour cela il joue son marqueur de corruption (le masque). Deux conditions doivent cependant être satisfaites :

- 1) Les annonces ont déjà du commencer, c'est-à-dire que la gondole doit avoir avancé d'au moins une case.
- 2) La dernière annonce ne doit pas excéder 15.

La suite du tour reste comme d'habitude, avec éventuellement la vente des collections complètes.

Le marqueur de corruption est retiré du jeu.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête à la fin du tour, lorsqu'une vente aux enchères ne laisse en jeu que deux types de tuiles ou moins.

Exemple n°1

3 tuiles viennent d'être achetées, un buste, un chandelier et un verre. Le buste et le verre sont alors vendus, puisque ces deux groupes ont maintenant tous été achetés. Il ne reste plus en jeu que des chandeliers et des éventails. Le jeu s'arrête donc. Les propriétaires des éventails et des chandeliers se retrouvent avec des trésors sans valeur. Dans l'exemple, tous les autres palais sont vides.

Exemple n°2

Les chandeliers et les éventails sont vendus aux enchères et les éventails sont ensuite revendus. Maintenant les seules tuiles qui restent sont les trois du dernier palais. Puisque, par définition, ces tuiles sont de types différents, il y a toujours trois groupes différents de tuile en jeu, donc le contenu de ce dernier palais doit être aussi vendu aux enchères.

À la fin de la partie, le gagnant est le joueur qui, après déduction éventuelle de ses dettes, a le plus grand score.

L'auteur et les éditeurs remercient les personnes suivantes qui ont efficacement participé aux tests du jeu : Gunthart von Chiari, Dieter Hornung, Alexander Martel, Karl-Heinz Schmiel, Andreas et Karen Seyfarth et Andreas Trieb.

D'après la traduction anglaise de John Webley.

Traduction française par François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>