

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 (Bourgogne du sud), 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



CORRUPTION

COMPOSITION DU JEU:

70 Cartes de jeu (10 cartes par joueur et par couleur)

ci dessous les cartes du joueur rouge (les cartes sont les même pour tous les joueurs)



Dos des cartes de jeu

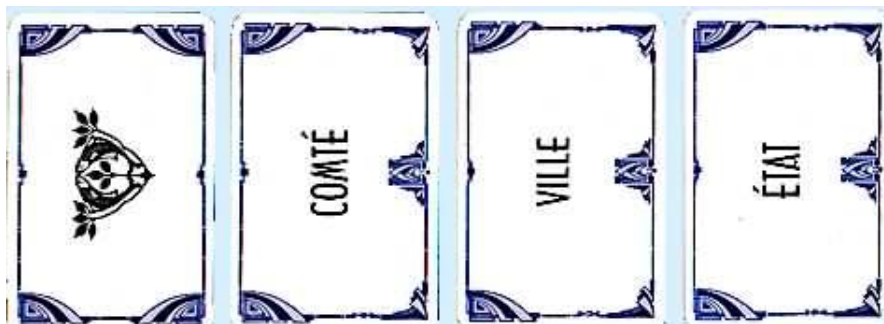


24 cartes "marchés" (ci-dessous quelques exemples)



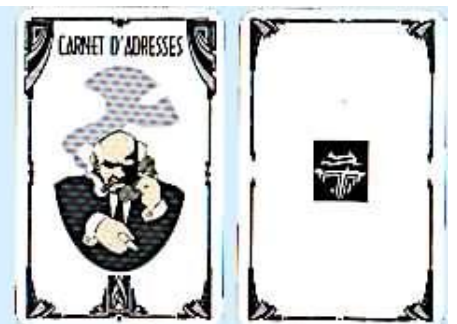
Dos des cartes "marchés"

3 cartes "décideurs" d'adresses"



Dos des cartes
"décideurs"

14 cartes "carnet"



Dos des cartes
"Carnet d'adresses"

RÈGLE DU JEU:

MISE EN PLACE:

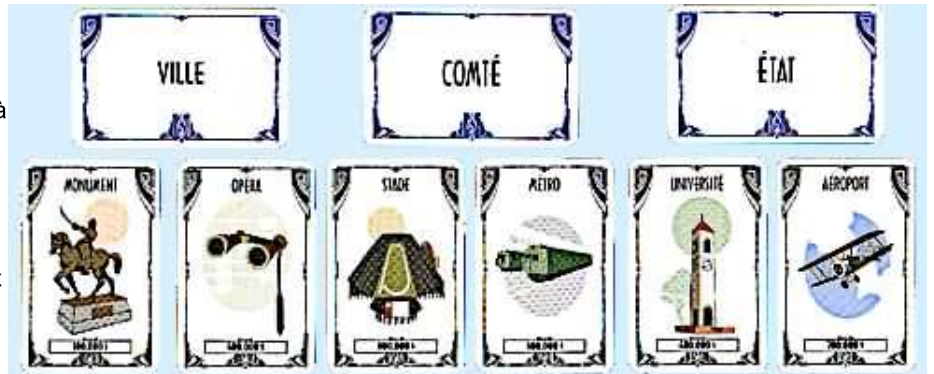
- 1- Chaque joueur prend un jeu de cartes d'une même couleur, comprenant six enveloppes (pot de vin) valant de 1000 à 10.000 \$, un juge, deux journaliste, et un tueur.
- 2- Les trois cartes décideurs (Municipalité, Comté, et État) sont placées face visible au centre de la surface de jeu.
- 3- Les vingt quatre cartes marchés sont mélangées et placées en pile, face cachée, à côté de la surface de jeu.
- 4- La première manche peut commencer.

LES MANCHES:

Chaque manche est divisé en trois phases: Appels d'offre, Corruption, et Attribution des marchés. La partie est divisé en quatre manches.

PHASE 1: APPELS D'OFFRE

Les six cartes marchés du dessus de la pile sont retournées et placées, face visible, côte à côte, deux en dessous de chaque carte décideur. Les cartes représentent les chantiers proposés par les différentes instances de décision. Si des marchés n'ont pas été attribués lors de la manche précédente, ils restent en jeu et s'ajoutent aux six nouveaux marchés. Certains décideurs peuvent alors avoir plus de deux marchés.



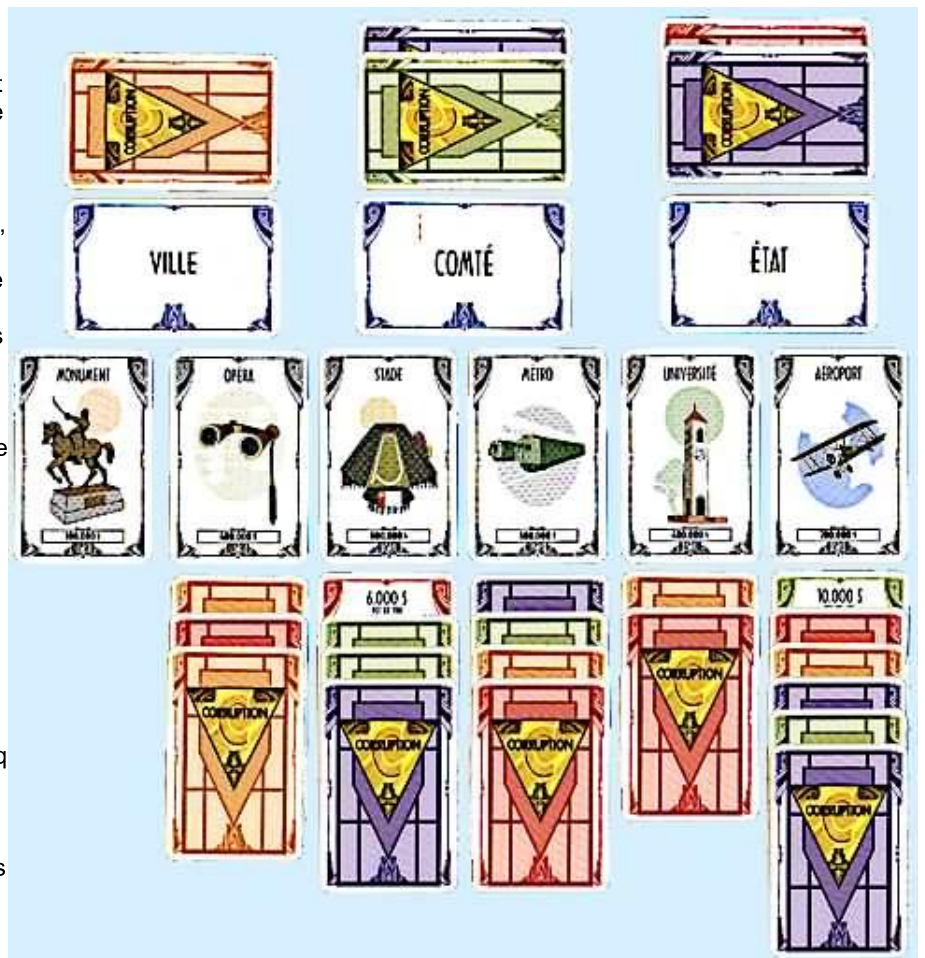
PHASE 2: CORRUPTION

Le joueur qui est en tête, c'est-à-dire celui dont les marchés totalisent la plus forte valeur, Joue en premier. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs en tête qui a le plus grand nombre de marchés qui commence. A la première manche, le premier joueur est tiré au sort mais, sachant que c'est là un handicap, on peut aussi attribuer cette place à celui qui connaît le mieux le jeu.

Chaque joueur à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, place l'une de ses cartes au dessous d'un marché ou au dessus d'un décideur (c'est-à-dire sur le compte en Suisse de celui-ci). On procède ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait placé six cartes.

Les cartes placées sur les marchés sont posées verticalement, mais celles jouées sur les comptes en Suisse sont jouées horizontalement. La Suisse étant un pays propre, sans juges ni journalistes, juges, journalistes et tueurs ne peuvent être joués que sur des marchés.

A la première manche, la première carte de chaque joueur est jouée face visible, et les cinq suivantes cachées. A la deuxième manche, les deux premières cartes de chaque joueur sont jouées faces visibles, ainsi de suite. Par exception, du fait du secret bancaire, les cartes jouées sur les comptes en Suisse sont toutes posées face cachée.



PHASE 3: ATTRIBUTION DES MARCHÉS:

Exemple 1

Lorsque chaque joueur a joué six cartes, toutes les cartes sont révélées, pour déterminer qui emporte les différents marchés.

RÈGLES GÉNÉRALES POUR TOUTES LES ÉTAPES DE CETTE PHASE:

1. Pour chacune des étapes suivantes, on joue de gauche à droite et de haut en bas. On commence par le décideur ou le marché situé le plus à gauche sur la table, et on continue ensuite vers la droite. Si plusieurs enveloppes ont été jouées sur le même compte en Suisse, plusieurs tueurs ou plusieurs journalistes sur le même marché, on commence par la première carte jouée, et on continue par les suivantes. Pour cette raison, il est important que les cartes jouées soient placées clairement les unes en dessous des autres durant le jeu.

2. Les cartes personnages sont écartées du jeu après avoir été utilisées. Les cartes enveloppes sont récupérées par les joueurs pour être disponibles de nouveau à la manche suivante.



Exemple 2

3. Pour déterminer à quels joueurs sont attribués les contrats, on procède dans l'ordre suivant:

a) Les joueurs ayant placés des enveloppes sur les comptes en Suisse des décideurs, choisissent sur quel marché vont être utilisées ces enveloppes. Une enveloppe placée en Suisse peut être utilisé sur n'importe quel marché attribué par ce décideur. La valeur d'une enveloppe placée en Suisse est cependant diminué de moitié, comme cela est indiqué en italique sur le coté de la carte.

Exemple: La première enveloppe jaune placée en Suisse est la carte de 8000\$ du joueur jaune, qui ne vaut donc que 4000\$ (exemple 1). Le joueur jaune peut décider de placer des 4000\$ sur le marché de l'opéra ou sur celui du monument. Sachant que le marché de l'opéra va être reporté du fait de l'intervention d'un juge, il a tout intérêt à la placer sur le monument (exemple 2).



b) Les joueurs ayant joué des tueurs doivent, s'il y en a un, éliminer un juge, un journaliste ou un autre tueur placé sur le même marché. Un tueur sans cible est simplement retiré du jeu.

c) Les marchés sur lesquels se trouve u ou plusieurs juges sont annulés. Ils restent cependant sur la table et seront remis en jeu à

la manche suivante.

Exemple: Le marché de l'opéra est annulé et reporté au tour suivant

d) Chaque journaliste permet à son propriétaire d'annuler une enveloppe de son choix sur le marché ou il est joué. Les enveloppes des comptes en Suisse, placées à l'horizontale, ne peuvent pas être annulées.

Exemple: Deux journalistes ont été joués sur le contrat de l'aéroport. Le joueur vert qui a joué son journaliste en premier, annule tout d'abord les 10000\$ du joueur jaune. Le joueur bleu annule ensuite les 10000\$ du joueur vert.

On compte, pour chacun des marchés restants, la somme des enveloppes jouées par joueur. Les cartes jouées en Suisse compte pour moitié, c'est à dire la valeur inscrite sur le coté de la carte. Le joueur ayant mis la somme la plus forte l'emporte et prend la carte marché. En cas d'égalité, le marché est annulé et reporté à la manche suivante.

Exemple: Le joueur jaune emporte le marché du monument. Le joueur rouge construira l'université. Le joueur vert bâtira le stade. Le joueur bleu creusera le métro. Les marchés de l'opéra (annulé) et de l'aéroport (égalité) sont reportés au tour suivant.

VICTOIRE:

Après la quatrième manche, le joueur dont les marchés totalisent la valeur la plus élevée est le vainqueur.

VARIANTES:

DOWN THE RIVER

A la première manche c'est la troisième carte qui est jouée face visible. A la deuxième manche, les troisième et quatrième cartes. A la troisième manche, les deuxième, troisième et quatrième cartes. A la dernière manche, les deuxième, troisième, quatrième et cinquième cartes.

STUD LIBRE

A chaque manche, c'est le premier joueur qui décide combien de cartes, et lesquelles seront jouées face visible.

FERME

Toutes les cartes sont jouées face cachée. On joue alors sans les cartes personnages.

CARNET D'ADRESSES

Au début du jeu, chaque joueur reçoit deux cartes carnet d'adresses. Un joueur peut, à tout moment utiliser une carte téléphone pour regarder une carte jouée face cachée sous un contrat. Le téléphone ne peut être utilisé pour regarder une carte en Suisse.