

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





FR

# DEALMAKER

Le jeu de négociation à la sauvage

**Auteur:** Alain Rivollet  
**Design:** Felix Kindelán

8-99 3-5 20'-30'

## MATÉRIEL

**66** cartes « marchandise », une marchandise par carte. Les marchandises sont : diamant, or, tapis, bouquet de fleur, vinaigre et cacahouètes dans cet ordre décroissant de valeur

**24** tuiles « deal », correspondant à un coût en cartes « marchandise » et un nombre de points de victoire

**3** cartes « rappel de règles »

**1** DealMaker, pion en bois avec deux autocollants à apposer dessus



## MISE EN PLACE

• **Mélanger** les cartes « marchandise » et les tuiles « deal » séparément.

• **Piocher** 20 tuiles « deal », les **trier** par ressources nécessaires et les **étaler** face visible au milieu de la table. **Remettre** les 4 tuiles restantes dans la boîte. Elles ne serviront pas et resteront secrètes.

• **Placer** les 3 cartes « rappel de règles » sur la table.

• **Disposer** le pion « DealMaker » à portée de main de tous.

• **Distribuer** 3 cartes « marchandise » à chacun.

• **Constituer** une pioche avec le reste des cartes « marchandise ». **Placer** la pioche au milieu de la table. La défausse sera à côté de la pioche.

• **Commencer** la partie. Il n'y a pas de premier joueur. Dès que le go est donné, tout le monde joue en même temps.

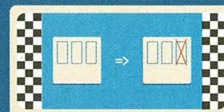
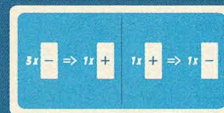
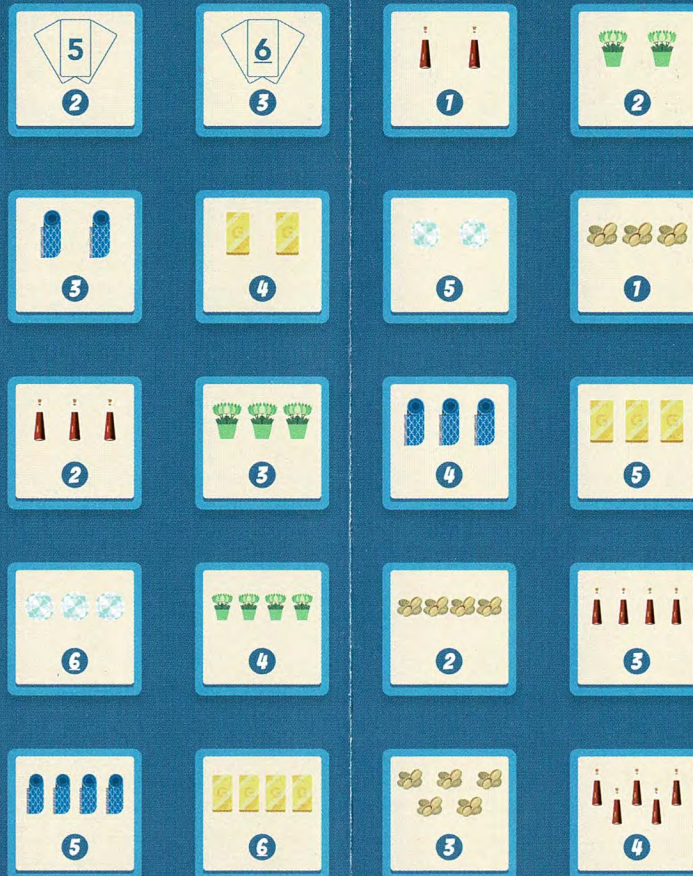
## BUT DU JEU

Rempporter le plus de points de victoire à la fin de la partie.

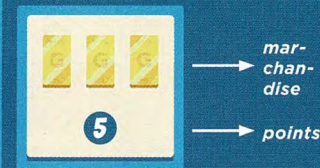
## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule de manière continue jusqu'à la fin. Les joueurs troquent entre eux des marchandises, remportent des deals et piochent des cartes.

La partie prend fin lorsque tous les deals ont été remportés, ou quand il ne reste plus de cartes à piocher et que plus aucun joueur n'arrive à remporter de deal.



Le joueur dont la somme des points de victoire sur les deals remportés est la plus élevée gagne la partie.



## LE DEAL

Dès que la partie est lancée, les joueurs troquent des cartes « marchandise » pour réunir les marchandises nécessaires pour l'achat d'une tuile « deal ». Les échanges sont libres en termes de types de marchandises et de nombre de cartes. Par exemple, un joueur peut donner 1 carte or contre 1 tapis et 1 bouquet de fleurs. Tout est permis. Soyez créatifs ! Pour troquer, les joueurs annoncent à haute voix ce qu'ils cherchent et ce qu'ils donnent.



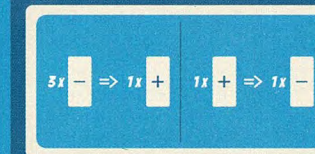
Si à un moment donné, un joueur souhaite remporter un deal, il interrompt la partie en **empoignant** le pion « DealMaker » et en **disant « deal »**, **stopant** ainsi tous les échanges en cours. Il **montre** aux autres joueurs les cartes « marchandise » correspondant au deal et les **défausse**. Il s'empare de la tuile choisie et la **pose** face cachée devant lui. Plus aucun joueur ne pourra remporter ce deal ni s'emparer de cette tuile. Il **pioche** trois nouvelles cartes, quel que soit le nombre de cartes défaussées. Enfin, il **remet** le pion « DealMaker » à disposition

de tout le monde et **annonce** « reprise ». Le troc peut reprendre uniquement à ce moment-là.

Lors de la conclusion d'un deal, un joueur peut utiliser d'autres marchandises que celles indiquées sur la tuile :



• Il peut utiliser une seule marchandise plus précieuse en remplacement de n'importe quelle autre d'une valeur inférieure (une carte de rappel des règles indique l'ordre des valeurs).



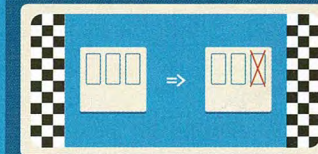
• Il peut utiliser 3 marchandises identiques de valeur inférieure pour remplacer une seule marchandise de valeur supérieure (une carte de rappel des règles l'indique).

• **Par exemple :** on peut conclure le deal « 3 tapis » avec :

- 3 cartes « tapis »
- 2 cartes « tapis » et une carte « or » (de valeur supérieure)
- 2 cartes « tapis » et 3 cartes « vinaigre » (de valeur inférieure)
- 1 carte « tapis », 1 carte « or » et 3 cartes « vinaigre »

• Si à un moment donné, aucun joueur ne souhaite conclure de deal, alors un des joueurs propose d'interrompre la partie en **disant « stop achat »**. Si les autres sont d'accord,

chacun **pioche** une carte « marchandise ». La partie reprend dès que les joueurs auront tous une nouvelle carte en main et que le joueur ayant interrompu annonce « reprise ». Si la pioche ne comporte pas assez de cartes pour tous, défausser la pioche et ainsi personne ne pioche.



• Lorsque la pioche est finie et que plus personne ne peut conclure de deal, commence une brève et ultime période de **« soldes »** avec l'accord de tous les joueurs. Il est encore possible d'échanger pendant les soldes. Les joueurs peuvent conclure un seul deal, chacun en déboursant une marchandise en moins par rapport au coût indiqué sur la tuile. Par exemple : Le deal 3 « tapis » ne requiert plus que 2 « tapis » ou 1 « tapis » et 3 « cacahouètes ». Attention : si pendant les soldes, deux joueurs se précipitent sur le pion « DealMaker » pour conclure le même deal, celui-ci est annulé et défaussé.

Bon jeu !



HELVETIQ