

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



DSCHUNKE

Un jeu de Michael Schacht publié par Queen Games

Pour 3 ou 4 joueurs

Traduction française de Bruno Faidutti

Matériel :

1 plateau de jeu

Avec 4 joueurs, les deux aides sont en jeu, un dans chaque rangée

Avec 3 joueurs, un seul aide est en jeu, dans la rangée du bas

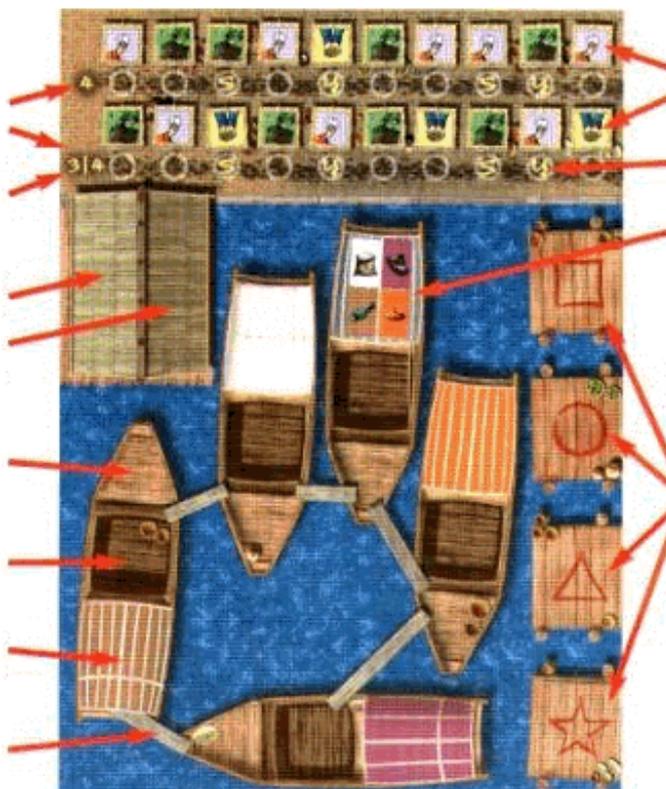
La carte de marché actuellement en cours et la pile de cartes cachées sont placées ici

Lorsqu'ils sont sur une jonque, les marchands sont placés à l'avant

Les palettes sont placées au centre de la jonque

C'est ici que se placent les cartes marchandises

C'est par les planches que les marchands changent de jonque



Actions réalisables par les aides

Les événements se produisent sur les cases "S" et "Y"

Pas de cartes sur la jonque grise. Le joueur peut prendre la marchandise sur la jonque de son choix

Les cartes spéciales sont placées sur les quatre pontons marqués d'un symbole

80 palettes
(bandes composées de 3 caisses)

10 cartes "marché"

3 marqueurs noirs

30 cartes spéciales

8 cartes réapprovisionnement

72 cartes marchandises

3 pions marchands

2 pions apprentis

1 Jonque

1 carte "tour de jeu"

1 feuille de résumé des règles écrite dans une langue exotique

1 bloc de billets de banque

But du jeu :

Chaque joueur cherche à devenir le négociant le plus respecté de ce port petit mais actif, et pour un commerçant, seule la réussite financière amène le respect. Il vous faudra donc faire de bonnes affaires, en chargeant les bonnes caisses de marchandises à bord des bonnes jonques, et en entretenant de bonnes relations avec les petits marchands du port, ainsi qu'avec leurs aides - c'est d'eux que dépendent à la fois vos revenus et votre approvisionnement.

Mise en place :

Avant la première partie, les trois grands autocollants (marchands) doivent être placés sur les trois grands disques noirs, et les deux plus petits (aides) sur les deux petits disques. Le dos des disques reste vierge.

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Chaque joueur reçoit :

- les 20 palettes à sa couleur
- Les 2 cartes réapprovisionnement ayant un dos de même couleur.

Ces cartes doivent rester faces visibles devant le joueur.

Le premier joueur est désigné et reçoit la Jonque.

Divers éléments de jeu (palettes, cartes marchandises, marchands et aides) sont placés sur le plateau de jeu avant le début de la partie, comme indiqué sur les schémas de l'aide de jeu allemande. Notez que, à 3 joueurs, il n'y a qu'une aide et la bande supérieure du plateau de jeu n'est pas utilisée. Le jaune peut, à 3 joueurs, être choisi à la place de l'une des trois autres couleurs.

Les 10 cartes marché sont mélangées et placées, faces cachées, sur la case marché, à gauche du plateau de jeu.

Les 30 cartes spéciales sont mélangées et placées, en quatre tas de hauteurs approximativement égales, sur les quatre pontons repérés par les symboles carré, cercle, triangle et étoile.

On prend ensuite huit (à 4 joueurs) ou six (à 3 joueurs) cartes de chaque marchandise. Ces cartes sont mélangées et on en distribue 8, faces cachées, à chaque joueur pour constituer sa main initiale.

Les billets de banque sont triés par valeur et placés à côté du plateau de jeu. Les joueurs débutent la partie sans argent. Les trois marqueurs noirs sont placés près du marché.

Déroulement du jeu:

Une partie dure dix tours. Chaque tour se compose de 6 phases successives:

-  1. **Marché et événements**
-  2. **Actions des joueurs**
-  3. **Réapprovisionnement**
-  4. **Marchandage**
-  5. **Déplacement des pions**
-  6. **Changement de premier joueur**

Note: les phases essentielles du jeu sont la phase d'action (2) et la phase de marchandage (4).

Phase 1 Marché et événements

Marché

Le premier joueur retourne la première carte marché. Elle indique combien un joueur pourra gagner de yuans, lors de la phase 4, en vendant chaque type de marchandise.

Exemple: sur l'illustration du bas de la page 3, la carte marché indique que le poisson (brun) vaut 2 yuans, le riz (blanc) 1 yuan, les épices (orange) 4 yuans et les légumes (violets) une carte spéciale.

Si un joueur désire utiliser la carte spéciale "Échanger des marchandises", il doit le faire immédiatement après que la carte marché a été révélée. Si les deux cartes "Échanger des marchandises" sont en jeu, leurs propriétaires peuvent les jouer dans l'ordre du tour.

Événements

Si un aide se trouve sur une case **S** (carte spéciale) ou **Y** (Yuan), l'événement correspondant se produit à la fin de la phase 1.

S : Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, prend un paquet de cartes spéciales. Chaque joueur doit prendre un paquet différent, et repérer le symbole représenté sur le ponton afin de reposer le paquet de cartes au même endroit. Chacun choisit une carte dans son paquet et la prend dans sa main, puis repose le paquet, face cachée, sur le ponton où il l'avait pris.

Y : Chaque joueur compte son argent et annonce publiquement sa richesse aux autres joueurs.

Note: durant le reste de la partie, la richesse des joueurs doit rester secrète.

Phase 2

Actions des joueurs

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, doit effectuer une, et une seule, action.

Pour effectuer une action, le joueur doit utiliser les services d'un marchand ou d'un aide. Chaque marchand et chaque aide offre ses services en fonction de la case où il se trouve, et ne peut être utilisé qu'une fois par tour. Lorsque vient son tour, un joueur peut donc utiliser n'importe quel marchand ou aide qui n'a pas encore été utilisé ce tour-ci.

Lorsqu'un joueur utilise les services d'un aide ou d'un marchand, il retourne le pion, face cachée, pour indiquer qu'il ne peut plus être utilisé ce tour-ci.

Note: le dernier joueur du tour retourne également les aides et/ou marchands qui n'ont pas été utilisés ce tour-ci, afin d'éviter des erreurs lors de la phase de déplacement des pions (5).

Actions des différents marchands :

Chaque marchand permet d'effectuer une action sur la jonque où il se trouve.



Charger des palettes : cette action permet de poser deux palettes sur la jonque où se trouve le marchand. Les palettes sont placées d'abord en trois rangées parallèles de 3, puis en trois nouvelles rangées perpendiculairement aux trois premières, et ainsi de suite, comme indiqué sur le schéma de la page 4 des règles.

Les palettes ne sont jamais reprises par les joueurs, mais elles peuvent être recouvertes, ou déplacées vers d'autres jonques par des cartes spéciales.

Note: un joueur qui a chargé toutes ses palettes ne peut donc plus en charger aucune.

Important: dans la suite du tour, seules les caisses visibles sont prises en compte.



Recevoir des revenus : cette action rapporte au joueur qui la choisit 1 yuan pour chacune de ses caisses visibles sur la jonque où se trouve le marchand, avec un minimum de 3 yuans. Le joueur reçoit donc 3 yuans s'il a 0 à 3 caisses visibles sur la jonque.

Exemple: 7 caisses vertes sont visibles, le joueur vert reçoit donc 7 yuans



Prendre des cartes marchandises : cette action permet au joueur qui la choisit de prendre une carte marchandise de la jonque où se trouve le marchand pour chacune des ses caisses visibles sur la jonque, avec, là encore, un minimum de 3 cartes.

Sur la jonque grise, cette action permet au joueur de prendre des cartes sur la jonque de son choix, toutes les cartes devant cependant être prises sur la même jonque. Le nombre de cartes prises dépend bien sûr du nombre de caisses visibles sur la jonque grise.

S'il n'y a plus de cartes sur la jonque où il devrait prendre des cartes, le joueur peut prendre des cartes sur une autre jonque de son choix.

Actions des aides :

Un aide permet d'effectuer l'action indiquée sur la case située immédiatement au. L'action d'un aide ne peut être effectuée que sur l'une des deux jonques où ne se trouve aucun marchand.

Exemple (haut de la p.5): l'aide permet de charger 2 palettes. Le joueur qui choisit cette action peut placer deux de ses palettes sur l'une des jonques où ne se trouve aucun marchand.

Phase 3

Réapprovisionnement

Chaque joueur débute la partie avec deux cartes de réapprovisionnement, et peut éventuellement en acquérir d'autres dans le cours du jeu.

Durant la phase de réapprovisionnement, chaque joueur à son tour, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, peut prendre autant de cartes marchandises, de son choix, qu'il a de cartes réapprovisionnement. Il peut, selon son choix, les prendre sur la même jonque ou sur des jonques différentes.

Note: regardez bien quelles cartes sont prises par les autres joueurs, cela vous donnera une idée de leur force et de leurs possibilités pour la phase de marchandage.

Phase 4

Marchandage

Chaque joueur, secrètement, choisit et prend dans sa main un certain nombre de cartes marchandises (cela peut être 0) du même type. Tous les joueurs, simultanément, posent leur main à plat sur la table, les cartes en dessous. Les cartes mises par les joueurs sont révélées simultanément.

Note: il n'y a pas de tour de jeu lors de cette phase, tous les joueurs jouant simultanément. Il s'agit en fait d'une enchère, plus que d'un véritable marchandage, lors de laquelle les joueurs misent des marchandises dans l'espoir de recevoir en contrepartie argent ou cartes spéciales.

Le joueur ayant misé le plus grand nombre de cartes de chacune des quatre marchandises reçoit de la banque le prix indiqué pour cette marchandise sur la carte marché - le prix indiqué sur la carte marché est un prix total, et non un prix par carte. Les autres joueurs ayant misé la même marchandise ne reçoivent rien. Toutes les cartes marchandises mises, aussi bien par les vainqueurs de l'enchère que par les perdants, sont perdues par les joueurs et remises dans les jonques, sur les piles correspondantes.

Note: en cas d'égalité pour une marchandise, le prix est partagé entre les vainqueurs ex-æquo. Le reste de la division est perdu et va à la banque. Le S (carte spéciale) ne pouvant être divisé, les vainqueurs ex-æquo ne reçoivent rien dans ce cas.

On regarde ce qui se passe pour chaque marchandise, l'une après l'autre, et on place un marqueur noir sur la marchandise, sur la carte marché. Si une ou plusieurs marchandises n'ont pas été vendues, nul n'en ayant offert, on procède à une nouvelle enchère lors de laquelle seules les cartes correspondant aux marchandises non encore vendues peuvent être jouées. On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les marchandises aient été vendues, ou jusqu'à ce que, lors d'une enchère, aucun joueur ne joue de cartes.

Note: un joueur peut "bluffer" en mettant dans sa main des cartes de plusieurs marchandises différentes. Il est alors considéré comme n'ayant joué aucune carte et reprend ses cartes en main.

Lorsque, pour une marchandise, la carte marché ne donne pas un prix mais la lettre "S", cela signifie que le vainqueur de l'enchère pour cette marchandise ne reçoit pas d'argent, mais peut prendre une carte spéciale. Il choisit l'un des quatre paquets de cartes spéciales, le regarde et y choisit une carte spéciale qu'il met dans sa main, avant de replacer les autres cartes sur leur ponton, faces cachées.

Exemple (bas de la page 5) :

La carte marché indique:

Brun (poisson) : S

Blanc (riz) : 4

Orange (épices): 1

Violet (légumes) : 2

Le joueur A mise 1 riz, les joueurs B et C misent chacun 3 épices et le joueur D mise 4 poissons.

Le joueur A reçoit 4 yuans, les joueurs B et C ne reçoivent rien et le joueur D prend une carte spéciale.

Les marqueurs carrés sont placés sur les cases poisson, épice et riz et une nouvelle enchère a lieu pour avoir les 2 yuans offerts pour les légumes.

Phase 5

Déplacement des pions

Le premier joueur déplace chaque marchand vers la jonque suivante, en tournant en sens horaire, et avance chaque aide d'une case vers la droite. Chaque pion déplacé est retourné pour être de nouveau face visible.

Phase 6

Changement de premier joueur

Le premier joueur passe la jonque à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur du tour suivant. Le tour suivant débute immédiatement, à la phase 1.

Fin du jeu :

La partie se termine après le 10^{ème} tour. Toutes les cartes marché ont été utilisées, et les aides ont atteint la dernière case de leur parcours, il est donc impossible de continuer à jouer.

Chaque joueur calcule son score en additionnant :

- Sa richesse
- Les bonus donnés par certaines cartes spéciales
- Le bonus final

Chaque joueur reçoit, en effet, un bonus final de **4 yuans** pour chaque jonque où au moins l'une de ses caisses est visible.

Si un joueur a des caisses visibles sur les cinq jonques, son bonus final est même de **25 yuans**.

Le joueur ayant le score total le plus élevé a donc été le meilleur négociant, et est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui des ex-æquo qui a le plus de cartes marchandise en main qui l'emporte.

Variante de mise en place du jeu :

Au lieu de placer les éléments de jeu comme indiqué sur les illustrations, vous pouvez procéder ainsi:

- Les marchands sont mélangés, faces cachées, et placés aléatoirement, sur trois jonques de votre choix.
- Chaque joueur donne trois de ses palettes à son voisin de gauche.
- Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, place l'une des palettes qu'il a reçues sur une jonque de son choix. On poursuit ainsi jusqu'à ce que les trois palettes de chaque joueur aient été placées. On ne peut pas placer plus de trois palettes sur la même jonque.
- Les marchands sont retournés, faces visibles, et le premier tour peut commencer.

Les cartes spéciales :

Elles sont de trois types différents, indiqués par un mot en bas de la carte:

Immer = toujours.

La carte est posée, face visible, sur la table dès qu'elle est piochée. Son effet est permanent, et dure jusqu'à la fin de la partie.

Zusatzaktion = action supplémentaire.

Cette carte doit être jouée pendant la phase 2, avant ou après que le joueur effectue son action normale. **Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte d'action supplémentaire par tour.** La carte est retirée du jeu après avoir fait effet.

Bei Spielende = à la fin de la partie.

Ces cartes sont révélées à la fin de la partie, et rapportent à leur propriétaire un bonus de 8 ou 12 yuans s'il remplit certaines conditions. Ces bonus sont cumulatifs.



6 cartes

Phase 3:

Prenez une carte marchandise supplémentaire de votre choix, à chacun de vos tours.



1 carte

Phase 4:

Lors de la phase de marchandage, vous remportez toutes les égalités.



2 cartes

Phase 1:

Dès que la carte marché a été révélée, vous pouvez reposer 1 ou 2 cartes marchandises sur leurs jonques et prendre en échange d'autres marchandises de votre choix.



2 cartes

Phase 2:

Placez une palette sur la jonque de votre choix.



5 cartes, 1 par jonque

Phase 2:

Recevez des revenus pour la jonque de la couleur indiquée sur la carte (au minimum 3 yuans)

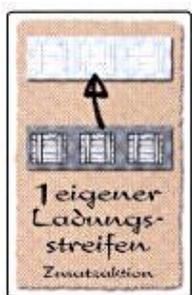
Braunes = brune,
Graues = grise,
Lilla = violette,
Oranges = orange,
Weisses = blanche



2 cartes

Phase 2:

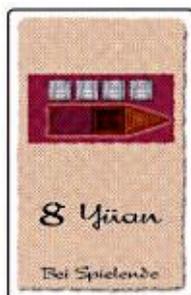
Prenez, sur la jonque de votre choix, autant de cartes marchandises que vous y avez de caisses visibles (minimum 3 cartes).



2 cartes

Phase 2:

Déplacez l'une de vos palettes entièrement visible d'une jonque sur une autre.



5 cartes, 1 par jonque

À la fin de la partie

Bonus de 8 yuans si au moins 4 de vos caisses sont visibles sur la jonque de la couleur indiquée.



5 cartes différentes

À la fin de la partie

Bonus de 12 yuans si au moins 5 de vos caisses sont visibles sur la jonque du haut, et au moins 2 sur la jonque du bas

Règles importantes

Minimums garantis

Vous recevez toujours au moins :



3 yuans, quand vous choisissez l'action "Recevoir des revenus"



3 cartes, quand vous choisissez l'action "Prendre des cartes marchandises"

Bonus à la fin du jeu

En plus des bonus accordés par certaines cartes spéciales, les joueurs reçoivent :

25 yuans de Bonus s'il a des caisses visibles dans les 5 jonques

ou (sinon)

4 yuans de Bonus par jonque où au moins une de ses caisses est visible



Déroulement du tour

1. Carte de marché (événements)
2. Actions des joueurs (1 des 3)



3. Réapprovisionnement



4. Marchandage



5. Déplacement des pions d'une case en avant (dans le sens horaire)



6. Changement de premier joueur



DSCHUNKE

Mise en place

Chaque joueur reçoit :

- 20 palettes de marchandises de la même couleur.
- Les 2 cartes approvisionnement, avec le dos de la même couleur.

Les cartes sont exposées devant le joueur.

On détermine le premier joueur qui prend le pion rouge premier joueur.

Suivre la mise en place à l'aide de la règle allemande. Pour 3 joueurs la mise en place est identique pour les marchands, pour les stagiaires un seul est utilisé. **Faites attention au placement des palettes**, à 3 joueurs il est conseillé de jouer avec **les bleus, les verts et les rouges**.

Mélangez les 10 cartes marché, placez les en une pile face cachée à l'endroit prévu.

Mélanger les 30 cartes spéciales (avec le dos noir), divisez les en 4 piles de même taille (à peu près). Placez les à l'endroit prévu sur le côté droit du plateau.

Prenez 8 cartes marchandise de chaque type (**6 à 3 joueurs**), mélangez les et distribuez en 8 à chaque joueur, elles constituent leur main de base.

L'argent est trié et placé le long du plateau, on débute le jeu avec aucun Yuan. Les 3 marqueurs carrés noirs sont placés près des cartes marché.