

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).

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

**ESCALE À JEUX**

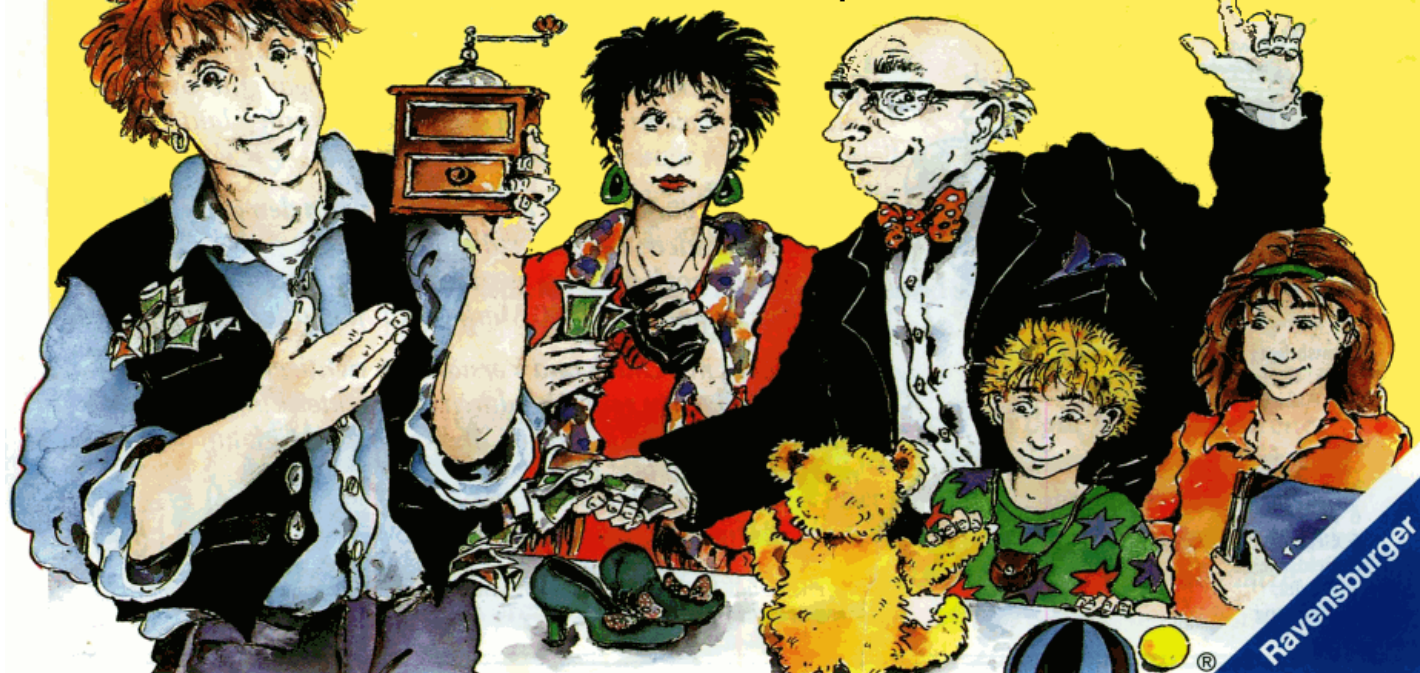


Marché aux puces

Helmut Senf

FLOHMARKT

De vieilleries, tirer profit !



Ravensburger

FLOHMARKT - LE MARCHÉ AUX PUCES De vieilleries, tirer profit !

par Helmut Senf

Jeu Ravensburger n° 26 006 5

Illustrations : Cornelia Funke

Textes : Alexander Bronner

Contenu :

- plan de jeu
- 6 pions
- 6 paires de chaussures
- 15 cartes "objet"
- 60 billets de banque
- dé
- règle du jeu

Quel plaisir de se balader en famille au marché aux puces ! Avec un peu d'argent dans le sac et quelques objets bien conservés sous le bras, on peut aussi faire de bonnes affaires. Acheter pas cher et vendre cher, telle est la devise !

Mais ce n'est jamais aussi simple, car sur chaque stand, les prix changent sans arrêt. Ce qui valait 50 mark n'en rapporte plus que 10. Et ce qui s'achetait 20 mark en coûte désormais 40 !

Il faut donc, par chance et raisonnement, être au bon endroit au bon moment. Acheter avec habileté et vendre avec ruse sont indispensables pour réussir à être le premier à gagner 250 marks sur le marché aux puces...

Préparation du jeu

Avant la première partie, retirer les cartes "objet" et les pions des montures cartonnées. Puis introduire les pions dans les chaussures.

Quelle couleur de pied pour quel pion ?

La maman en rouge

La grand-mère en violet

La fille en vert

Le papa en jaune

Le grand-père en gris

Le garçon en bleu

Un des participants est nommé meneur de jeu. Il participe, mais s'occupe de la caisse pendant la partie. Au début, chaque joueur reçoit de lui deux billets de 10 marks, comme capital de départ.

Chaque joueur choisit un **pion** et le place sur la case "point de ralliement" (*Bekanntentreff*). C'est là que tout commence.

Les **cartes "objet"** sont mélangées et posées face cachée sur la table. Le meneur de jeu en distribue deux à chaque joueur, sans les montrer aux autres. Les joueurs cachent leur jeu durant la partie. Les cartes restantes sont ensuite réparties par le meneur de jeu sur des emplacements vides (au choix) des stands du marché aux puces, avant d'être retournées face visible. Les emplacements restants demeurent vides, pour l'instant.

En jetant un coup d'œil sur le plan de jeu, on constate qu'à chaque stand se trouve un indicateur de prix, jaune. Le prix indiqué indique le montant pour lequel un objet sera vendu ou acheté à ce stand. En faisant tourner la "roue des prix", les prix peuvent changer sans arrêt pendant le déroulement de la partie.

Attention : si vous ne jouez qu'à deux, prière de retirer trois cartes "objet" (deux de la même couleur, et une blanche). Le déroulement du jeu sera ainsi plus fluide.

Qui l'emporte ?

Le vainqueur est le premier joueur disposant d'un montant de **250 marks**.

La partie commence

Les pions avancent dans la direction des pas. Chaque paire de pas correspond à une case. Il y a plusieurs façons de mener son tour de jeu. Lorsque vient son tour, un joueur peut choisir une action parmi trois possibilités :

1. lancer le dé, avancer son pion, et (s'il le souhaite) acheter ou vendre (voir plus loin : "Lancer le dé et avancer")
2. faire tourner la roue des prix, avancer d'une case, et (s'il le souhaite) acheter ou vendre (voir plus loin : "Faire tourner la roue des prix")
3. rester sur place, renoncer à lancer le dé et à avancer, et (s'il le souhaite) acheter ou vendre (voir plus loin : "Rester sur place").

Les cases déjà occupées par un pion ne sont pas sautées !

Acheter ou vendre

Les cartes "objet"

Il y a deux catégories différentes de cartes "objet" : 10 cartes sur fond coloré, et 5 cartes sur fond blanc. Les cartes blanches représentent des objets uniques. Les cartes colorées vont par paire ; mais elles peuvent aussi être utilisées comme des objets uniques.

Comment acheter ?

Si le pion d'un joueur atteint un stand, il peut (s'il le souhaite) acheter un objet qui y est proposé. Le prix d'achat est indiqué par l'indicateur jaune correspondant à ce stand et doit être payé à la caisse.

Normalement, un seul objet peut être acheté pendant le tour. Mais si le stand propose une paire d'objets de même couleur, ils peuvent être achetés ensemble - mais il faut alors

payer le prix indiqué pour CHAQUE objet (c'est-à-dire deux fois le prix d'un objet seul, pour acquérir la paire).

Comment vendre ?

S'il y a un emplacement vide sur le stand que le pion vient d'atteindre, le joueur peut (s'il le souhaite) y vendre un objet. Le prix de vente est révélé par l'indicateur jaune correspondant à ce stand. Normalement, un seul objet peut être vendu pendant le tour. Si deux emplacements sont vides, le joueur peut (s'il en dispose) vendre une paire, et il touche le montant indiqué pour CHAQUE objet vendu.

La caisse verse tout montant d'une vente.

Si la tasse de café apparaît sur un indicateur de prix, cela signifie que personne n'est présent au stand. Il est alors impossible de vendre ou d'acheter.

Attention : aucun joueur n'est autorisé à posséder plus de trois objets.

Au fait : le jeu devient beaucoup plus captivant lorsque les joueurs ne montrent pas, les uns aux autres, combien ils ont d'argent.

Lancer le dé et avancer

Le dé

Le dé comprend six faces : les chiffres de 2 à 5, et deux symboles spéciaux :



signifie toujours que le joueur, au lieu d'avancer son pion, va avancer la roue des prix jusqu'au prochain prix, dans le sens de la flèche. Il ne peut alors PAS acheter ou vendre.



signifie que le joueur fait une bonne affaire. Il peut alors diriger son pion sur n'importe quelle case, et y :

- **soit** acheter un objet au prix indiqué
- **soit** vendre un de ses objets au prix indiqué
- **soit** vendre une de ses paires d'objets au prix indiqué par objet, s'il y a deux emplacements vides au stand
- **soit** acheter une paire d'objets au prix indiqué par objet.

Comment avancer son pion ?

Si un joueur a décidé de lancer le dé, il peut déplacer son pion d'un nombre de cases inférieur ou égal au chiffre obtenu. Mais il doit toujours se déplacer d'au moins une case.

Exemple : s'il tire un 4, il doit déplacer son pion d'1 case au moins, mais aussi choisir de le déplacer de 2, 3 ou 4 cases.

Sur la case d'arrivée, il peut acheter ou vendre un objet au prix indiqué, s'il y a un stand. Mais il n'y est jamais obligé.

Si le joueur possède déjà trois objets, il ne peut plus rien acheter.

Les stands près desquels il y a déjà autant de pions que d'emplacements de vente ne peuvent pas accueillir de pion supplémentaire.

Deux cases spéciales :

le marchand de glaces (*Eisstand*) et **le point de ralliement** (*Bekanntentreff*)

Si un joueur, en utilisant tous ses points de déplacement, peut parvenir directement sur le marchand de glaces ou le point de ralliement, il DOIT le faire et y amener son pion (passages obligés).

Il n'y a aucune limite au nombre de pions pouvant se trouver sur chaque case spéciale.

Les règles particulières suivantes s'y appliquent :

- celui qui arrive sur le marchand de glaces donne généreusement 10 mark à l'adversaire de son choix
 - celui qui arrive sur le point de ralliement reçoit 10 mark de l'adversaire de son choix
- Exception :
- si un joueur était amené à perdre son dernier billet de 10 mark dans l'opération, il n'a pas besoin de payer. Dans ce cas-là, il faudra qu'il prouve sa situation financière déplorable aux adversaires !

Si un joueur ne peut se rendre sur aucun stand, avec le chiffre indiqué par le dé, parce que tous les stands sont occupés par le nombre maximal de personnes, il **DOIT** aller sur une case spéciale qu'il peut atteindre.

Naturellement, il est tout à fait possible de mettre le cap volontairement sur une case spéciale.

Si un joueur ne peut absolument pas se déplacer, il doit renoncer à son tour.

Faire tourner la roue des prix

Au lieu de lancer le dé, un joueur peut choisir de faire tourner la roue des prix. Il la pousse alors jusqu'au prochain prix, dans la direction de la flèche. Le pion **DOIT** alors avancer d'une case. Sur le stand ainsi atteint, le joueur peut (s'il le souhaite) acheter ou vendre des objets pour le prix indiqué.

Ne pas oublier qu'aucun joueur ne peut détenir plus de trois objets.

La roue des prix ne peut pas être actionnée, si :

- le pion ne peut être avancé sur le prochain stand, parce qu'il est déjà occupé par un nombre de participants égal au nombre d'emplacements (voir plus haut : "Comment avancer son pion ?")
- la roue des prix vient d'être actionnée par le joueur précédent, volontairement (c'est-à-dire pas à cause de l'obligation de faire tourner la roue des prix, indiquée sur la face "double flèche" du dé).

Rester sur place

Lors de son tour, un joueur n'est pas absolument obligé de déplacer son pion. Il peut rester sur le stand où il se trouve actuellement. Dans ce cas, il n'a pas le droit de lancer le dé, ni de se déplacer. Il peut (s'il le souhaite) acheter ou vendre un objet, mais ce n'est pas un devoir.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur s'est procuré **250 marks**.

Quelques conseils tactiques pour finir

- Si possible, ne jamais vendre tous ses objets. Ainsi, en fonction des prix affichés, on peut toujours décider d'acheter ou de vendre.
- Bien surveiller qui a le plus d'argent ! Cela permet, lorsqu'on atteint le point de ralliement, de toujours alléger le portefeuille du joueur le plus riche.
- Ne pas toujours attendre les prix les plus hauts et les plus bas. Des gains de 20 mark font aussi avancer.
- Ne pas toujours spéculer sur le fait d'acheter ou de vendre une paire. Le risque existe d'entraver la progression de son propre jeu.

Traduction française : Yann Peltier - Mise en page : François Haffner - Novembre 2008

Un jeu de la collection

