

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



For Sale

par Stefan Dorra

© S. Dorra 1997

© FX Schmid 1998

Traduction française par François Haffner

Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 10 ans

Contenu

- 20 cartes de construction
- 20 cartes chèque
- 75 jetons

But du jeu

Tous les joueurs essayent, en faisant monter la valeur des constructions, de les vendre au meilleur prix. Le plus riche à la fin du jeu gagne la partie.

Préparation

- Séparer les cartes par type (chèques, constructions) et battre chaque pile.
- Mettre de côté les chèques qui ne serviront que dans la seconde phase de la partie.
- Placer les cartes de construction en une pile face cachée.
- Chaque joueur prend 15 jetons.
- Lorsqu'il y a trois joueurs, enlever 2 cartes construction et 2 cartes chèque sans les regarder. Ces cartes sont tenues hors de portée, dans la boîte par exemple.

Le jeu commence

Phase 1 : achat des constructions

Retourner un nombre de cartes de construction égal au nombre de joueurs. Tous ces bâtiments seront vendus en même temps, de sorte que personne ne partira les mains vides. Chaque joueur peut maintenant enchérir ou passer.

Enchérir : le joueur qui habite la plus petite maison commence et pose un ou plusieurs jetons vers le milieu de la table. Les autres concurrents font de même, mais doivent poser un nombre de jetons supérieur ou passer. Les enchères continuent aussi longtemps que nécessaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Passer : si un joueur passe, il ne participe plus par la suite aux enchères dans ce tour et prend la construction de plus faible valeur. Il reprend également la moitié de sa mise (arrondie à son avantage). Le reste de la mise part à la banque. Le dernier joueur en jeu prend la carte de plus haute valeur qui est restée sur la table, mais il perd tous ses jetons. Il n'est pas

nécessaire d'enchérir pour acquérir la construction la moins chère.

Un bon conseil : il vaut mieux garder sa fortune secrète. Cachez vos jetons.

Les constructions sont placées face cachée devant chaque joueur. Le joueur qui a emporté la construction la plus chère retourne un nouveau lot de carte et parle en premier pour enchérir ou pour passer. Le processus continue jusqu'à ce que toutes les constructions aient été vendues. La phase 2 commence alors. Les jetons inutilisés sont conservés par les joueurs. Leur valeur sera de 1 million.

Phase 2 : vente des immeubles.

Les chèques vont maintenant entrer en jeu. Comme dans la phase 1, un nombre de chèques identiques au nombre de joueurs est retourné face visible. Chaque joueur prend ses cartes de construction en main, choisit une carte et la joue face cachée devant lui. Les cartes sont ensuite retournées simultanément. Le joueur qui a posé la construction la plus chère prend le chèque le plus important. Le joueur qui possède la seconde construction la plus importante prend le deuxième chèque, etc. Les cartes de construction utilisées sont écartées du jeu.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont vendu leurs constructions. Les joueurs additionnent leurs chèques et leurs jetons (1 million chacun) et le joueur le plus riche l'emporte. Les égalités sont résolues en faveur du joueur qui possède le plus de jetons. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont départagés par le jugement de Dieu.

Variante

Avec trois joueurs, utiliser 16 cartes de chaque type. Avec quatre joueurs 18 et avec cinq joueurs 20.

En phase 1, retourner une carte de moins que de joueurs. Le joueur qui passe en premier n'a aucune construction. Le reste est inchangé.

En phase 2, retourner autant de construction qu'il y a de joueurs. Les joueurs ne posséderont pas le même nombre de constructions. Au fur et à mesure que les joueurs ne pourront plus participer à la phase 2, il faudra retourner un plus petit nombre de chèques.

© 1996 S. Dorra

© 1998 FX Schmid - Postfach 18 60 - D-88188 Ravensburg

Traduction française : François Haffner - haffner@free.fr - <http://jeuxoc.free.fr>