

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



Friedemann Friese

Jour de Marché

Un jeu de Friedemann Friese
Pour 2 à 5 joueurs de 14 ans et plus

Présentation



Une nouvelle journée de marché commence ! Nouveau commerçant sur ce marché, vous êtes prêt à tout pour obtenir les meilleurs étals, car celui qui propose les denrées les plus fraîches aura le plus de clients !

Les choses pourraient être simples, mais vos rivaux n'ont de cesse d'installer leurs tables de marché aux puces dans vos pattes. La direction fait en sorte que le marché ne soit pas surchargé, si bien que vous perdez régulièrement des emplacements qui vous étaient réservés. Et voilà que ça recommence : votre stand de poisson se trouve à l'autre bout du marché, à des lieues du camion de livraison plein de produits frais.

Immanquablement, vous serez amené à réserver des emplacements à prix d'or, ou prendrez le risque d'attendre dans l'espoir de vous voir attribuer un emplacement à prix d'ami. C'est ainsi que vous deviendrez le meilleur marchand !

Matériel



Avant la première partie



1. Défaites toutes les tuiles de leur planche cartonnée.
2. Collez comme il se doit les autocollants sur les étals de marché et les camions de livraison :
 - a) À chacun des quatre étals de marché d'une couleur correspond un autocollant différent, de sorte que chaque couleur dispose d'un étal de marché pour le poisson, le soda, le fromage et les glaces.
 - b) Chaque camion de livraison se voit attribuer des autocollants de la même couleur. Collez le gros sur le toit et les deux petits sur les côtés.



But du jeu



Dans *Jour de Marché*, vous tentez d'installer vos étals de marché au plus près des camions de livraison correspondants de l'immense marché. Une livraison en direct d'un camion n'est pas permise. Il doit donc y avoir au moins un chemin reliant un étal de marché à un camion. Malheureusement, la concurrence entre les marchands est si grande que vous essayerez de leur bloquer le chemin le plus court avec vos propres étals de marché. Par ailleurs, il faudra compter sur les tables de marché aux puces, neutres, qui ne manqueront pas d'entrer dans la danse...

Pour réserver les meilleurs emplacements, vous devez acheter des tuiles d'étal au prix le plus bas possible lors de ventes aux enchères. Mais si vous ne misez pas assez et perdez vos enchères, vous risquez d'obtenir par la suite des emplacements beaucoup plus éloignés. À la fin de la partie, additionnez tous les chemins séparant vos étals de marché des camions de livraison et retranchez la valeur des pièces que vous n'avez pas dépensées. Le joueur qui a le moins de points a proposé les produits les plus frais à ses clients et remporte la partie !

Mise en place



Mise en place du marché

1. Prenez un nombre de plateaux de jeu dépendant du nombre de joueurs (cf. tableau ci-contre). Faites toujours votre choix parmi les sept plateaux de jeu, de sorte que chaque partie soit différente de la précédente. Posez les plateaux de jeu choisis recto visible, collés les uns aux autres, pour créer votre marché. Il n'est pas toujours possible de les disposer en rectangle, ne vous en faites pas, c'est voulu !

Nombre de joueurs	Nombre de plateaux de jeu
2	3
3	4
4	5
5	6

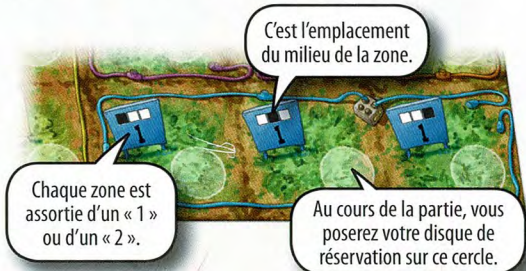
Les autres plateaux de jeu ne vous serviront pas, remettez-les dans la boîte.

Les différents plateaux de jeu sont découpés en plusieurs zones, chacune comptant entre trois et cinq emplacements. Sur chaque zone figure un panneau assorti d'un chiffre, « 1 » ou « 2 », un panneau qui indique aussi la place de chaque emplacement au sein de la zone. Près de lui se situe un cercle de réservation pouvant accueillir un pion de réservation.

2. Choisissez quatre zones situées sur les bords extérieurs du marché indiquant un « 1 » (à 2 joueurs, cela peut affecter le choix des plateaux de jeu). Pour chacune des zones choisies, posez une place de parking sur un des emplacements en périphérie (sur un bord extérieur) puis posez des chemins sur les autres emplacements de ces zones, afin que ces dernières soient entièrement recouvertes de tuiles.

3. Ensuite, posez les camions de livraison sur leur place de parking. Chaque camion possède le même symbole que la place de parking correspondante (poisson, soda, fromage ou glaces).

4. Posez les autres chemins/rues à côté du marché.



Préparation du paquet de pioche

5. Chaque plateau de jeu s'accompagne d'une petite borne chiffrée de 2 à 5. Vous devez prendre un nombre de tuiles de marché aux puces égal à la somme des bornes des plateaux de jeu choisis. Retranchez-y ensuite un chiffre dépendant du nombre de joueurs : prenez-en 1 de moins à 2 joueurs, 2 de moins à 3 ou 4 joueurs, et 3 de moins à 5 joueurs. Cela peut sembler un peu compliqué, mais c'est très important pour que l'issue de la partie soit serrée.

Le résultat est le nombre de tuiles de marché aux puces que vous mettez de côté et qui serviront à former le paquet de pioche.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, votre marché possède les bornes 5, 3, 3 et 3. Soustrayez 2 de la somme de 14, pour un total de 12 tuiles de marché aux puces.

6. Posez le même nombre de tables de marché aux puces à côté du marché. Vous avez donc besoin d'une table de marché aux puces par tuile de marché aux puces.



7. Pour chaque joueur, prenez une série de quatre tuiles d'étal différentes (poisson, soda, fromage et glaces). Au cours de la partie, chaque joueur posera un étal de marché de chaque type sur le marché. Mélangez une série et alignez les quatre tuiles d'étal face visible près du marché. Vous placerez ces tuiles à la fin de la partie.

8. Ensuite, mélangez les autres tuiles d'étal avec les tuiles de marché aux puces mises de côté et posez-les face cachée pour former un paquet de pioche, à gauche des quatre tuiles alignées face visible. Au cours de la partie, vous poserez d'abord les tuiles de la pioche.



Exemple : après avoir mis de côté les 12 tuiles de marché aux puces pour votre partie à 3 joueurs, vous prenez 3 séries de tuiles d'étal. Vous en mélangez une et alignez les 4 tuiles d'étal face visible. Ensuite, vous mélangez les 2 séries restantes avec les 12 tuiles de marché aux puces.



Les autres tuiles de marché aux puces et tuiles d'étal ne sont pas nécessaires, vous pouvez les remettre dans la boîte.



Préparer votre matériel

9. Chaque joueur prend 4 étals de marché et 6 pions de réservation d'une même couleur, ainsi que des pièces pour une valeur totale de 15 : 10 de « 1 » et 1 de « 5 ». Posez ce matériel devant vous, c'est votre réserve personnelle. Au cours de la partie, vous essayerez de poser vos quatre étals de marché aussi près que possible des camions de livraison correspondants, vous réserverez des emplacements avec vos pions et utiliserez vos pièces pour avoir la possibilité de poser vos étals de marché avant vos adversaires.

Vous pouvez cacher vos pièces aux autres joueurs tout au long de la partie.

Si la partie compte moins de 5 joueurs, les autres étals de marché, pions de réservation et pièces ne sont pas nécessaires, remettez-les dans la boîte.

10. Le joueur qui est allé au marché pour la dernière fois commence. La partie peut débuter !



Déroulement de la partie



Une partie se déroule dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

À chaque fois que c'est à votre tour de jouer, vous êtes le joueur actif et choisissez une des deux actions suivantes :

- Réserver un emplacement libre.
- Piocher une tuile dans le paquet de pioche. Après avoir posé cette tuile sur le marché, vérifiez tout de suite si vous devez aussi poser des chemins AUTOMATIQUEMENT sur le marché !

a) Réserver un emplacement libre

Avec cette action, vous réservez les meilleurs emplacements du marché.

Prenez un de vos pions de réservation dans votre réserve et posez-le sur un emplacement libre du marché. Vous devez choisir un emplacement libre orthogonalement adjacent à un chemin et/ou à un pion de réservation d'un joueur (y compris les vôtres). Un emplacement est libre s'il ne comporte pas de pion de réservation, tuile de chemin, camion de livraison, étal de marché ou table de marché aux puces.

Le premier joueur n'a d'autre choix que de poser son pion de réservation sur un emplacement adjacent à un chemin lors du tout premier tour. Le second joueur a alors la possibilité de le poser sur un emplacement adjacent à un chemin et/ou au disque de réservation du premier joueur.



b) Piocher une tuile dans le paquet de pioche

Avec cette action, vous essayez de bloquer les autres joueurs en posant des tables de marché aux puces ou vous tentez d'acheter les tuiles d'étal correspondantes à vos étals de marché via une enchère.

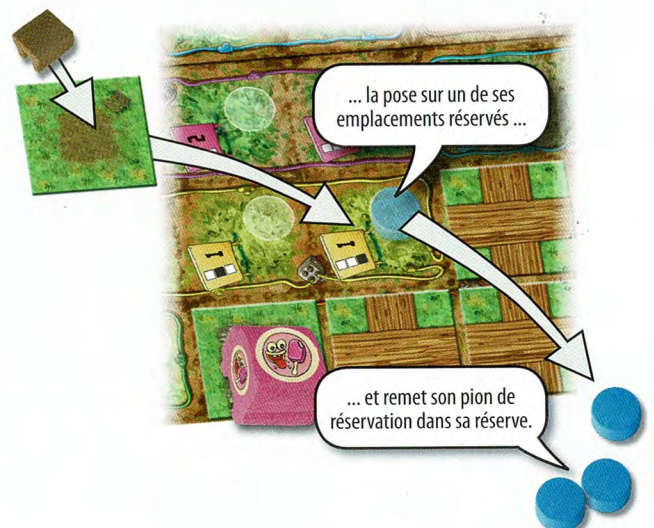
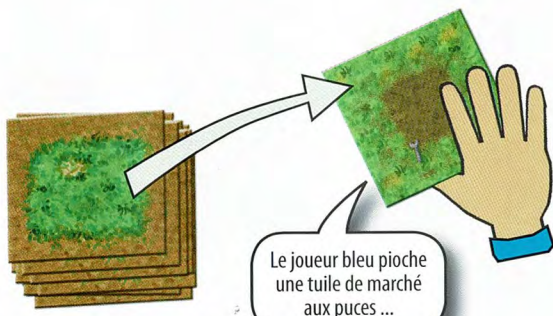
Pour choisir cette action, vous devez avoir réservé au moins un emplacement (plus vous en avez, mieux c'est) ! Si tous vos pions de réservation sont dans votre réserve, vous devez choisir l'action a) et réserver un emplacement libre du marché.

Piochez la première tuile du paquet de pioche. Il existe deux types de tuiles :

1) Une tuile de marché aux puces

Vous DEVEZ poser la tuile de marché aux puces sur l'un de VOS emplacements réservés du marché. Remettez votre pion de réservation dans votre réserve et posez une des tables de marché aux puces restées près du marché sur cette tuile.

Vous perdez ainsi un de vos emplacements réservés, mais le plus souvent, cette table de marché aux puces vous permettra de bloquer les autres joueurs.



2) Une tuile d'étal – les enchères commencent !

La tuile d'étal représente une des quatre denrées : poisson, soda, fromage ou glaces.

Tous les joueurs qui ont encore l'étal de marché correspondant dans leur réserve participent à l'enchère pour cette tuile. Les autres, qui l'ont déjà achetée, se contentent de regarder.

Chaque joueur participant à l'enchère choisit une certaine quantité de pièces qu'il cache dans son poing (il est possible de ne pas miser, mais il faut tout de même faire semblant).

Avant de commencer une enchère, vous pouvez échanger votre pièce de valeur « 5 » contre cinq pièces de valeur « 1 ». Faites bien attention, de sorte de ne pas miser accidentellement votre pièce de valeur « 5 ».

Quand tous les joueurs ont fait leur choix, il leur faut révéler leurs enchères. Seule l'enchère la plus élevée doit être payée (les pièces sont alors retirées du jeu). Les autres joueurs gardent leurs pièces. Dans le cas d'enchères égales (y compris si les intéressés n'ont pas misé une seule pièce), c'est le joueur actif qui remporte l'égalité. S'il n'est pas concerné par cette égalité, c'est le joueur concerné suivant dans le sens horaire qui remporte l'enchère.

Le meilleur enchérisseur prend la tuile d'étal et DOIT la placer sur l'un de SES emplacements réservés du marché. Il remet son pion de réservation dans sa réserve et pose l'étal de marché correspondant sur la tuile d'étal.

Si vous obtenez une tuile d'étal sans avoir réservé d'emplacement au marché, vous devez placer cette tuile près du marché et poser votre étal de marché par-dessus. Pour cette partie, votre étal de marché sera en dehors du marché !

Si vous gagnez l'enchère et que vous êtes le joueur actif, c'est au joueur suivant de jouer son tour. Si un autre joueur gagne l'enchère, vous entreprenez un autre tour et choisissez une nouvelle action. Vous pouvez alors choisir à nouveau entre les deux actions.

Il peut arriver, en fin de partie, qu'un joueur doive faire l'impasse sur une enchère s'il n'a pas d'emplacement réservé et qu'il n'y a pas d'emplacement libre sur le marché. Dans ce cas seulement, il doit passer son tour. Pour éviter ce désagrément, prenez soin de réserver assez d'emplacements au cours de la partie.

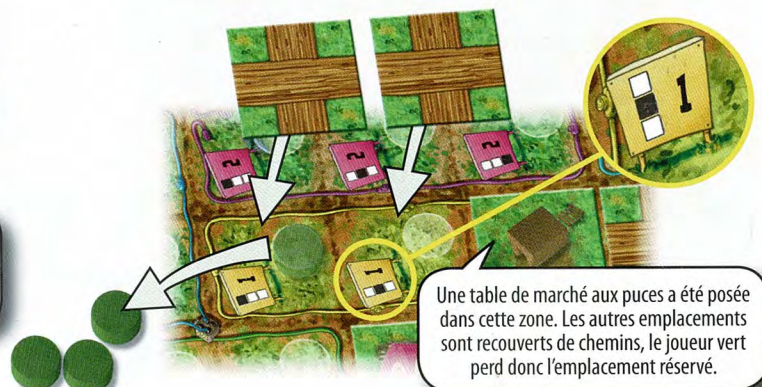
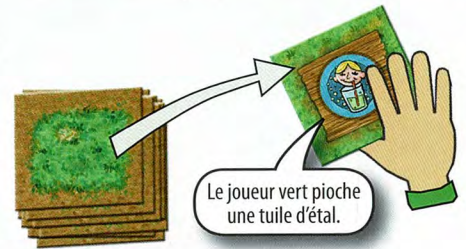
Le conseil de Friedemann : au début de la partie, veillez à réserver des emplacements. Une fois que vous en avez cinq ou six, piochez votre première tuile. Comme vous devez placer les tuiles de marché aux puces sur vos propres emplacements réservés, vous aurez plus de choix. Vos meilleurs emplacements réservés ne sont de toute façon pas garantis, car vous devrez d'abord remporter des enchères pour pouvoir y poser vos tuiles d'étal.

Automatique : poser des chemins !

La direction veille scrupuleusement à ce que le marché ne soit pas trop encombré, aussi perd-on fréquemment des emplacements réservés.

Juste **après l'action b)**, vous devez vérifier s'il vous faut poser des chemins sur le marché. Peu importe qu'un joueur ait posé une table de marché aux puces ou un étal de marché sur le marché.

Si le nombre de tables de marché aux puces et/ou d'étals posés sur des emplacements de cette zone est strictement égal au chiffre de la zone, vous DEVEZ poser des chemins sur les emplacements restants de la zone. Tous les joueurs ayant posé des pions de réservation sur ces emplacements doivent les reprendre et les remettre dans leur réserve.



Au cours de la partie votre étal de marché peut être bloqué, cela arrive quand il n'y pas de chemin direct entre votre étal de marché et le camion de livraison correspondant.

Dans ce cas, vous pouvez placer des rues en dehors du marché pour établir une connexion. Les rues posées doivent être strictement adjacentes au marché, collées au bord des plateaux de jeu. Attention, car à la fin de la partie, chaque rue compte double dans le calcul des scores !



L'étal de glaces du joueur bleu a besoin de rues.



L'étal de poisson du joueur vert dispose d'un chemin direct avec le camion de livraison. Les joueurs jaune et bleu ont besoin des rues pour établir une connexion.

Fin de la partie

Après avoir pioché la dernière tuile du paquet et l'avoir posée sur le marché, on distribue les quatre dernières tuiles (celles qui sont alignées) une par une, de gauche à droite. Pour cela, le joueur qui a dans sa réserve l'étal de marché correspondant à la première tuile (celle de gauche) doit la placer conformément aux règles et, le cas échéant, compléter les emplacements restants de la zone avec des chemins. Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à la dernière tuile d'étal restante. Les joueurs ne payent pas ces tuiles, car personne d'autre n'enchérit dessus.

Enfin, vous comblez tous les emplacements libres restants du marché avec des chemins.

Scores

Chaque joueur compte les chemins qui séparent ses quatre étals de marché des camions de livraison correspondants. La distance la plus courte est de 1 tuile de chemin puisqu'une livraison directe depuis le camion de livraison est interdite. Chaque tuile de rue compte quant à elle pour deux tuiles de chemin !

Il y a néanmoins une longueur maximale en fonction du nombre de joueurs. Si un étal de marché est plus loin du camion de livraison ou n'a pas de connexion du tout avec celui-ci (tous les chemins sont bloqués ou l'étal de marché se situe en dehors du marché), ignorez les chemins supplémentaires.

Après avoir fait la somme de tous les chemins, soustrayez-y vos pièces restantes. Le joueur qui a le score le plus bas remporte la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui a la somme de chemins la plus faible qui remporte la partie.

Emprunter une rue compte double !

Nombre de joueurs	Longueur de chemin maximale
2	8 tuiles
3	10 tuiles
4	12 tuiles
5	14 tuiles

Exemple de scores à 3 joueurs.



Le joueur jaune termine avec 5 points :
 1 +1 +8 +1 -6
 Il remporte la partie !

Le joueur vert marque 6 points :
 2 +10 +1 +2 -9
 Il n'a pas eu de chance, car il a dû poser son étal de fromage à l'autre bout du marché.

Le joueur bleu termine la partie avec 11 points :
 1 +1 +6 +6 -3

VARIANTE - JOUR DE MARCHÉ « CLASSIQUE »

En 1997, une première version de ce jeu a vu le jour. Cette version « classique » se joue sur un plateau de jeu qui n'est pas divisé en différentes zones. Les joueurs ne créent donc qu'un seul réseau de chemins connectés. Au cours de la partie, tous les emplacements libres et tous les chemins doivent être reliés, de sorte qu'à la fin, tous les étals de marché et camions de livraison sont connectés par un même réseau de chemins.

La partie est beaucoup plus compliquée et de nombreux joueurs ont du mal à anticiper le développement des chemins.

Dans cette variante, nous vous présentons toutes les règles du jeu nécessaires afin que vous puissiez jouer à une version moderne du jeu classique. Toutes les règles déjà présentées sont observées, à quelques nuances près :

Mise en place



Mise en place du marché

Utilisez le dos des plateaux de jeu (c'est-à-dire sans les zones distinctes) pour obtenir un grand marché, dont les emplacements montrent simplement un cercle de réservation.

Choisissez quatre emplacements du marché et posez 1 place de parking sur chacun.

Nous vous recommandons de les choisir en périphérie du marché. Reportez-vous aux règles de placement des chemins ci-dessous ! Selon la position des places de parking, vous devrez peut-être déjà poser des chemins sur le marché.

Posez les chemins restants près du marché. Vous n'avez pas besoin des rues pour cette variante !

Exemple de mise en place.



Un chemin a été posé sur l'emplacement à côté du coin libre (au dessus) car l'autre est déjà occupé par un camion de livraison (voir Règle d'or ci-dessous).

Préparation du paquet de pioche

Vous trouverez une petite borne chiffrée de 2 à 5 sur chaque plateau de jeu. Comptez les chiffres de toutes les bornes, la somme correspond au nombre de tuiles de marché aux puces dont vous aurez besoin pour la pioche.

Déroulement de la partie



Le premier tour des joueurs est différent et le placement automatique des chemins observe des règles différentes elles aussi.

Réserver un emplacement libre

Lors de son premier tour, chaque joueur peut réserver UN emplacement libre au choix du marché. À partir du second tour, vous devez à nouveau choisir des emplacements libres adjacents à des chemins ou à des pions de réservation de n'importe quel joueur.

Automatique : poser des chemins !

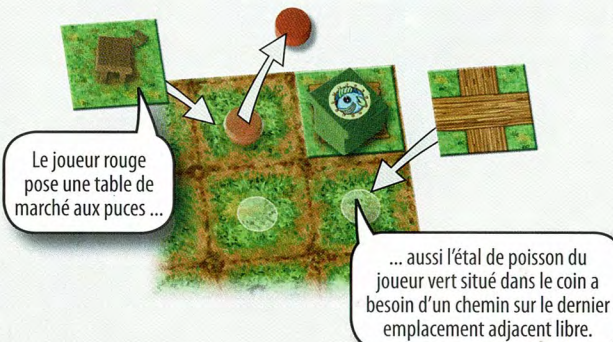
Juste **après l'action b)**, vous devez vérifier s'il vous faut poser des chemins sur le marché. Peu importe qu'un joueur ait posé une table de marché aux puces ou un étal de marché sur le marché.

RÈGLE D'OR : lors de la partie, **tous les emplacements libres et tous les chemins** doivent être reliés. Chaque étal de marché et camion de livraison doit donc avoir au moins un accès au réseau de chemins. Les tables de marché aux puces, elles, ne sont pas concernées !

Vous devez poser un chemin sur un emplacement si vous posez une table de marché aux puces ou un étal de marché et que cela sépare le réseau de chemins en deux.

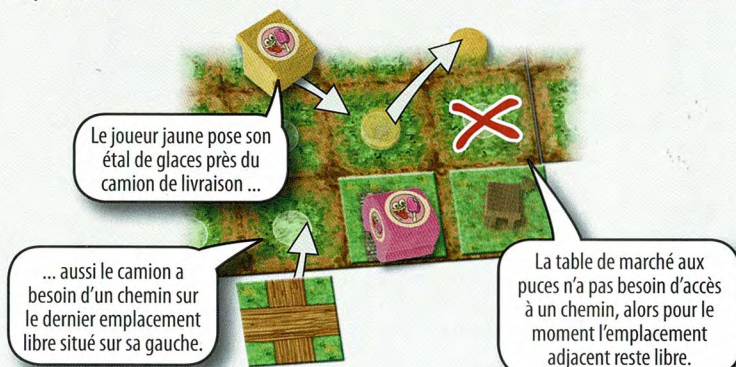
Vous devez vérifier deux choses :

1. Chaque camion de livraison et chaque étal de marché doivent avoir accès à au moins un chemin. Quand l'avant-dernier emplacement adjacent est construit, vous devez poser un chemin sur le dernier emplacement adjacent. Les tables de marché aux puces n'ont pas besoin d'accès aux chemins. Si un joueur a réservé l'espace concerné, il doit reprendre son pion de réservation et le remettre dans sa réserve.



Le joueur rouge pose une table de marché aux puces ...

... aussi l'étal de poisson du joueur vert situé dans le coin a besoin d'un chemin sur le dernier emplacement adjacent libre.



Le joueur jaune pose son étal de glaces près du camion de livraison ...

... aussi le camion a besoin d'un chemin sur le dernier emplacement libre situé sur sa gauche.

La table de marché aux puces n'a pas besoin d'accès à un chemin, alors pour le moment l'emplacement adjacent reste libre.





2. Tous les chemins et emplacements libres doivent être reliés en un réseau unique. Vous ne pouvez pas poser un étal de marché ou une table de marché aux puces sur un emplacement si cela sépare le réseau en deux chemins. Vous devez au lieu de cela poser un chemin sur cet emplacement. Si un joueur avait réservé l'emplacement en question, il doit reprendre son pion de réservation et le remettre dans sa réserve.


1. En posant la table de marché aux puces, vous devez poser plusieurs chemins sur le marché ...

2. ... ces chemins relient les trois emplacements de la gauche avec la zone du marché sur la droite ...

3. ... et ces chemins sont reliés au reste du marché.

Actuellement, les quatre étals de poisson sont aux distances suivantes du camion de livraison :

-  : 4.
-  : 2.
-  : 1.
-  : 1.







Impact de la longueur des chemins entre les étals de marché et les camions de livraison :

Poser des étals de marché et des tables de marché aux puces peut avoir de sérieuses conséquences sur la longueur des chemins entre les étals de marché et les camions de livraison.

Le joueur vert pose une table de marché aux puces résultant du placement automatique de deux chemins : selon la règle 1, le camion de livraison a besoin d'un chemin. Suivant la règle 2, il ne peut y avoir qu'un seul réseau de chemins à tout moment.

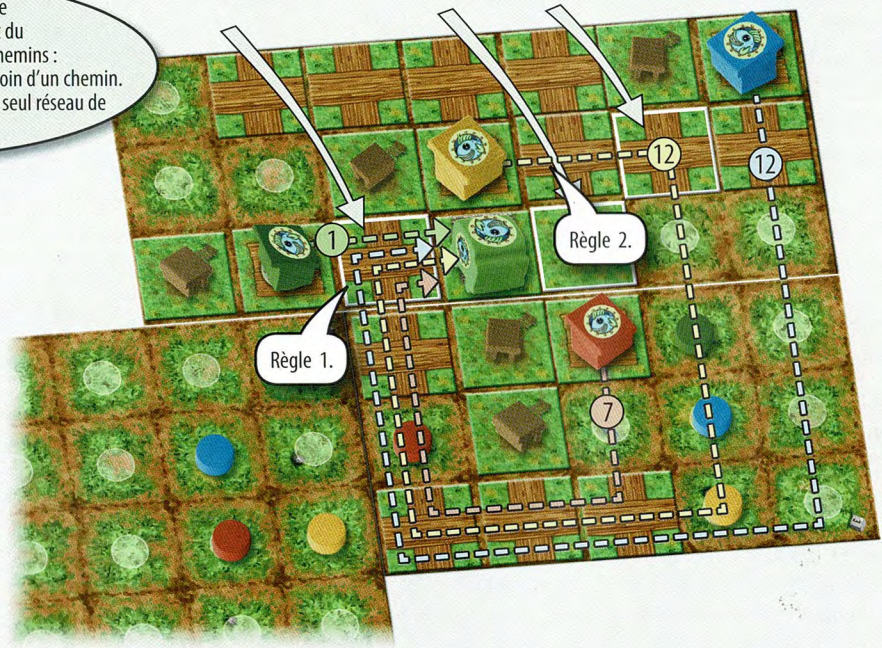
La longueur des chemins pour les étals de poisson change comme suit :

-  : 12.
-  : 12.
-  : 7.
-  : 1.

Un bon coup pour le joueur vert !

Règle 1.

Règle 2.



Auteur : Friedemann Friese
Illustrations et graphisme : Harald Lieske
Publication : Henning Kröpke
Traduction : Jérôme Vessièrè
Relecture : Grégory Penne
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

© 2014 2F-Spiele. Fedelhören 64. D-28203 Bremen Allemagne. www.2f-spiele.de. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Ceci n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

EDGE