

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)



Tandis qu'Axel est en pourparlers avec Doris, Bert annonce : "Je suis le Boss ! Oubliez Axel, vous devez traiter avec moi maintenant !" et il joue une carte de Boss.

"Je pense que tu te trompes !" réplique Axel qui joue à son tour une carte de Boss de sa main et devient ainsi le nouveau patron. Malheureusement pour lui, Bert a une autre carte de Boss dans la main et la joue. Aucune nouvelle carte de Boss n'est jouée (les autres n'en ayant aucune ou ne souhaitant pas les jouer). Bert est donc le vrai nouveau Boss et contrôle maintenant l'Affaire (toutes les cartes de Boss jouées sont défaussées).

"J'amène personnellement Talerfeld et Piepenbrok" dit Bert et il pose ces cartes de Clan devant lui. Sa carte d'investisseur Knetowitz participe automatiquement. Il a donc toujours besoin de Raffzahn et Liebgeld pour mener à bien l'Affaire.

Doris parle la première : "J'avais proposé Liebgeld à Axel, mais ce sera plus cher pour toi : tu devras m'offrir 10M\$ pour l'avoir".

Axel offre la carte de Clan Raffzahn qu'il a joué au début du tour pour également 10M\$, espérant aussi obtenir sa part du gâteau.

"J'en ai un moins cher !" Dit Chris qui propose sa carte d'Investisseur Raffzahn à Bert pour seulement 8M\$.

"Non, ce n'est pas vrai !" répond Axel qui joue 3 cartes de recrutement sur Chris pour lui voler sa carte d'Investisseur Raffzahn. Chris regrette de ne pas avoir de carte STOP pour se protéger de ce recrutement. "Comme je disais à l'instant, je propose Raffzahn pour seulement 10M\$" répète Axel. Il a Maintenant Raffzahn à la fois comme carte de Clan et comme carte d'Investisseur devant lui.

"C'est du vol !" pleurniche Bert, mais il se met rapidement d'accord avant que l'Affaire ne lui file à nouveau entre les doigts et déclare, "l'Affaire est conclue !".

Le banquier paye 30M\$ à Bert, qui en redonne 10 à Doris et 10 à Axel. Il lui reste donc un bénéfice de 10M\$.

Les cartes de Clan Talerfeld et Piepenbrok de Bert sont défaussées puisqu'elles ont participé finalement à l'Affaire, ainsi que la carte Liebgeld de Doris. Naturellement, Axel a utilisé sa carte d'investisseur Raffzahn, nouvellement recrutée, pour l'Affaire et non la carte de Clan du même nom. Il peut donc reprendre cette carte en main. Il reprend aussi la carte Heiermann, puisqu'elle n'a pas été utilisée pour conclure l'Affaire.

Toutes les cartes d'Influence jouées sont défaussées, ainsi que la carte de Voyage qui recouvrait la carte d'Investisseur Liebgeld d'Axel.

Bert, le Boss final, place la tuile d'Affaire sur la case et jette le dé pour déterminer si le jeu s'arrête. Il obtient 5, donc la partie continue.

# Kohle, Kie\$ & Knete

Un jeu de Sid Sackson édité par Schmidt Spiele

© 1994 Sid Sackson

Traduction française par François Haffner,  
à partir de la traduction anglaise de Jon Ferro.

## Règle du jeu

Si vous voulez faire une bonne affaire lors d'une transaction difficile, vous avez besoin du capital nécessaire - ou de bonnes relations. Sans argent, mais avec de bons contacts avec des investisseurs influents, vous pouvez amasser des millions dans ce jeu, à condition d'amener les bonnes personnes à la table des négociations. Pour que les autres joueurs jouent les bonnes cartes, celles qu'il vous faut, ce n'est alors qu'une question de négociations - et de répartition des profits. Mais faites attention aux joueurs qui pourraient tout gêner avec leurs coups fourrés, ou qui essayent de vous prendre les rênes des mains ! Chaque partie est jeu endiablé d'échanges dans lesquels tous les joueurs sont impliqués.

## Contenu

1 plateau de jeu  
6 cartes d'investisseur  
98 cartes d'influence  
15 tuiles d'affaire  
1 pion dollar  
1 dé  
de l'argent  
1 règle du jeu

## Le plateau de jeu

Il présente 16 "Grosses Affaires" qui attendent d'être conclues. Chacune de ces affaires montre combien de dividendes elle rapporte et quelles cartes d'investisseur ou de Clan permettent de conclure l'affaire. Plus il y a de participants, plus haut s'élèvent les dividendes. La valeur de chaque dividende est déterminée par les tuiles d'Affaire pendant le cours de la partie.

Si un bloc gris contient plus d'un nom, alors le nombre en face indique combien de membres de ce groupe doivent participer.



Valeur des dividendes

Nombre d'investisseurs exigés

Noms des investisseurs

Exemple :

La case sur l'exemple exige la présence de Raffzahn, Liebgeld et Knetowitz, ainsi que de 2 investisseurs au choix parmi les trois suivants : Talerfeld, Piepenbrok et Heiermann. Au total, 5 personnes doivent être présentes.

## But du jeu

Chaque joueur cherche à faire des affaires en rassemblant les investisseurs nécessaires et en gagnant les dividendes. L'argent peut aussi se gagner en participant dans les affaires des adversaires. À la fin, le joueur qui possède le plus de Kohle, Kies und Knete (N.d.T. : c'est-à-dire d'argent, d'oseille, de fraîche, ...) gagne la partie.

## Mise en place

Enlever les 6 cartes d'investisseur du paquet : les dos des cartes sont unis, sans le dessin d'argent. Chaque joueur reçoit une de ces cartes au hasard (pour 3 joueurs, chacun en reçoit 2) et la pose face visible sur la table. Pour 4 ou 5 joueurs, la ou les 2 cartes restantes sont posées visibles à côté du plateau.

Le reste du paquet est bien mélangé. Chaque joueur reçoit 5 cartes face cachée qu'il prend en main. Le reste du paquet forme une pile face cachée au centre du plateau. Ne laissez pas les autres joueurs voir vos cartes !

Les tuiles d'affaire sont triées par numéro et empilées au centre du plateau. La tuile de la première affaire est au-dessus, celle de la 15<sup>ème</sup> affaire est au fond. Vous pouvez voir, en triant la pile des cartes d'affaires que la valeur du dividende est d'autant plus grande que l'affaire se conclut tardivement.

On désigne un joueur comme banquier. Au début, personne ne reçoit d'argent. Vous commencez à jouer avec les poches vides !

Le joueur qui a reçu le premier investisseur dans l'ordre alphabétique commence à jouer. Le joueur à sa droite pose le pion-dollar sur la case de son choix. Le jeu est totalement équitable pour tous et même au début, le premier joueur n'a pas d'avantage !

## Fin de la partie

A partir de la dixième affaire, le dé est jeté après chaque affaire conclue pour voir si le jeu est terminé. Le joueur jette le dé après avoir placé la tuile d'affaire à l'envers sur la case. Si le dé indique un des nombres montrés au dos de la tuile d'affaire, la partie est finie. Sinon, la partie continue.

Exemple :

Après avoir conclu la 12<sup>ème</sup> affaire, le jeu s'arrête si le Boss tire au dé 1, 2 ou 3. Le jeu s'arrête au plus tard après la 15<sup>ème</sup> affaire. Chaque joueur compte alors son argent et le joueur le plus riche a gagné.

## Exemple d'un tour de négociations

L'exemple qui suit met en scène plusieurs utilisations possibles des cartes d'Influence et montrent comment elles peuvent perturber une négociation en cours.

12 affaires ont déjà été conclues et la prochaine est donc la 13<sup>ème</sup>. Chaque part de dividende vaut maintenant 5M\$. La case où se trouve le pion-dollar rapporterait au Boss  $6 \times 5 = 30$  Millions de \$, une somme séduisante. Cependant, il faut Investisseurs : Raffzahn, Liebgeld et Knetowitz ainsi que 2 autres de la liste Talerfeld, Piepenbrok et Heiermann.



C'est au tour d'Axel et il décide de faire cette affaire (ou au moins d'essayer). Il contrôle les cartes d'Investisseur Liebgeld et Piepenbrok, qui sont donc automatiquement dans l'affaire. Dans sa main, il joue des cartes de Clan de Heiermann et Raffzahn.

Les autres joueurs contrôlent les cartes d'Investisseur suivantes :

- Bert : Knetowitz ;
- Chris : Raffzahn et Heiermann ;
- Doris : Talerfeld.

Axel demande à Bert : "si tu amènes Knetowitz, je te donnerai une part de 5M\$".

Bert considère que c'est trop peu : "je veux au moins 8M\$. De toute façon, il te restera 22M\$ !".

Axel accepte cet argument en grinçant des dents, mais bien content quand même. Mais avant qu'il n'ait pu déclarer l'Affaire conclue, Chris envoie à l'aide d'une carte voyage la carte d'Investisseur Liebgeld d'Axel en vacances. Axel parvient à repousser cette carte grâce à une carte STOP (les deux cartes sont alors défaussées). Cependant, Doris joue à son tour une carte de Voyage sur Liebgeld et Axel n'a pas plus de cartes STOP pour se défendre. Pour replacer cette carte d'Investisseur, Doris propose une carte du Clan Liebgeld qu'elle joue devant elle, demandant une participation aux bénéfices de 9M\$.

**Conseil de jeu :** une variante "courtoise" consiste à imposer au Boss de demander à chaque joueur s'il veut jouer des cartes avant de conclure l'affaire.

Tous les joueurs reprennent en main les cartes de Clan qu'ils ont jouées pendant les négociations, mais qui n'ont pas été retenues dans l'affaire. Toutes autres cartes d'influence qui ont été jouées sont défaussées. Quand la pioche de cartes d'influence est épuisée, on bat les cartes de la défausse et on les retourne face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

Le banquier paye au Boss les dividendes indiqués sur la case du plateau. La tuile d'affaire au sommet du paquet indique la valeur de chaque dividende.

*Exemple :*

*Pour la première affaire, chaque dividende vaut 2 millions. Si vous concluez une affaire qui rapporte 6 dividendes, vous recevez  $6 \times 2 = 12$  millions de la banque.*

Après avoir reçu les dividendes, vous – le Boss – devez payer aux autres joueurs les sommes convenues lors des négociations. Tous les accords de paiements doivent être honorés !

Lorsque tous les paiements ont été faits, on retourne la tuile d'affaire (face "*Dieser Deal ist gelaufen!*" visible) sur la case de l'affaire qui vient d'être traitée. Le pion-dollar est déplacé vers la case libre suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche. Rappel : les cases recouvertes d'une tuile d'affaire sont toujours sautées lors du déplacement du pion-dollar et ne sont pas décomptées.

## Négociations infructueuses

Si vous ne parvenez pas à rassembler les gens nécessaires pour la transaction, vous devez annoncer que les négociations ont échoué. C'est peut-être dommage, mais moins grave que de distribuer trop d'argent aux associés lors du partage des bénéfices. Dans ce cas, comme dans le précédent, des cartes de Clan jouées sont reprises en main, si elles n'ont pas été envoyés à la défausse par des cartes de voyage. Toutes autres cartes d'influence jouées sont défaussées.

Quand une affaire échoue, le tour passe immédiatement au joueur suivant, à gauche du Boss. Le Boss n'est pas autorisé à lancer le dé ou à tirer des cartes d'influence. Cela n'est plus autorisé car les négociations ont été ouvertes.

## L'argent

Chaque joueur doit garder son argent visible sur la table. Il peut cependant l'empiler, pour que les autres joueurs n'en connaissent pas la somme réelle.

## Tour de jeu

A votre tour, vous avez le choix suivant :

- soit réaliser l'affaire (vous dites "faisons affaire") où se trouve le pion-dollar, dans le but de ramasser les dividendes (ou tout du moins d'essayer),
- soit lancer le dé et avancer le pion-dollar dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à une nouvelle case. Vous devez utiliser la totalité des points du dé. Les affaires qui ont déjà été conclues – et qui sont recouvertes d'une tuile d'affaire - sont sautées et non décomptées en avançant le pion.

En arrivant sur la nouvelle case, vous avez un nouveau choix :

- soit réaliser l'affaire,
- soit tirer les trois premières cartes de la pioche des cartes d'influence, en les cachant aux adversaires.

C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche.

Conseil de jeu : au début de la partie, vous avez généralement intérêt à vous approvisionner en cartes, pour être capable de vous mêler aux négociations ou de vous protéger contre les actions d'autres joueurs.

## "Faisons affaire"

En disant cela, vous ouvrez les négociations pour l'affaire où se trouve le pion-dollar. Vous êtes maintenant le Boss dans cette phase d'affaire et cherchez à rassembler tous les participants nécessaires sur la case pour recevoir les dividendes convoités.

Votre propre carte d'investisseur est automatiquement en jeu. Si vous avez plusieurs cartes d'investisseur devant vous, elles sont toutes automatiquement en jeu.

Vous pouvez remplacer les investisseurs qui manquent en jouant de votre main des cartes d'autres membres de la famille – du Clan – et en les plaçant face visible devant vous. Ces cartes de Clan peuvent être posées à la place de la carte d'investisseur portant le même nom de famille. A chaque investisseur correspondent 4 cartes de Clan dans le paquet de cartes d'influence.

Les investisseurs qui manque encore doivent être trouvés par le biais de négociations avec d'autres joueurs ou en jouant des cartes d'influence.

Dès que vous avez commencé à traiter l'affaire, tous les joueurs peuvent participer aux négociations. Il n'y a aucun ordre particulier. N'importe quel joueur peut être actif à tout moment :

- en participant aux négociations,
- en jouant des cartes d'influence.

## Négociations

Les joueurs ayant des investisseurs qui vous manquent ou des cartes de leur Clan peuvent faire des offres :

- soit oralement, s'il s'agit d'une carte d'investisseur,
- soit en jouant une carte du Clan correspondant : la carte est alors posée face visible devant le joueur qui fait l'offre.

Ils entrent alors en pourparlers avec le Boss sur l'accord par lequel la ou les cartes pourraient être placées à sa disposition.

Les négociations ne peuvent porter que sur des paiements comptants à l'issue de l'affaire courante. Les joueurs qui offrent leurs services peuvent demander un dividende ou n'importe quelle somme qu'ils désirent. Vous devez dire si vous êtes d'accord ou non ! Les sommes convenues seront payées à la conclusion de l'affaire. Il n'est pas autorisé de payer par anticipation.

Indépendamment des événements, les cartes participant aux négociations restent sur la table devant les joueurs qui les ont sorties, que vous consentiez à les utiliser ou non.

## Cartes d'influence

En plus des cartes de Clan, chaque joueur (y compris le Boss) peut jouer d'autres cartes d'influence à tout moment, pour influencer les négociations ou réagir aux actions des autres joueurs. Les cartes ajoutent du piment et de l'excitation aux négociations, car n'importe quel joueur peut en jouer à tout moment, sans avoir besoin d'attendre son tour. L'exemple détaillé à la fin de la règle donne quelques conseils d'utilisation possible. Les chiffres entre parenthèses qui suivent le type de cartes indiquent combien de cartes de chaque type se trouvent dans le paquet.

## Cartes de voyage (21)

On peut jouer une carte de voyage sur une carte de Clan ou une carte d'investisseur. La carte concernée ne peut plus participer à l'affaire en cours. Il y a 3 cartes de voyage pour chaque famille et 3 cartes de voyage anonymes qui peuvent être jouées comme des Jokers.

Si une carte de voyage est jouée sur un investisseur, elle reste sur cet investisseur jusqu'à la fin de la négociation en cours, après quoi elle est défaussée. Si elle est jouée sur une carte de Clan, les deux cartes sont immédiatement défaussées.

## Cartes de recrutement (33)

Ces cartes ne peuvent se jouer que par trois ; seules, elles ne valent rien. En jouant trois cartes de recrutement, vous pouvez voler une carte d'investisseur adverse et vous l'approprier. Les cartes de recrutement sont ensuite défaussées. A 4 et 5 joueurs, les cartes d'investisseur supplémentaires qui sont posées en début de partie à côté du plateau doivent être recrutées en priorité. Il est impossible de recruter une carte de clan.

## Cartes de Boss (10)

En jouant cette carte et en disant "Maintenant, c'est moi le Boss !" vous remplacez l'ancien Boss. Celui qui joue la carte devient le joueur en cours, changeant ainsi le déroulement normal de la partie.

C'est maintenant le nouveau Boss qui contrôle les négociations sur l'affaire en cours. Les autres joueurs peuvent rester fidèles à leurs accords précédents ou négocier de nouveaux accords, s'ils le souhaitent. Les cartes de clan déjà jouées restent sur la table. Les gens qui ont été envoyés en voyage continuent leur voyage, même après le changement de Boss. Le Boss qui vient d'être évincé peut tout à fait participer aux négociations et jouer des cartes.

Plusieurs cartes de Boss peuvent être jouées au cours d'une négociation. Le joueur en cours est alors le dernier à avoir joué une telle carte.

## Cartes Stop (10)

Une carte Stop peut être jouée immédiatement après :

- une carte de voyage,
  - une carte de Boss,
  - un triplé de cartes de recrutement,
- pour en annuler l'effet. Il n'est pas possible de jouer une carte Stop pour annuler une autre carte Stop.

Un joueur peut aussi jouer une carte Stop en faveur d'un autre joueur, pour protéger ses intérêts.

*Exemple :*

*Le Boss a obtenu l'appui de l'investisseur d'un autre joueur et ils sont convenus d'un prix. Un troisième joueur pose une carte de voyage sur cet investisseur. Le propriétaire de l'investisseur ne possède aucune carte Stop (ou ne veut pas en jouer). Le Boss peut alors jouer une carte Stop pour annuler la carte de voyage, car il veut conserver cet investisseur dans son affaire.*

Aucun joueur ne peut avoir plus de 12 cartes d'influence (sans compter les investisseurs). Un joueur qui tirerait plus de 12 cartes doit immédiatement défausser les cartes en excès ou jouer un recrutement triple.

## Conclusion de l'affaire

Est-ce que vous êtes toujours le Boss ? Bien, alors lisez la suite :

Dès que vous avez réuni tous les investisseurs nécessaires à l'affaire en cours (qu'il s'agisse d'Investisseurs ou de cartes de Clan), vous déclarez que les négociations sont terminées : "l'affaire est conclue !". Plus personne ne peut dès lors jouer de cartes d'influence !

Si vous avez déjà toutes les cartes nécessaires pour conclure l'affaire tout seul, vous devez toutefois laisser un peu de temps aux autres joueurs pour jouer des cartes d'influence avant de clore les négociations et l'affaire. Cela signifie que vous devez ouvrir l'affaire, attendre au moins quelque temps (une dizaine de secondes) et après seulement, vous pouvez déclarer "l'affaire est conclue !".