

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



MARK

Un jeu pour 2-4 joueurs

Durée approximative : 1 heure

Auteur : **Roland Corn**

Éditeur : **Franjos Spieleverlag**

Variante : Ronald Corn

Traduction : François Haffner d'après la traduction anglaise de Ronald Corn

Contenu

- 8 matériaux recyclables dans chacune de 5 couleurs (Voir description à la fin des règles)
- 1 plateau de jeu
- 2 dés spéciaux avec 5 faces colorées différentes et une face noire
- De la monnaie de jeu en billets de 1\$, 5\$ et 10 \$
- 2 autocollants (1 marteau et 1 étoile)

Préparation

Avant de jouer pour la première fois, mettez l'autocollant de marteau sur la face noire d'un des dés et celui avec l'étoile sur la face noire de l'autre dé.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est constitué au centre d'un secteur numéroté (de cinq rangées) représentant le marché où se vendent les matériaux recyclés. Les deux rangées de quatre cases sur chacun des quatre côtés représentent la zone de traitement de chacune de quatre sociétés. La première rangée de cases d'une société est la rangée blanche ; la deuxième rangée est constituée des cases hachurées (les toits des usines). Pendant la partie, les joueurs déplacent les matériels recyclables de la banque vers la première et la deuxième rangée de leur compagnie, puis finalement les introduisent sur le marché.

Mise en place

Poser le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur reçoit 30 \$ (cinq billets de 5 et cinq de 1) et gère la société qui se trouve devant lui. Placez les matériaux recyclables et l'argent à un endroit accessible qui sera la banque. Choisissez un premier joueur (N.d.T. : par exemple celui qui pollue le moins).

Tour de jeu

A son tour, un joueur jette les deux dés. Il choisit la couleur de l'un ou l'autre dé et peut réaliser une action de son choix qui utilise le matériau recyclable de cette seule couleur :

Prendre un matériau recyclable à la banque et le placer sur n'importe quelle case vide dans la première rangée de sa société.

- Déplacer un matériau recyclable de la première rangée à une case vide de la deuxième rangée de sa société. Cette action correspond à la conversion du matériau recyclable en un produit fini commercialisable. Un matériau recyclable ne peut être déplacé que droit devant lui vers une case adjacente ou en diagonale vers une case qui touche par le coin.
- Déplacer un matériau recyclable de la deuxième rangée de sa société vers une case vide de l'une des cinq rangées numérotées du marché et gagner une somme d'argent équivalente à celle montrée sur la case. Les matériaux de même couleur doivent être placés en suivant les flèches sur le tableau du marché dans la même rangée. Le premier matériau recyclable d'une couleur placé au marché doit être placé sur la première case vide dans n'importe quelle rangée au choix du joueur. Dans la suite du jeu, tous les matériaux recyclables de la même couleur doivent être placés dans la case vide suivante (en partant de la flèche) de la même rangée. Pendant la partie, cinq rangées sont ainsi utilisées, une par type de matériau.

Un joueur doit toujours exécuter une action, s'il le peut. Il passe ensuite les dés et le tour au joueur suivant dans la sens horaire.

Tirages de dés spéciaux

Couleur en double : le joueur exécute deux actions de son choix à la suite l'une de l'autre avec le matériau de la couleur indiquée.

Etoile multicolore : elle agit en tant que joker et permet de choisir une couleur de son choix. On ne peut toutefois pas considérer l'étoile comme faisant partie d'un double.

Marteau : quand le dé indique un marteau, on met un matériau recyclable de la couleur de l'autre dé aux enchères. Les joueurs préparent en secret dans leur main la quantité d'argent qu'ils souhaitent miser. Quand tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leurs offres. Le plus fort enchérisseur paye la somme qu'il a dans sa main à la banque et place le matériau acheté sur la première rangée de sa société. En cas d'égalité, le joueur qui sa jeté les dés, ou le premier des joueurs concernés après lui est prioritaire. Un joueur sans case vide sur la première rangée de sa société peut enchérir. S'il gagne l'enchère, il paye normalement à la banque, mais ne peut pas prendre le matériau. Le joueur qui a obtenu un marteau aux dés continue son tour en jetant à nouveau les dés après que la vente aux enchères soit terminée.

Les frais de stockage

Quand n'importe quelle rangée de la société d'un joueur est plus qu'à moitié pleine, (elle contient 3 ou 4 matériaux) au début de son tour, le joueur doit payer 5\$ à la banque pour les frais de stockage. Quand les deux rangées contiennent plus de deux matériaux chacune, les frais s'élèvent à 10\$. Si un joueur n'a pas les fonds suffisants, il doit réduire son stock à 2 ou moins par rangée en rendant les matériaux en excès à la banque.

Fin de la partie

Quand sur le marché, une rangée d'une couleur est complète, les matériaux de cette couleur qui restent n'ont plus aucune valeur et sont retirés du jeu. Tous les joueurs enlèvent ces matériaux de leurs sociétés et continuent la partie avec les couleurs restantes. A partir de ce moment, un joueur qui ne tire aux dés que les couleurs qui ont été retirées perd son tour. Le jeu s'arrête quand les cinq rangées du marché sont pleines. Le joueur qui a alors le plus d'argent est le gagnant.

Les matériaux recyclables

Il y a cinq matériaux recyclables :

MATÉRIAU RECYCLABLE	COULEUR
Verre	Blanc
Carton	Bleu
Métal	Or
Bouchon	Vert
Plastique	Rouge

Variante

La partie s'arrête quand quatre des cinq rangées sont complètes.