

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 ★★☆☆ modifiable 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



Négoce 2

Version 2.5

Le 8 mars 2009

Par François Tréca

Principe général

Chaque joueur est un marchand. Il détient, au départ, le monopole de deux marchandises et 15 pièces d'or. Pour gagner, il doit posséder 8 marchandises différentes et au moins 10 pièces. Pour cela, des échanges sont organisés entre les joueurs.

Règles du jeu

Contenu

- 32 cartes « marchandise » : 8 séries de 4 cartes identiques numérotées de 1 à 8 :
 - 4 cartes « Jade », numérotées « 1 ».
 - 4 cartes « Bijoux », numérotées « 2 ».
 - 4 cartes « Parfum », numérotées « 3 ».
 - 4 cartes « Epices », numérotées « 4 ».
 - 4 cartes « Café », numérotées « 5 ».
 - 4 cartes « Soie », numérotées « 6 ».
 - 4 cartes « Vin », numérotées « 7 ».
 - 4 cartes « Thé », numérotées « 8 ».
- 1 carte « Contrebande », sans numéro.
- 60 pièces d'or (pions en bois).

Mise en place

- Les joueurs se placent autour d'une table. Le centre de la table est le « marché ».
- Chaque joueur reçoit 15 pièces. Elles sont placées devant eux, visibles par les autres joueurs.
- La carte Contrebande est placée sur le marché, ce n'est pas une marchandise, de ce fait, elle ne comptera pas dans les huit cartes différentes.
- Chaque joueur reçoit 8 cartes marchandise : 2 séries de 4 cartes marchandise identiques et les place dans sa main, à l'abri du regard des autres joueurs (les numéros des cartes ne représente pas la valeur des cartes).

Déroulement

Durant la partie, plusieurs ventes ont lieu sur le marché. Au premier tour, il s'agit d'une vente aux enchères. Lors des tours suivants, il s'agit de ventes par négociation.

Premier tour : vente aux enchères

La carte Contrebande est mise aux enchères. Un joueur, tiré au hasard, débute les enchères en disant obligatoirement 1. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent soit surenchérir d'une ou deux pièces, soit se retirer définitivement de la vente. Le joueur proposant le plus de pièces remporte la carte Contrebande. Les pièces qu'il a dépensé pour acquérir la carte Contrebande sont retirées de la partie et replacées dans la boîte de jeu.

Tours suivants : ventes par négociations

Le joueur possédant 9 cartes est le « vendeur ». Il met en vente une seule de ses cartes en la posant face visible ou cachée sur le marché. Si la carte est posée face cachée, elle ne pourra plus être retournée. Dans tous les cas, la carte ne peut plus être récupérée par le vendeur. Elle devra être vendue, même si aucune offre n'enthousiasme le vendeur!

Les autres joueurs deviennent alors les « acheteurs ». Ils négocient avec le vendeur sans ordre particulier l'achat de la carte sur le marché. Les acheteurs peuvent proposer au vendeur :

- une carte (et une seule) posée face visible ou cachée,
- des pièces,
- une carte et des pièces.

Les acheteurs peuvent augmenter, diminuer ou retirer leur offre jusqu'à la fin de la négociation. Ils peuvent former des alliances avec ou contre le vendeur. Seule la carte placée sur le marché peut être échangée : les acheteurs ne peuvent pas s'échanger de cartes entre eux. Les négociations doivent rester dans le cadre du jeu.

Le vendeur peut valoriser son offre en proposant des pièces en plus de sa carte. Pour cela, il pose les pièces sur la carte mise en vente. Il peut en ajouter ou en retirer au cours de la négociation.

Le vendeur accepte l'offre de son choix, reçoit le paiement convenu (carte et/ou pièces) et donne sa proposition à l'acheteur (sa carte et éventuellement des pièces). Les cartes échangées sont placées dans la main des joueurs.

Si aucune offre n'intéresse le vendeur, il peut forcer une vente. Pour cela, il pose une deuxième carte face cachée sur le marché. Les acheteurs doivent alors reprendre leur offre.

Le vendeur annonce quelle marchandise il recherche (ou appelle le numéro correspondant). Il ne peut pas demander une marchandise qu'il a déjà dans sa main. Les acheteurs possédant une ou plusieurs cartes de cette marchandise doivent les poser face visible devant eux. Il y aura donc 4 cartes face visible sur la table. Le vendeur choisit l'une des cartes et donne à son propriétaire les 2 cartes posées sur le marché. Enfin, les acheteurs peuvent remettre leurs cartes dans leur main.

Le joueur qui possède maintenant neuf cartes en main devient le nouveau vendeur ; il peut s'agir du même joueur qu'au tour qui vient de se terminer.

Fin de partie et vainqueur

Le premier joueur qui possède huit cartes marchandise et dix pièces montre sa main aux autres joueurs. Il devient le « Grand négociateur » et remporte la partie. (*Rappel : la carte Contrebande ne compte pas*)

Si deux joueurs possèdent huit cartes différentes et au moins dix pièces après une vente, c'est l'acheteur qui remporte la partie.

