

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Don

Un jeu de Michael Schacht édité chez Queen games
Traduction française par Bruno Faidutti

Principe

Le jeu comprend 30 cartes, cinq de chacune des six couleurs, ainsi que 72 jetons. Chaque carte porte une valeur, entre 0 et 9, et le jeu comprend 3 cartes de chaque valeur. Ces cartes vont être vendues aux enchères entre les joueurs, par lots de 1, 2 ou 3 cartes. À la fin de la partie, les joueurs marquent des points en fonction des cartes qu'ils sont parvenu à acheter.

Mise en place

- Les cartes sont mélangées et placées en pile, faces cachées, au centre de la table, pour constituer la pioche.
- Chaque joueur reçoit douze jetons. Durant la partie, la richesse de chacun en jeton doit rester secrète.
- Le premier joueur est tiré au sort.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en 15 tours. Chaque tour se déroule en deux phases successives. Les cartes destinées à être vendues sont tout d'abord révélées, et elles sont ensuite mises aux enchères.

Révélation des cartes

Au premier tour, on retourne la première carte de la pioche. Au second tour, les deux premières. Au troisième tour, les trois premières. Au quatrième tour, on ne retourne de nouveau qu'une carte, et ainsi de suite: 1, puis 2, puis 3, puis 1, puis 2, puis 3, etc. Toutes les cartes révélées sont vendues ensemble, en un lot indivisible.

Enchères

Le premier jouer entame les enchères, qui se déroulent ensuite en sens horaire. À son tour, un joueur doit soit surenchérir, soit se retirer de l'enchère en cours. Un joueur qui s'est retiré d'une enchère ne peut plus y prendre part. l'enchère se poursuit ainsi, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul participant. Le meilleur enchérisseur place les cartes achetées devant lui, faces visibles, et place le prix payé au pot, au centre de la table.

Si personne n'enchérit, le premier joueur reçoit les cartes gratuitement.

Règles d'enchères

- Un joueur ne peut pas enchérir d'une somme supérieure à sa fortune. La pénalité en cas d'erreur constatée est la perte d'une carte, au choix du joueur. Le joueur ne peut en outre plus participer à l'enchère en cours. Les cartes ainsi perdues sont retirées du jeu.
- Un joueur ne peut pas enchérir d'une somme dont l'unité correspond à l'une des cartes déjà en sa possession. Ainsi, un joueur ayant des cartes 3, 4 et 6 ne peut pas proposer 3, 4, 6, 13, 14 et 16. En cas d'erreur, le joueur doit payer un jeton au pot et soit se retirer de l'enchère, soit modifier son offre.
- Ce sont les seules restrictions. Il n'y a aucune restriction quand à la hauteur de l'ouverture ou à celle des relances.

Partage du pot

Lorsque l'enchère est terminée, et que l'acheteur a payé son prix au pot, le pot est partagé entre les AUTRES joueurs en fonction de l'unité de l'offre qui a finalement emporté l'enchère. Ainsi, par exemple, si l'acheteur a payé 15, le chiffre pris en compte sera 5.

- Si un joueur a plus de cartes de cette valeur que chacun des autres joueurs, il reçoit la totalité du pot.
- Si deux joueurs ont plus sont à égalité, le pot est divisé en parts égales entre eux. S'il y a un reste, il reste au pot et sera ajoutée au partage du tour suivant.
- Si aucun joueur n'a de carte de cette valeur, le pot est partagé en parts égales entre tous les joueurs, à l'exception de l'acheteur. Comme dans le cas précédent, le résidu reste éventuellement dans le pot pour le tour suivant.

En aucun cas l'acheteur ne peut recevoir d'argent du pot.

Nouveau premier joueur

L'acheteur du tour précédent devient premier joueur.

Fin du jeu

Chaque joueur marque des points en fonction du nombre de cartes de chaque couleur en sa possession.

Une carte unique vaut 1 point. Deux cartes de même couleur valent 3 points. 3 cartes de même couleur valent 6 points. 4 cartes de même couleur valent 10 points. 5 cartes de même couleur valent 15 points.

Le joueur ayant le plus de jetons en sa possession marque en outre 2 points (en cas d'égalité, les ex-æquo marquent tous les 2 points).

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

Manque d'argent?

Au début d'un tour, avant que les cartes ne soient retournées, un joueur peut décider de mettre aux enchères une, et une seule, de ses cartes afin de se procurer de l'argent. Dans ce cas, bien entendu, c'est lui qui reçoit la totalité du prix.

Variante:

Cette variante ajoute une phase supplémentaire, au début de chaque tour.

Avant que les cartes mises en vente ne soient révélées, chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, a la possibilité d'échanger l'une de ses cartes avec l'une des cartes d'un autre joueur, qui ne peut pas refuser. En contrepartie, tous les joueurs qui ont décidé de procéder à de tels échanges - mais pas ceux qui les ont subis - ne peuvent pas participer aux enchères pour ce tour.

Si tous les joueurs ont procédé à de tels échanges, cela signifie qu'aucun d'eux ne peut participer à l'enchère. Les cartes mises en vente sont néanmoins révélées et, puisque personne ne peut proposer de prix, le premier joueur les reçoit gratuitement.

SERENGETI



Un jeu pour 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans.
Temps de jeu: 30 minutes.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en 15 manches.

Chaque manche se déroule en 2 étapes:

- Pioche de cartes
- Vente aux enchères de cartes

A) Pioche de cartes

Pour débiter chaque manche de jeu, on pioche un nombre variable de cartes, que l'on pose, faces visibles, sur la zone de jeu pour former une nouvelle pile.

Au cours de la première manche, on pioche 1 carte;

au cours de la 2^e, 2 cartes et de la 3^e manche, 3 cartes.

Ensuite, recommencez en piochant 1 carte, puis 2, puis 3 et ainsi de suite (soit 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - etc.).

B) Vente aux enchères de cartes

Toutes les cartes tirées lors de l'étape de « pioche des cartes » sont maintenant mises aux enchères.

Le premier joueur fait la première offre, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, à tour de rôle, doit surenchérir sur la dernière offre ou se retirer de l'enchère (et ainsi passer son tour).

L'enchère se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur (les autres ayant passé leur tour).

Le dernier joueur qui subsiste, ayant fait l'offre la plus élevée,

Les cartes de l'adjudicataire, y compris la pile en cours, ne sont jamais prises en considération pour identifier le ou les destinataires de l'argent. L'adjudicataire ne reçoit jamais l'argent de ses enchères...

- Si un joueur possède une carte portant le même nombre que le montant de l'enchère gagnante, ce même joueur est susceptible de recevoir une partie de l'argent payé par l'adjudicataire.

- Si un seul joueur détient une ou plusieurs cartes correspondant au montant de l'enchère gagnante, ce joueur reçoit la totalité du montant de l'adjudication.

Anne remporte la pile avec une enchère de 7 jetons.

Burt (et aucun autre joueur) possède une carte portant le numéro 7. Anne paie à Burt 7 jetons.

- Si plus d'un joueur possèdent une ou plusieurs cartes correspondant au montant de l'enchère gagnante, l'argent est alors distribué entre les joueurs en fonction du nombre de cartes adéquates qu'ils possèdent. Pour déterminer le montant à encaisser par carte « rémunératrice », on applique le principe suivant: On divise le montant de l'enchère gagnante par le nombre de cartes « rémunératrices ».

Rich remporte une pile en faisant une enchère de 9. Anne, Burt et Chris disposent chacun d'une carte portant le numéro 9.

Rich paie à Anne, Burt et Chris respectivement 3 jetons chacun (9 / 3 = 3).

Jetons restants

L'enchère ne sera pas toujours divisible en parts égales.

Dans ce cas, arrondissez au nombre inférieur pour procéder au partage égal des jetons (voir le paragraphe « Qui reçoit l'argent? »). Les jetons restants sont donnés à la banque.

Anne doit payer 13 jetons pour son enchère victorieuse à Burt et Chris, qui possèdent chacun une carte portant le numéro 3.

Burt et Chris reçoivent chacun 6 jetons. Le jeton restant retourne à la banque.

Restriction d'enchères

Un joueur ne peut faire d'enchère équivalente à chacun des nombres indiqués sur les cartes qu'il a collectées durant le jeu.

En cas d'enchères à 2 chiffres, le 2^e chiffre est celui sur lequel porte la restriction. Si un joueur fait une enchère interdite, il doit payer 1 jeton à la banque (s'il a des jetons), même s'il avoue son erreur immédiatement. Toute enchère interdite est invalide et le joueur doit refaire une nouvelle enchère ou passer son tour.

Anne a des cartes 4 et 6. Elle ne peut dès lors faire des enchères de 4, 6, 14 ou 16.

Prochaine manche

Le vainqueur de la manche en cours devient le 1^{er} joueur de la manche suivante. Répétez les 2 phases d'une manche: piochez et procédez à l'enchère.

IDÉE

Une fois par an, des marchands d'art se réunissent au Grand Marché de Tombouctou pour mettre en vente leurs oeuvres. Les sculptures des tribus Nuba, Massai, Bantu, Nandi, Tonga et Samburu sont particulièrement convoitées. Dès l'ouverture du marché, l'argent transite de mains en mains dans une atmosphère fébrile de négociations!

Qui deviendra l'heureux acquéreur de la collection la plus précieuse de sculptures tribales? Qui parviendra-t-il à faire fructifier son capital initial de la façon la plus rentable?

OBJECTIF

Acquérir la plus précieuse collection de sculptures tribales.

CONTENU

30 cartes, 65 jetons et 1 règle de jeu.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et placez la pile de cartes, faces cachées, sur la zone de jeu.

Donnez à chacun des joueurs 10 jetons.

Posez les jetons restants sur la zone de jeu pour créer une « banque ».

Choisissez le joueur qui débitera la partie (appelé « 1^{er} joueur »).

remporte la pile de cartes et doit s'acquitter de sa dette (correspondant à l'enchère la plus élevée qu'il ait émise) à l'aide de ses jetons. Il pose les cartes remportées faces visibles dans sa zone de jeu.

Si un joueur décide de ne pas faire d'enchère (ex. Il passe immédiatement son tour le moment venu de faire une proposition), il prend 2 jetons de la banque. Si la banque ne possède plus 2 jetons, le joueur prend ce qui est encore disponible dans la banque, soit 0 ou 1 jeton.

Si personne ne fait d'enchère sur la pile de cartes, le 1^{er} joueur reçoit la pile gratuitement.

Important: Si l'adjudicataire ne peut payer son enchère, il doit se débarrasser d'une des cartes acquises (s'il en a) et doit se retirer du tour lorsque les cartes sont remises aux enchères.

Important: Au cours du jeu, chaque joueur abrite ses jetons du regard des autres joueurs.

Qui reçoit l'argent?

Pour pouvoir déterminer qui récolte l'argent de chaque vente aux enchères, il faut prendre en considération 2 facteurs: le montant de l'enchère gagnée et le nombre de cartes collectées par les joueurs lors des enchères précédentes.

Chris remporte son enchère à 6. Anne possède 2 cartes portant le nombre 6 et Rich dispose d'une carte portant le 6. Chris paie à Anne 4 jetons et 2 jetons à Rich (chaque carte vaut 2 jetons, soit 6 / 3).

- Si personne ne possède de carte « rémunératrice », l'argent est distribué de façon équitable entre les joueurs. Ce cas de figure se présentera souvent en début de partie lorsque les joueurs disposent d'un petit nombre de cartes.

Anne remporte l'enchère avec 5. Aucun joueur ne possède de carte avec le nombre 5. Anne distribue ses jetons de façon équitable entre les joueurs.

Enchère à 2 chiffres

En cas d'enchères à 2 chiffres, seul le 2^e chiffre est pris en considération pour déterminer à qui l'argent reviendra, par ex. pour une enchère de 14, le nombre à prendre en considération est le 4. Pour une enchère de 10, le chiffre à prendre en considération est le 0, etc.

Chris remporte une enchère pour 12 jetons. Burt est le seul joueur ayant une carte portant le numéro 2. Chris paie à Burt les 12 jetons.

FIN DU JEU

Le jeu se clôture après que la dernière pile a été mise aux enchères (c.-à-d. que la pile de cartes est épuisée). Chaque joueur détermine son score.

Chaque joueur détermine son score par couleur collectée, de la façon suivante:

- 1 carte d'une couleur = 1 point
- 2 cartes de couleur identique = 3 points
- 3 cartes de couleur identique = 6 points
- 4 cartes de couleur identique = 10 points
- 5 cartes de couleur identique = 15 points
- Le joueur qui possède le plus de jetons en fin de partie remporte 3 points. Si deux ou trois joueurs obtiennent le nombre le plus élevé de jetons, ils reçoivent chacun 3 points.

Le joueur ayant le plus de points remporte le jeu. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes remporte la partie.

S'il y a toujours égalité entre les joueurs, celui ayant le plus de jetons est sacré gagnant!

Auteur: Michael Schacht, Illustrations: Franck Dion