

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)



# Combit

de Klaus Palesch et Horst-Rainer Rösner

Un jeu de nombres raffiné pour 2 joueurs de 10 ans et +

Durée : environ 20 minutes.

## Contenu

- 35 cartes de points dans 5 couleurs avec les valeurs 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6
- 2 cartes de joker noires avec la valeur 2
- 29 cartes d'argent : 10 x 1, 5 x 2, 6 x 5, 8 x 10
- 1 règle

## Principe du jeu

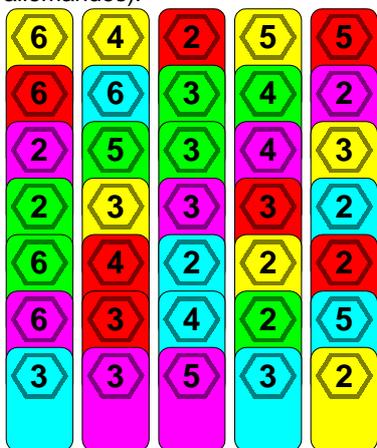
Les deux joueurs achètent à tour de rôle une carte en bas d'une des colonnes. Le prix de la carte est celui de sa valeur. Il est également possible de revendre deux cartes de la même couleur à la banque. Le prix de vente est calculé en multipliant les deux valeurs des cartes.

Chaque joueur essaye bien entendu de faire les meilleurs bénéfices lors des ventes, tout en empêchant son adversaire de faire de même.

Le joueur le plus riche à la fin de la partie gagne.

## Préparation

- Les 35 cartes de points sont mélangées face cachée puis étalées face visible sur la table en 5 colonnes de 7 cartes. Les cartes devraient se recouvrir en laissant apparaître chaque valeur (voir l'image dans les règles allemandes).



- Chaque joueur reçoit une carte de joker noire, qu'il pose visible devant lui.
- Chaque joueur reçoit de l'argent pour un montant de 20 euros (5 x 1, 1 x 5 et 1 x 10). L'argent restera caché dans la main du joueur.
- Le reste de l'argent comptant forme la banque : les cartes sont triées selon leur valeur et placées à côté du jeu.
- Tirez au sort le premier joueur.

## Déroulement du jeu

Les deux joueurs jouent à tour de rôle. À son tour un joueur peut :

- soit **acheter une carte**
- soit **vendre deux cartes de la même couleur**

Il **doit** exécuter l'une de ces deux actions.

## Acheter une carte

Seule une carte libre, c'est à dire en bas d'une des colonnes, peut être achetée. Le prix d'une carte correspond à la valeur imprimée sur cette carte.

Exemple : Une carte avec le chiffre 4 coûte 4 euros. Le joueur choisit une carte parmi celles possible du plan de jeu. Il verse ensuite l'argent nécessaire à la banque. Les cartes achetées restent visibles devant les joueurs de sorte qu'ils puissent toujours voir qui possède quelles cartes.

## Vendre deux cartes de la même couleur

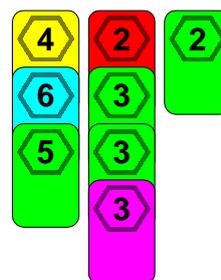
Seules deux cartes de la même couleur peuvent être revendues à la banque. La carte de joker peut être vendue avec n'importe quelle autre carte, mais une seule fois. Le prix de vente est calculé en multipliant les deux valeurs des cartes. Le joueur montre les deux cartes qu'il vend à son adversaire, détermine le prix de vente, et prend l'argent de la banque. Les deux cartes sont ensuite défaussées hors du jeu.

Exemple : Si un joueur vend un 4 bleu et un 5 bleu, il reçoit  $4 \times 5 = 20$  euros de la banque. Comme il a payé  $4 + 5 = 9$  euros, il a ainsi obtenu un gain de 11 euros. S'il vend un 2 jaune et un 3 jaune, alors il reçoit  $2 \times 3 = 6$  euros. Puisqu'il avait payé  $2 + 3 = 5$  euros, le bénéfice n'est plus que de 1 euro.

## Fin de la partie

Dès qu'il n'y a plus que deux colonnes de cartes sur la table, après qu'un joueur ait acheté la dernière carte de la troisième colonne, le jeu s'arrête. Chaque joueur peut encore revendre deux cartes de la même couleur (s'il en possède) à la banque.

Exemple :



Le jeu s'arrête si un joueur achète le 2 qui est seul, car il ne restera alors que deux colonnes.

Toutes les cartes de point toujours en possession des joueurs sont sans valeur. Les deux joueurs comptent leur argent. Le joueur le plus riche gagne.

Une partie de COMBIT dure rarement plus de 20 minutes. Notre suggestion est de jouer plusieurs manches à la suite. Avec un nombre impair de manches, le gagnant est celui qui gagne la majorité des manches. Les joueurs peuvent également jouer un nombre pair de manches et noter les totaux obtenus. C'est alors le joueur avec le meilleur gain total qui gagne. Il faudrait alterner le premier joueur à chaque manche.

# TRADER

Un jeu de Horst-Rainer Rösner  
et Klaus Palesch

Illustré par Stéphane Poinot  
De 2 à 4 joueurs - À partir de 10 ans

## MATÉRIEL

5 cartes "Capitale"  
Paris, Berlin, Londres,  
Rome et Bruxelles

35 Actions (7 cartes de valeurs  
de 2 à 6 dans 5 couleurs)

40 Billets de valeurs en euros :  
1 million (11 cartes),  
2 millions (6 cartes),  
5 millions (7 cartes),  
10 millions (12 cartes),  
et 20 millions (4 cartes)

3 Actions Joker de valeur "2"  
1 carte "Bourse fermée"  
1 règle du jeu

## RÈGLE POUR 2 JOUEURS

### But du jeu

S'enrichir plus que son adversaire  
en achetant et en vendant  
stratégiquement des Actions.

### Préparation du jeu

■ Chaque joueur place face visible  
devant lui une Action Joker  
(La troisième Action Joker et la carte  
"Bourse fermée" sont  
remises dans la boîte).

■ Placez côte à côte les 5 cartes  
"Capitale" au centre de la table.

■ Mélangez les 35 Actions, puis  
placez une colonne de 7 Actions  
faces visibles sous chaque carte  
"Capitale" (la valeur de chaque  
Action doit rester visible).

■ Distribuez 20 millions à chaque  
joueur (5 fois 1 million et 3 fois  
5 millions). Pendant le jeu,  
les joueurs gardent leur argent  
en main sans le montrer  
à l'adversaire.

■ Le reste des Billets forme la  
Banque. Classez-les par valeur sur  
la table, accessibles aux 2 joueurs.  
On peut faire de la monnaie à la  
Banque à tout moment.



### Le jeu

Le joueur ayant effectué un achat  
le plus récemment commence  
la partie. Les joueurs jouent  
ensuite à tour de rôle.

À son tour, un joueur doit effectuer  
l'une des deux opérations suivantes :

**Acheter une Action ;**

**OU**

**Vendre deux Actions.**

### Acheter une Action :

Dans chacune des cinq colonnes,  
seule l'Action située en bas de  
la colonne peut être achetée.

Le prix d'une Action correspond  
à la valeur imprimée sur la carte :  
une Action "6" coûte 6 millions.

Le joueur choisit une des Actions  
disponibles, la place face visible  
devant lui et règle à la Banque  
le montant de l'Action.

### Vendre deux Actions :

À son tour de jeu, un joueur peut  
vendre deux de ses Actions.  
Pour pouvoir être vendues, les deux  
Actions placées devant lui doivent  
être de la **même couleur**.

Le joueur reçoit de la Banque un  
montant correspondant à la  
multiplication des valeurs  
des deux Actions vendues.

### Exemple

Vendre une Action  
"4" rouge et une  
Action "5" rouge  
rapporte 20 millions  
(4x5 = 20).



Toutes les Actions vendues forment  
une pile face cachée près de  
la Banque. Elles ne pourront plus  
être utilisées pendant le jeu.

### Utiliser son Action Joker :

Une seule fois dans la partie,  
au lieu de vendre deux Actions  
de même couleur, un joueur peut  
vendre une seule de ses  
Actions avec son Action Joker  
de valeur "2".

Le joueur reçoit de la Banque  
un montant correspondant à  
la valeur de l'Action vendue  
multipliée par 2.

### Exemple

Vendre une Action de  
valeur "3" avec son  
Action Joker rapporte  
6 Millions (2x3 = 6).



L'Action vendue et l'Action Joker  
vont dans la pile d'Actions vendues  
près de la Banque.

## LE GAGNANT

Le jeu se termine dès que 3  
colonnes n'ont plus aucune Action  
disponible. Chaque joueur peut  
alors éventuellement faire une  
dernière opération de vente  
(vendre deux de ses Actions  
de même couleur ou utiliser  
son Action Joker).  
Les Actions qui restent devant  
les joueurs sont sans valeur.

Les joueurs comptent alors  
leur argent et le plus riche  
gagne la partie.

## POUR JOUER TOUJOURS PLUS !!!

La partie peut se jouer en plusieurs  
manches dont le nombre  
est défini par les 2 joueurs  
avant de démarrer.

1. Notez la somme d'argent  
obtenue par les joueurs à la fin  
de chaque manche ;
2. À l'issue de la dernière manche,  
additionnez les scores  
des différentes manches ;
3. Le vainqueur est le joueur qui  
possède le plus grand total.

**Le conseil de l'auteur :**  
changez de premier joueur au  
début de chaque nouvelle manche.

### Variante pour 3 joueurs

Le jeu se déroule selon  
la règle précédente avec les  
modifications suivantes :

### Préparation du jeu :

- Chaque joueur prend  
une Action Joker.
- Chaque joueur commence la  
partie avec 17 millions en main.
- La carte "Bourse fermée"  
est placée sur l'Action en  
bas de la colonne du milieu.

### Le jeu :

Il est interdit d'acheter l'Action  
recouverte par la carte  
"Bourse fermée".

À son tour de jeu, après avoir  
acheté une Action ou effectué  
une vente, le joueur doit déplacer  
la carte "Bourse fermée" sur une  
Action disponible. Il ne peut  
pas la laisser en place sur  
la même colonne.

Dès que 2 colonnes n'ont plus  
d'Action disponible, la carte  
"Bourse fermée" est définitivement  
retirée du jeu. La partie continue  
(sans carte "Bourse fermée")  
jusqu'à ce qu'une colonne  
supplémentaire n'ait plus d'Action.

### Variante pour 4 joueurs

Le jeu se déroule selon  
la règle pour 2 joueurs avec  
les modifications suivantes :

### Préparation du jeu :

- Le jeu se joue par équipes  
de 2. Les joueurs s'assoient  
alternativement autour de la  
table afin de ne pas être à côté  
de leur partenaire. Ils joueront  
à tour de rôle dans le sens des  
aiguilles d'une montre.
- Les joueurs se mettent d'accord  
pour savoir si la communication  
entre partenaires est autorisée.
- Chaque joueur commence la  
partie avec 15 millions en main.
- Chaque équipe dispose d'une  
Action Joker (la troisième  
Action Joker et la carte "Bourse  
fermée" restent dans la boîte).

### Le jeu :

Quand un joueur décide de  
vendre : il doit sélectionner une  
Action devant lui et une autre,  
de la même couleur, **devant son  
partenaire**. Il prend ensuite en  
main tout le produit de sa vente.

Chaque équipe n'a qu'une Action  
Joker qui peut être utilisée une  
seule fois dans la partie par l'un  
ou l'autre des 2 joueurs. L'Action  
Joker peut être vendue avec une  
Action prise devant soi ou devant  
son partenaire. Dans les 2 cas, le  
produit de la vente revient au  
joueur qui l'a utilisée.

À la fin du jeu, chaque équipe  
peut faire **une dernière vente** à  
la Banque en respectant les règles  
ci-dessus. Ensuite, l'équipe qui  
totalise la plus grande somme  
d'argent remporte la partie.

### Le mot de l'éditeur

Découvert sur un salon à New York,  
ce jeu a été immédiatement un coup  
de cœur pour l'ensemble de l'équipe.  
Nous avons décidé de partager cette  
découverte avec vous !

À la fois enthousiasmés par la richesse  
tactique d'un jeu aux abords très  
simples mais frustrés de ne pouvoir y  
jouer qu'à deux, nous avons pris le parti  
de développer des règles pour trois  
et quatre joueurs.

Arrêtons là les beaux discours !!!  
La bourse vient d'ouvrir et le temps  
c'est de l'argent...

Pascaline, Gabriel, Miguel et Matthieu  
info@interlude-games.com

### Remerciements

Un grand merci aux nombreux testeurs  
et en particulier à Drex, Monsieur Panda  
et à l'équipe d'Ylora (Nathalie, Cyril,  
Dominique, Nicolas, Renaud et Thomas).

© un jeu sous licence Gamewright,  
une marque déposée de Ceaco Co.

1

2

3

4

5

6