

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



Die Weinhändler

Composants

63 cartes vin
3 bouteilles vides
47 points de victoire

Idée du jeu

Chaque joueur offre ses vins (ses cartes en main) afin d'obtenir d'autres vins de meilleure valeur (avec beaucoup d'étoiles). Pendant le jeu chaque joueur met ses bouteilles de vin face visible dans sa cave en forme de pyramide devant lui. Pour chaque étoile il reçoit un point. Il y a les points additionnels pour la pose de triplets de même couleur.

Celui qui construit devant lui la cave (pyramide) ayant la meilleure valeur pendant la partie et reçoit le plus de points de victoire gagne la partie.

Les bouteilles de vin

Il y a sept différents types de vin. Chacun est représenté par une couleur. Dornfelder est jaune, Merlot est rouge, Zinfandel est vert, etc.

Pour chaque type de vin il y a exactement neuf cartes, dans chaque cas trois identiques de la bouteille mince (avec une étoile), trois identiques de la bouteille angulaire (avec deux étoiles) et trois identiques de la grande bouteille (avec trois étoiles).

Dans les coins des cartes la valeur de la bouteille est indiquée en Euros. Les valeurs en Euros sont importantes dans les enchères.

En outre il y a sur la carte l'indication du nombre d'étoiles de la bouteille (de 1 à 3). Les étoiles permettent la détermination des points qu'un joueur reçoit quand il place une bouteille dans sa cave.

Les bouteilles vides n'ont pas d'étoile et ont seulement une valeur de 0,2 Euros. Un joueur peut utiliser les bouteilles vides pour les enchères et pour construire sa cave. Cependant elles ne valent aucun point.

(L'illustration de la page 2 montre les différents types de bouteilles de vin et une bouteille vide).

La cave

Pendant la partie chaque joueur doit, à plusieurs reprises, prendre des cartes de sa main et les placer dans sa **cave** (voir également le chapitre "déroulement du jeu") en **forme de pyramide**.

Le niveau le plus bas de la cave se compose de cinq cartes maximum, le niveau suivant de quatre cartes maximum, puis trois cartes maximum, deux cartes et finalement le niveau supérieur avec une carte.

(L'illustration de la page 2 montre une cave pleine).

Chaque joueur doit toujours commencer par le niveau le plus bas. Dès que, dans le niveau le plus bas, deux cartes se trouvent à côté l'une de l'autre, le joueur peut commencer le deuxième niveau. Dès qu'il y aura au moins deux cartes à côté l'une de l'autre au deuxième niveau, le joueur peut commencer le troisième niveau, etc.

Chaque carte à partir du deuxième niveau doit toujours être soutenue par deux cartes sous elle. Il peut ne pas y avoir de trou entre les cartes du niveau du dessous.

(Les illustrations de la page 3 montrent un espace illégal dans la rangée inférieure et une bouteille non soutenue dans la troisième rangée).

Une fois que des bouteilles de vin sont placées dans la cave elles ne peuvent pas être déplacées ou reprises en main. Elles doivent rester où elles ont été placées. En outre une bouteille de vin ne peut jamais être recouverte, ce qui signifie qu'aucune autre bouteille ne peut être placée sur une bouteille de vin qui a été déjà placée (bouteille vide y compris).

Les bouteilles vides peuvent également être placées, comme des bouteilles de vin, normalement dans une cave. Avec néanmoins une différence : Une bouteille vide peut être recouverte plus tard par une bouteille de vin. Naturellement, les bouteilles vides ne peuvent pas non plus être déplacées.

(Les illustrations de la page 3 montrent une bouteille vide dans la rangée inférieure et une bouteille vide couvert par une bouteille de vin).

Si la **cave** d'un joueur est **complète** et il n'y a aucune bouteille vide à couvrir, le joueur peut ouvrir une nouvelle cave selon les mêmes règles.

Pour des raisons de clarté, chaque joueur ne devrait pas mettre sa cave directement devant lui, mais légèrement de côté sur la table.

Préparation de la partie

A **3 joueurs** enlever du jeu les bouteilles de vin pour "**Bordeaux**" (violet) et "**Dornfelder**" (jaune).

A **4 joueurs** enlever du jeu les bouteilles de vin pour "**Chardonnay**" (orange).

Les cartes de séparation ne sont pas nécessaires et peuvent être remises dans la boîte.

Toutes les cartes sont battues. A 3 joueurs il y a 45 cartes de vin plus 3 bouteilles vides, à 4 joueurs 54 cartes de vin plus 3 bouteilles vides, et à 5 joueurs chacune des 66 cartes.

On donne à chaque joueur 5 cartes face cachée qu'il prend dans sa main. Les cartes restantes forment la pioche face cachée. Quatre cartes sont enlevées du dessus de la pioche et mises à côté face visible. Ces cartes forment la **offre publique**. Le premier joueur est choisi aléatoirement.

(L'illustration de la page 4 montre l'offre publique).

Déroulement du jeu

Une partie est jouée en plusieurs tours. Un tour de jeu se compose toujours de quatre phases, qui sont faites dans l'ordre :

- 1. Les enchères**, où les joueurs font des propositions avec leurs cartes de main.
- 2. L'échange de vin**, où les joueurs échangent leurs offres.
- 3. Des cartes sont placées dans les caves** et des points sont marqués.
- 4. Remplissage de l'offre publique et changement de premier joueur.**

1. Les enchères

Le tour est joué dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence. A son tour chaque joueur doit offrir des cartes **ou** passer. Le joueur suivant doit offrir des cartes ou passer etc. Cette phase s'arrête quand tous les joueurs passent.

a) Offrir des cartes : Le joueur pose une ou plusieurs cartes de sa main devant lui et annonce clairement la **valeur totale** en Euros. La valeur (en Euros) de l'offre du joueur doit **différer des offres des autres joueurs**. Deux offres égales ne peuvent **jamais** être présentées.

Chaque joueur peut prendre plusieurs tours et chaque fois offrir une ou plusieurs cartes additionnelles en les plaçant face visible devant lui. Une fois présentées, les cartes ne peuvent pas être reprises en main. Les cartes offertes sont au choix du joueur; les cartes peuvent être de types différents.

On permet à un joueur de présenter une offre inférieure à celles des autres joueurs.

Sous-enchérir de cette façon est un élément tactique important du jeu afin de recevoir certaines cartes qui sont offertes par d'autres joueurs (voir le chapitre "Echange de vin").

b) Passer : Un joueur qui passe sort définitivement des enchères en cours. Il laisse les cartes qu'il a offertes jusqu'ici sur la table et attend que tous autres joueurs passent. Il ne peut pas ré-entrer dans les enchères.

Die Weinhändler

Note : On permet à un joueur de passer sans offrir aucune carte. Ce joueur peut piocher deux cartes face cachée. Le joueur prend alors la carte de valeur inférieure (en Euros) dans sa main, la carte de plus haute valeur est remise face cachée sous la pioche. Si les deux cartes ont la même valeur, le joueur peut choisir laquelle il garde.

(L'illustration de la page 5 montre "Gerd : 41 Euros ", " Susi : 43 Euros ", " Mike : 19.2 Euros ", " Elke : 7 Euros ").

Exemple : Mike est le premier joueur. Il met une carte jaune 5 et une carte vert 14 devant lui et annonce 19 Euros. Elke offre une carte vert 7 et annonce 7 Euros. Gerd met une carte jaune 12, une carte bleu 9 et une carte rouge 20 et annonce 41 Euros. Susi met une carte bleu 23 et offre 23 Euros. Mike ajoute une bouteille vide aux 19 Euros qu'il a déjà offerts et indique 19.20 Euros. Elke passe, Gerd également. Susi ajoute une carte rouge 20 à ses 23 et indique 43 Euros. Mike passe, Susi également et l'enchère est terminée.

2. L'échange de vin

Après que tous les joueurs ont passé, les joueurs échangent leurs offres dans l'ordre décroissant des valeurs en Euros. Le joueur avec **l'offre la plus élevée** reçoit toutes les cartes de l' **offre publique**, le joueur avec la deuxième offre la plus élevée reçoit l'ensemble complet de cartes de l'offre la plus élevée, le joueur avec la troisième offre la plus élevée reçoit l'ensemble complet de cartes de la deuxième offre, etc. Les joueurs prennent toutes les cartes reçues **dans leur main**. Les cartes de la plus basse offre restante sont mises dans l'offre publique.

Exemple : Susi a l'offre la plus élevée et obtient les 4 cartes de l'offre publique (voir l'illustration page 5). Gerd a la deuxième offre la plus élevée et obtient les deux cartes offertes par Susi. Mike a la troisième offre la plus élevée et obtient les trois cartes de Gerd. Elke a la plus basse offre et obtient les trois cartes de Mike. La carte d'Elke est placée face visible à côté de la pioche. Chacun prend les cartes reçues dans sa main.

3. Des cartes sont placées dans les caves

Si un joueur a maintenant **plus de 6 cartes** dans sa main, il **doit** placer des cartes dans sa cave. Il les choisit. En outre il peut décider librement dans quel ordre et où il met les différentes cartes (tant qu'il adhère aux règles générales pour la cave). Après placement des cartes dans sa cave un joueur peut avoir un **maximum** de 6 cartes dans sa main.

Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée doit placer ses cartes d'abord puis les autres joueurs les placent dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur n'a pas plus de 6 cartes dans sa main, il n'est pas obligé de placer des cartes dans sa cave, mais il peut néanmoins le faire s'il le souhaite.

Les cartes sont placées une par une par le joueur. Pour **chaque** carte de vin placée le joueur reçoit des points immédiatement et prend les points de victoire en conséquence. Un joueur ne reçoit aucun point pour avoir placé une bouteille vide.

Pour chaque carte placée le joueur reçoit autant de points qu'il y a d'étoiles sur la carte : **1 étoile = 1 point, 2 étoiles = 2 points, 3 étoiles = 3 points.**

En plus, un joueur peut recevoir des points de **bonus** s'il obtient un **triplet de couleur** qui se compose de trois bouteilles identiques (4 points de bonification) ou de trois bouteilles différentes (1 point de bonification). De tels triplets de couleur doivent se situer **soit** dans une ligne droite (diagonalement et/ou horizontalement) **ou** un triangle.

(Illustrations de la page 7 : "diagonale et triplet de couleur avec 3 bouteilles identiques score 4 points de bonus", "ligne droite et triplet de couleur avec 3 bouteilles différentes score 1 point de bonus", "triangle et triplet de couleur avec 3 bouteilles

identiques score 4 points de bonus, triangle et triplet de couleur avec 3 bouteilles différentes score 1 point de bonus").

Exemple : Susi a 7 cartes en main et décide de mettre 4 cartes dans sa cave. Susi met d'abord la bouteille violette vers le bas avec trois étoiles. Pour ceci elle obtient 3 points. Comme deuxième carte elle met la bouteille verte avec deux étoiles à côté de la bouteille violette et reçoit 2 points pour elle. Elle met la troisième carte à côté de la deuxième et reçoit 1 point pour elle. Avec la quatrième carte Susi commence le deuxième niveau. Elle reçoit 3 points pour les trois étoiles sur la carte et 1 point de bonus (le placement de cette carte fait un triplet de couleur avec 3 bouteilles différentes : triangle).

Tout compris Susi reçoit 10 points.

Il est possible de placer une carte et d'obtenir plusieurs triplets de couleur en une seule fois et des points de bonus plusieurs fois.

(L'illustration de la page 8 montre le placement d'une bouteille du côté gauche au deuxième niveau).

Exemple : C'est au tour d'Elke. Elle a déjà sept cartes dans sa cave. Maintenant elle ajoute une carte additionnelle : la carte bleu 16 (du côté gauche au deuxième niveau). Elle reçoit 2 points pour les deux étoiles. En outre elle reçoit 4 points de bonus pour le triplet de couleur (trois bouteilles égales horizontalement) ainsi que 1 point auxiliaire pour le triplet de couleur formant un triangle du côté gauche descendant (trois bouteilles différentes).

Tout compris Elke reçoit 7 points pour la carte placée.

Note : Pour des raisons de clarté tous les joueurs doivent dès que possible échanger leurs points de victoire avec la valeur plus élevée.

4. Remplissage de l'offre publique et changement de premier joueur

Si l'offre publique a moins de 4 cartes après l'accomplissement de l'échange de vin, utiliser les cartes de la pioche face cachée pour la compléter à 4 cartes. S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche pour remplir l'offre publique, alors cette offre publique sera moins importante. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée pendant les enchères devient le premier joueur au début du prochain tour.

Fin du jeu

Chaque tour est joué comme décrit ci-dessus.

Si, après avoir rempli l'offre publique, la pioche est épuisée, le dernier tour commence. Après l'échange de vin de ce tour les joueurs peuvent ajouter dans leur cave toutes les cartes restantes en main et recevoir les points correspondants.

Le joueur avec plus de points est le gagnant.