

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 (Saône-et-Loire), 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



LA BELLE OCCASE

OUI MAIS... VOYEZ SOUS LE CAPOT!

3 à 5 joueurs

BUT

DEVENIR LE PLUS RICHE MARCHAND DE VOITURES D'OCCASION.

Il faut acheter et vendre à bon escient, parfois bluffer, mais l'acheteur a toujours le droit de « VOIR SOUS LE CAPOT » s'il suspecte le vendeur de gonfler ses prix.

MATÉRIEL

- **1 Distributeur compartimenté**
Il sert de Banque, de « SALON DE L'OCCASE » et de Défausses pour les cartes.
- **5 Cotes des Valeurs**
Ces étuis donnent, au verso, un memento des options de jeu et des fluctuations de prix que peuvent subir les véhicules à l'égard du prix-catalogue.
- **10 Plaquettes « Échelles des Valeurs »**
Elles offrent les prix de tous les véhicules pour chacun des marchands en particulier. Les slogans qui suivent n'ont aucune incidence sur le jeu.
- **24 Cartes « VÉHICULES »**
Elles représentent les 24 véhicules qui peuvent faire l'objet d'une belle occase et en donnent le prix-catalogue (prix de base).
- **45 Cartes « CHOIX DU MARCHAND »**
Ce sont des cartes de péripéties qui donnent toutes indications sur les transactions possibles.
- **10 Cartes « ASSURANCE »**
Certaines n'ont aucune valeur. Au joueur de se procurer les bonnes qui couvrent le VOL, l'INCENDIE, la COLLISION, ou les trois sinistres à la fois.
- **Une liasse de billets monnaie**

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit une Cote des Valeurs.

Il prend, au hasard, **face cachée**, une plaquette « Échelle des Valeurs » qu'il introduit dans sa Cote des Valeurs.

L'un des participants distribue à chacun :

— 50 000 F (1 billet de 20 000, 2 de 10 000, 3 de 2 000, 3 de 1 000, 5 de 200). Le solde est placé, par valeur respective, dans les compartiments du distributeur. **C'est l'argent de la Banque.**

Il distribue également, **faces cachées**, à chacun : 1 carte « ASSURANCE »
5 cartes « CHOIX DU MARCHAND »

Plus (si l'on joue à 3).....	: 4	—	« VÉHICULES »
(— à 4).....	: 3	—	—
(— à 5).....	: 2	—	—

Les cartes restantes sont placées, **faces cachées**, dans leurs compartiments réservés du Distributeur. **Celles des véhicules représentent alors le SALON DE L'OCCASE** où les joueurs pourront s'approvisionner en cours de partie.

Chacun dispose donc d'un FONDS DE COMMERCE constitué par :

- Des espèces, qu'il range, par importance des billets, **à la vue de tous**.
- Des véhicules, qu'il place, **faces visibles**, devant soi.
- Des cartes « CHOIX DU MARCHAND » **qu'il tient en main**.

RÈGLE DU JEU

Mécanisme succinct

Celui qui joue a le choix entre plusieurs options de jeu, comme on le voit résumé au verso de chaque Cote des Valeurs.

- **OPTION A** : Jouer une ou deux cartes « CHOIX DU MARCHAND » en se conformant aux indications qu'elles portent.
- **OPTION B** : Acheter un véhicule au SALON DE L'OCCASE qu'il paiera à la Banque.
- **OPTION C** : Acheter à la Banque une assurance au prix net de 8.000 F.
- **OPTION D** : Si ses cartes « CHOIX DU MARCHAND » ne lui conviennent pas, les rendre au Distributeur et en prendre le même nombre en commençant par celles du dessus.

Quand il a opté pour l'une de ces opérations et joué, il ouvre ou non son fonds aux affaires.

Son tour terminé, il tire au Distributeur une carte « CHOIX DU MARCHAND » et c'est à son voisin de gauche de jouer dans les mêmes conditions.

EXPLICATIONS COMPLÉMENTAIRES

VÉHICULES EXPOSÉS

Tout fonds de commerce d'un marchand doit comporter au moins 2 véhicules, sauf s'il ne reste qu'**une occasion** à prendre au SALON DE L'OCCASE.

L'obligation d'avoir au moins 2 véhicules à présenter redevient effective quand le SALON DE L'OCCASE est réapprovisionné.

Un marchand peut terminer son tour de jeu avec un seul véhicule mais, au tour suivant, il devra compléter son lot minimum.

Aucun joueur ne peut avoir plus de 6 véhicules à la fois.

SALON DE L'OCCASE

Les cartes « VÉHICULES » non distribuées représentent, dans le Distributeur, le SALON DE L'OCCASE. Les marchands s'y réapprovisionnent directement. (Option B). Le prix unitaire d'un véhicule est fixé à **8 000 F**.

L'acheteur peut cependant choisir de le payer au **prix-catalogue**. C'est un risque à courir, puisqu'il ne connaîtra ce prix qu'au moment du règlement, quand il aura vérifié sa carte.

Quel que soit le mode de paiement choisi, il l'annonce, prend la carte du dessus du paquet qu'il expose dans son FONDS DE COMMERCE et règle son achat à la Banque.

PRIX CATALOGUE ET VALEURS A LA COTE

Sur chaque carte « VÉHICULE » est indiqué son prix-catalogue.

D'autre part, les marchands possèdent, on le sait, une Cote qui précise ce que chacun des véhicules peut valoir pour eux, au moment d'une transaction.

Pour connaître une valeur quelconque à la Cote, il suffit de faire glisser l'échelle des valeurs dans l'étui, de façon à voir apparaître dans la fenêtre le chiffre correspondant à celui de la carte « VÉHICULE ». A côté de ce chiffre, est indiquée la valeur correspondante.

Supposons qu'un marchand mette en vente le véhicule n° 18. C'est une Bugatti 1938, exposée au prix catalogue à F : 16 000. L'acheteur, qui possède l'échelle 3, fait une bonne affaire puisqu'elle y est cotée F : 22 000... Il est possible cependant que le vendeur fasse, lui, une meilleure opération encore s'il possède l'Échelle 2, où cette Bugatti n'est plus que de la... **ferraille**. D'où l'utilité de « VOIR SOUS LE CAPOT », après avoir consulté l'Échelle des valeurs possibles au dos de la Cote.

VOIR SOUS LE CAPOT

C'est une des particularités amusantes de la règle. Nous conseillons aux joueurs d'en user au mieux de leurs intérêts le plus souvent possible.

Quand un acheteur suspecte un vendeur de demander un prix supérieur à celui de la Cote, il peut exiger de « Voir sous le capot ». Il vérifie alors la Cote du concurrent.

Trois possibilités :

- 1 — Le vendeur demande un prix **supérieur** à celui de sa Cote : l'acheteur enlève le véhicule au prix indiqué à la Cote du vendeur.
- 2 — Le vendeur demande un prix **égal** ou **inférieur** à celui de sa Cote : l'acheteur doit enlever la voiture au prix indiqué sur la Cote du vendeur et payer en plus, à ce dernier, une indemnité de 2 000 F pour suspicion inconsidérée.
- 3 — Si la Cote du vendeur indique que le véhicule est « **Ferraille** », l'acheteur l'obtient gratuitement et reçoit du vendeur un dédommagement de 2 000 F.

Pour terminer son tour, tout joueur **peut déclarer ouvrir son fonds de commerce aux affaires**.

Les autres marchands peuvent alors enchérir sur ses voitures sans qu'ils soient obligés d'utiliser de cartes « CHOIX DU MARCHAND ». Celui qui ouvre son fonds, doit avoir au moins 2 voitures à offrir.

Il choisit un client avec lequel il doit **obligatoirement** conclure une vente. Le client propose un prix pour un véhicule de **son choix**. Le vendeur peut discuter ce prix. Quand les marchandages sont terminés, **l'acheteur a le droit de « Voir sous le capot »**.

Le vendeur peut ainsi conclure plusieurs affaires en observant les mêmes règles.

Quand reviendra son tour de jouer, il devra réapprovisionner son stock de véhicules, de façon à en avoir **au moins deux**.

UN MARCHÉ DYNAMIQUE

La phase la plus dynamique du jeu est celle où l'on utilise les cartes « CHOIX DU MARCHAND ». Celles-ci, après utilisation, sont remises dans le compartiment du Distributeur, sous le paquet.

- **Cartes VENTE.** Ces cartes permettent de vendre un véhicule de son choix **à la Banque**. Les voitures ainsi vendues sont retirées du marché. Les cartes correspondantes sont placées, **faces cachées**, dans le compartiment des Défausses du Distributeur. Elles ne serviront plus. **Exemple :** Un marchand présente la carte « **Vendez un véhicule au prix de la Cote** », carte qu'il attribue au TANK n° 8. A sa Cote, cet engin vaut F : 8 000. La Banque lui verse F : 8 000. Si le marchand n'ouvre pas son fonds pour d'autres transactions, c'est au suivant de jouer.
- **Cartes ACHAT.** Elles sont de plusieurs sortes, soit qu'elles obligent un concurrent à vous vendre un véhicule de **votre** choix, soit qu'elles vous permettent d'acheter un véhicule au SALON DE L'OCCASE pour F : 400..., ce qui est vraiment donné!

Celui qui joue une carte spécifiant « **Achetez un véhicule de votre choix à un autre marchand** », choisit le véhicule qui lui plaît dans le lot d'un concurrent et lui fait une offre d'achat. Le vendeur peut discuter le prix proposé. Si l'acheteur estime que le vendeur est trop gourmand et gonfle son prix par rapport à la Cote, il peut exiger de « **VOIR SOUS LE CAPOT** ».

Celui qui joue une carte « **Achetez un véhicule au SALON DE L'OCCASE pour F : 400** », prend la carte « Véhicule » du dessus dans le Distributeur, paye F : 400 à la Banque et expose son véhicule avec les autres.

En ce qui concerne les autres cartes « ACHAT », se conformer aux indications qu'elles portent.

- **Cartes VENTE FORCÉE.** Ces cartes obligent un autre marchand à vous acheter un véhicule. Les mêmes règles de marchandage et de vérification (VOIR SOUS LE CAPOT) s'appliquent à ces cartes.
 - **Cartes COLLISION, INCENDIE, VOL.** Ces cartes se posent sur les véhicules exposés des concurrents.
 - Un véhicule victime, en l'occurrence, d'une collision, peut être sauvé si son propriétaire en paye immédiatement à la Banque **la moitié de son prix-catalogue.**
 - Un véhicule volé est **récupéré** par le marchand qui présente la carte « VOL et RÉCUPÉRATION ».
 - Tout véhicule incendié est **retiré du jeu.**
- Ces trois sinistres peuvent également être couverts par les cartes « ASSURANCE » correspondantes.
- **Cartes CLOTURE.** On peut utiliser ces cartes pendant le tour du jeu d'un concurrent, pour annuler, soit une carte « vente forcée », soit une carte « achat » jouée contre soi.

LES ASSURANCES

Les marchands peuvent s'en procurer avec une carte « ASSURANCE GRATUITE » ou en payant à la Banque une prime de F : 8 000.
Dans la limite des disponibilités, on peut posséder autant de polices qu'on le désire.

Si un concurrent tente d'endommager l'une de vos voitures par Incendie, Vol ou Collision et que vous possédez l'assurance voulue, vous pouvez, sans y être obligé, utiliser votre carte. Dans ce cas, vous touchez du concurrent le prix-catalogue de la voiture visée.

La carte utilisée est remise avec les autres, dans le Distributeur.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée quand il n'y a plus aucune voiture au Salon de l'Occase et que l'un des marchands ne possède plus rien dans son fonds de commerce. Chacun fait alors ses comptes.

LE GAGNANT

Celui qui, à la fin de la partie, possède le capital le plus élevé en espèces et en véhicules (**dont la valeur est basée sur celle de sa Cote**) est **vainqueur.**