

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)



# Deal

2-3 joueurs 10 min 7+

## Variantes

Pour les variantes, l'origine des artefacts prend toute son importance :



3 origines parmi les peuples antiques les plus mystérieux : l'Égypte, le royaume de Qin, et l'empire Maya.

Il existe pour l'instant 10 variantes & objectifs qui permettent de rajouter du piment à vos parties. Vous pouvez même cumuler plusieurs objectifs ensemble, ou jouer avec des objectifs secrets. Pour commencer, nous vous conseillons de choisir parmi ces modes, pour découvrir les différentes variantes deux à deux. Libre à vous ensuite de choisir avec quelle(s) variante(s) vous souhaitez jouer.

ORIGINE CONTRÔLÉE : I & 2  
PAS DE PITIÉ : II & 8

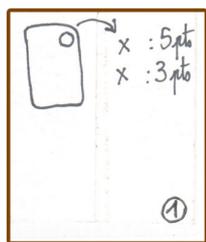
UN JEU D'ENFANTS : 9 & 2  
TRANSACTION SOUS PRESSION : IO & 4

AUCUNE PLACE POUR LE HASARD : 6 & 3  
COLLECTIONNEURS D'ÉLITE : 5 & 7

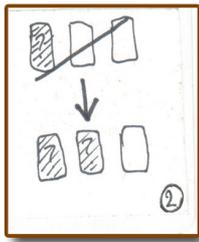
## Variante expert

Prenez les cartes 1, 4, 5, 6, 7, 8, et 11. Mélangez-les, et prenez-en 2, ou 3, faces cachées, que vous mettez au centre de la table. Pendant un Deal, vous pouvez négocier avec un adversaire la possibilité de voir une des cartes variantes. Attention, un seul joueur et une seule carte regardée par Deal. Les cartes sont prises en compte en fin de partie. Il se peut qu'un des joueurs les connaisse toutes, et que l'autre n'en connaisse aucune...

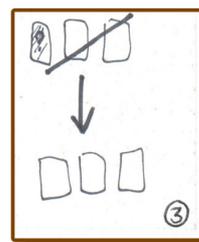
## Description des cartes



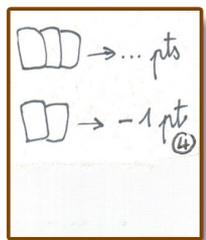
En fin de partie, pour chaque origine, si vous possédez 10 artefacts de cette origine, gagnez 5 points, ou 3 points pour 8 artefacts.



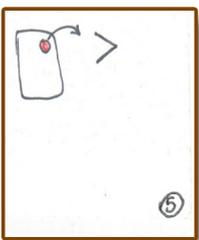
Pour chaque Deal, il y a 2 cartes face cachée au lieu d'une.



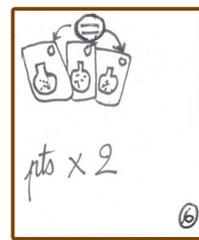
Pour chaque Deal, il n'y a aucune carte face cachée.



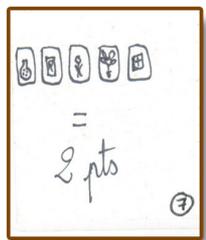
Après le compte des triptyques, chacun des double restant donne un malus de -1 point. Les cartes uniques ne rapportent rien.



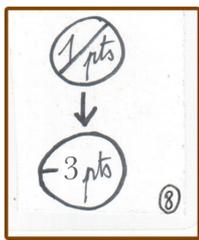
Le joueur qui a le moins d'artefact de Qin marque 0 points. Les autres gagnent 1 pt par artefact de Qin de plus que lui (ex: A en a 3, B en a 8, B marque 5 points).



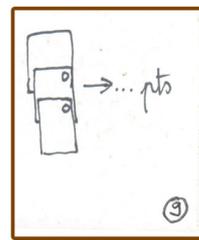
Les triptyques d'artefacts de même origine rapportent le double des points (ex: 3 clés de Qin à 4 pts rapportent  $2 \times 4 = 8$ pts).



Chaque série complète rapporte 2 pts (série de 1 clé + 1 livre + 1 statuette + 1 sceptre + 1 pierre).



L'artefact auquel vous avez attribué 1pt est en fait un porte-malheur pour vous. Chaque triptyque vous rapporte -3pts au lieu de 1pt.



Vous aviez déjà un artefact de chaque type au manoir. Le premier triptyque n'est donc terminé qu'avec 2 artefacts.



Mélangez ce sablier dans le 3e tiers de la pioche. Quand il est dévoilé, la partie s'achève immédiatement.



A la fin de la partie, choisissez 3 artefacts que vous offrez au joueur à votre gauche, face cachée, simultanément. Vous ne pouvez offrir vos artefacts porte-malheur si vous jouez avec la variante 8, mais vous pouvez vous faire un malin plaisir d'offrir ses porte-malheurs à votre adversaire.