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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Schnäppchen Jagd
(Chassez la bonne affaire)

Un jeu de cartes pour 3 ou 4 collectionneurs de Uwe Rosenberg.

Publié par Queen en 1998

Tout le monde aime faire des bonnes occases. Et ce n'est pas facile de les dénicher soi-même lorsque tout le monde achète tout et frénétiquement. Il n'y a pas toujours d'utilité à tous les objets collectés et à la fin de la partie, seule la vraie valeur des choses est prise en compte. Cependant, chaque personne doit avoir son propre avis sur ce qu'est une bonne affaire et ce qu'est une vieillerie. C'est bien sûr plus difficile de dénicher les bonnes affaires lorsque tout le monde est à la recherche de la même chose!

Contenu

- 108 cartes affaires de 6 couleurs (chaque affaire est numérotée et existe 2 fois dans la même couleur)
- 2 super offres spéciales (le plus haut atout dans un jeu de plis — mais pour le reste, une vieillerie…)

Objectif

Avec les cartes que l'on reçoit, on fait un jeu de plis. La couleur de l'atout (s'il y en a un) n'est valable que pendant un pli et change d'un pli à l'autre. Pendant une manche, les joueurs essaient de collecter des cartes d'une valeur qu'il choisissent; c'est leur marché. Toutes les autres cartes sont pénalisantes car chaque autre carte donne un point négatif. Après que tous les plis de la manche soient effectués, les joueurs peuvent se séparer d'un type de vieillerie afin de réduire le score négatif. Simultanément, les joueurs peuvent choisir de collecter un nouvel objet (une nouvelle valeur) pour la prochaine manche. Une nouvelle manche de plis commence avec les cartes restantes non distribuées. Celui qui collecte le plus de bonnes affaires et le moins de vieilleries durant la partie gagne.

Déroulement du jeu

A 3 joueurs, il y aura 6 manches et seulement 4 à 4 joueurs.

Avant le 1er tour, chaque joueur tire une carte et la plus forte désigne le donneur. On change à chaque manche de donneur et ce dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur mélange les cartes et en distribue 8 à chacun face cachée. Le restant des cartes est mis de côté, et sera utilisé dans les prochaines manches. Tout le monde prend ses cartes et les classe.

Préliminaire

L'action préliminaire n'est effectuée qu'au début de la première manche. Tour à tour, chaque joueur révèle une des cartes de sa main et forme le début de sa pile de bonnes affaires. De cette manière, chaque joueur montre quel objet (quelle valeur de carte) il veut collecter dans cette manche. Le joueur à gauche du donneur choisit en premier, et les autres font de même en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs peuvent choisir de collecter un objet déjà choisi par un autre joueur. Cependant, ce sera plus difficile pour ces joueurs de trouver ce qu'ils cherchent. Lorsqu'un joueur remporte un pli dans lequel il y a des bonnes affaires (le type d'objet qu'il a décidé de collecter durant cette manche), il les met immédiatement sur sa pile d'affaires, face visible. Chacune de ces cartes vaut 1 point (sans s'occuper de leur valeur). Toutes les autres cartes gagnées lors de ce pli sont pour l'instant sans valeur. Elles sont mises face cachée à côté de la pile de bonnes affaires et forment la pile des vieilleries. Chaque carte de cette pile enlève 1 point à la fin du jeu (et ce, quelque soit leur valeur). On pourra enlever des cartes de ce tas après le jeu de plis et même, avec un peu de chance et de tactique, il sera possible de transformer le tas de vieilleries en bonnes affaires et ainsi transformer les points négatifs en points positifs.

Le jeu de plis

Le joueur à gauche du donneur ouvre le jeu de plis en jouant une carte. Chacun leur tour, les joueurs jouent une carte.

La couleur de la première carte doit être suivie. Le joueur qui a une carte de cette couleur **doit** donc en jouer une.

Si un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer une carte d'une autre couleur. Ce joueur doit immédiatement annoncer si la carte jouée est de l'atout ou non. S'il annonce que la couleur jouée n'est pas atout, un autre joueur **ne peut pas**, durant ce pli, jouer une carte de la même couleur et annoncer que la couleur est atout. **A chaque pli, il ne peut y avoir qu'une couleur d'atout**.

Dans un pli sans atout, c'est le joueur qui a joué la plus haute carte **dans la couleur demandée** qui remporte le pli.

Dans un pli avec atout, c'est **l'atout le plus grand qui l'emporte**.

Le gagnant du pli commence le prochain tour.

Il y a 2 exemplaires de chaque carte. Si l'on joue une carte qui est déjà présente dans le pli, on décide en jouant la carte si celle-ci est supérieure ou inférieure à celle déjà présente.

La super offre spéciale peut être jouée à tout moment et ce même si on a une carte de la couleur demandée ou de l'atout s'il y en a un. La super offre spéciale est le plus haut atout. La première super offre spéciale jouée est **toujours supérieure à la seconde**.

> *Exemples:*
>
> *Léon joue un 2 vert. Le vert doit être suivit et ne peut être la couleur de l'atout (c'est la première carte). Biloud et Chris ont tous deux des cartes vertes, ils doivent donc suivre la couleur avec ces cartes. Biloud joue un 7 vert. Chris voudrait remporter le pli, mais ne peut pas couper avec de l'atout (car elle a du vert en main). Comme c'est sa plus haute carte verte, elle joue donc le 7; elle joue et annonce que sa carte est supérieurs au précédent 7 vert. Charly doit (tout comme les autres joueurs) accepter cela. Bob n'a pas de cartes vertes. Il joue un 6 jaune. Comme il ne veut pas remporter le pli, il annonce que le jaune n'est pas la couleur de l'atout. Chris remporte le pli.*
>
> *Léon joue un 4 jaune. Biloud voudrait bien avoir ce 4 mais ne peut pas suivre la couleur. Il joue un 9 bleu et annonce que bleu est la couleur de l'atout. Chris est également intéressée par le pli. Hélas, elle a des cartes jaunes dans sa main et a donc de quoi suivre. Heureusement, elle a aussi parmi ses cartes une super offre spéciale qu'elle joue maintenant comme le plus haut atout. Bob a donc l'opportunité de se débarrasser de vieilleries. Chris remporte le pli car la première des deux super offres spéciales est toujours plus forte que la seconde.*
>
> *Léon joue un 5 bleu. Biloud n'a pas de cartes bleues et veut remporter le pli, donc il joue un 3 rouge et annonce que c'est la couleur de l'atout. Chris veut également remporter le plis. Elle n'a pas de cartes bleues mais n'a pas de cartes rouges non plus. Elle joue un 9 jaune mais sera forcément battue car elle ne peut pas proclamer le jaune comme couleur de l'atout (le rouge l'est déjà). Bob ne veut pas remporter le plis mais n'a que des cartes rouges (atout) en main. Il joue le 3 rouge et annonce que ce 3 est inférieur à celui déjà posé. Biloud remporte le pli.*

Lorsqu'un joueur remporte un pli, il regarde immédiatement si le pli comporte un ou plusieurs objets recherchés, des bonnes occases quoi!. Si c'est le cas, elles sont placées sur la pile des bonnes affaires, face visible. Toutes les autres cartes (même les cartes super offre spéciale) sont placées sur la pile des vieilleries, face cachée.

Le jeu de plis se termine lorsque toutes les cartes sont jouées. Maintenant, les joueurs peuvent trier leur camelote.

Trier

Classez toutes les cartes du tas de vieilleries par valeur. En partant du joueur ayant remporté le dernier pli, chaque joueur décide quelle valeur de carte il veut placer sur son tas de bonnes affaires et donc collecter dans la manche suivante. Le joueur ayant plusieurs cartes (à 4 joueurs: au moins 3 et à 3 joueurs: au moins 4) dans une des valeurs peut transformer ses vieilleries en bonnes affaires!

Cependant pour cela, le joueur doit d'abord rendre (s'en défausser définitivement):

- à 3 joueurs, 3 cartes de même valeur
- à 4 joueurs, 2 cartes de même valeur

...avant de commencer à poser des cartes de cette valeur sur sa pile de bonnes affaires. C'est en quelque sorte une "franchise" à payer pour n'avoir pas tout de suite déniché la bonne occase… De cette manière, le joueur diminue son total de points négatifs. Simultanément, le joueur prépare une nouvelle collection d'affaires (une nouvelle valeur) à collecter pour la manche suivante (**si, par exemple, dans une partie à 4 joueurs, un joueur a deux 9 dans sa pile de vieilleries, il ne peut s'en débarrasser définitivement car il n'a pas d'autre 9 à poser sur sa pile de bonnes affaires**. Ce joueur continuera donc à collecter la même valeur de carte pendant la manche suivante puisque la carte du dessus de la pile des bonnes affaires est inchangée). La pile des bonnes affaires ne peut plus qu'être alimentée par des cartes de même valeur que la carte du dessus de la pile. **Toutes** les cartes de cette pile compteront en point positif à la fin de la partie.

> *Exemple:*
>
> *A 4 joueurs. Léon a collecté les 6 dans la première manche. Il a remporté 3 plis et a fait deux fois une bonne affaire. Il a maintenant les cartes suivantes dans son tas de vieilleries: 1-3-3-3-4-4-5-7-9. Il jette deux 3 (en guise de franchise) et place le troisième trois sur sa pile d'affaires. Léon n'est plus à la chasse aux 6 mais à la chasse aux 3, puisque c'est un 3 qui est face visible sur la pile des bonnes affaires.*

Note: Deux avantages à cela: les deux 3 dont il s'est défaussé ne compteront pas comme points négatifs et le 3 posé comptera en point positif. De plus, sa pile d'affaire composé de deux 6 ne peut plus être alimentée mais rapportera 2 points positifs à la fin de la partie.

> *Autre exemple:*
>
> *Deux 4 se trouvent dans le tas de vieilleries de Léon. Les autres joueurs ne le savent bien sûr pas. S'il reçoit d'autres 4 dans le prochain pli, il pourra les transformer en bonnes affaires lors du prochain tri.*

Lors du tri, plusieurs joueurs peuvent choisir de se débarrasser de cartes de la même valeur. **Les joueurs ne peuvent jamais se débarrasser de la Super offre spéciale**. Le joueur qui remporte cette carte dans un pli doit la garder pendant le score final.

Le joueur qui a trop peu de carte de même valeur et donc **qui ne peut pas transformer ses vieilleries en bonnes affaires** peut décider de se débarrasser de la totalité de son tas de vieilleries **si celui-ci était vide auparavant** et que dans les cartes ne se trouve pas la super offre spéciale.

En gardant ses vieilleries, le joueur aura plus de chances de pouvoir transformer ses vieilleries en bonnes affaires, mais attention car toute vieillerie donne 1 point négatif à la fin de la partie.

Début de la manche suivante

Le prochain donneur prend les cartes non distribuées et les cartes défaussées par les joueurs et mélange le tout. Le donneur distribue alors les cartes et la manche commence.

S'il ne reste pas suffisamment de cartes pour en distribuer 8 à chacun, le donneur distribue autant de cartes que possible de façon à ce que tous les joueurs aient le même nombre de cartes en main. Les quelques cartes restantes sont mises de côté.

Nouvelle manche — nouvelles affaires ?

Si, lors du tri, un joueur choisit une nouvelle valeur de carte à collecter, l'ancienne bonne affaire n'est alors surtout plus à collecter car seule la carte du dessus de la pile des bonnes affaires détermine la bonne affaire à collecter pendant la manche.

> *Exemple:*
>
> *Léon a collecté les 6 dans la première manche. Lors du tri, Léon décide de collecter les 3: c'est un jeu à 4 joueurs et Léon a collecté quatre 3. Il s'est défaussé de deux d'entre eux et a posé les deux 3 restants sur sa pile de bonnes affaires. Si Léon remporte un pli composé des cartes 2-3-6-8, il devra placer le 3 sur sa pile de bonnes affaires. En revanche, le 6, le 2 et le 8 doivent être placés dans la pile de vieilleries.*

Fin du jeu

La partie se termine après le nombre de manches qui est fonction du nombre de joueurs. À **la fin de la dernière manche, les joueurs peuvent effectuer 2 tris consécutifs en suivant les règles habituelles**. Chaque joueur peut choisir 2 valeurs et les transformer en bonnes affaires. Bien sûr, chaque joueur choisit pour cela les deux valeurs de cartes les plus nombreuses dans sa pile des vieilleries.

Après ces deux tris, chaque joueurs compte le nombre de cartes qui composent la pile de bonnes affaires. Chacune de ces cartes **rapporte** un point.

Les joueurs comptabilisent ensuite les cartes formant la pile de vieilleries. Chacune de ces cartes **enlève** un point.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Traduction française: Daniel Beaujon, d'après la traduction anglaise distribuée par Mike Siggins dans The Rules Bank.

BARGAIN HUNTER

Chasseur de bonnes affaires

"Les déchets d'une personne sont le trésor d'une autre ! "
Mieux encore, tout le monde aime faire une bonne affaire sur cette camelote. Mais on ne fait une véritable bonne affaire que lorsqu'on récupère une plus-value. Bien souvent toutefois, les objets que l'on croit avoir beaucoup de valeur se révèlent être des déchets. Vous devez décider quels objets ont une chance de garder leur valeur et ne vont pas devenir inutiles. Mais rappelez-vous, plus une bonne affaire est populaire, plus elle est dure à trouver !

Composition du jeu

- 108 cartes OBJET dans 6 COULEURS (chaque OBJET est numéroté de 1 à 9 et apparaît deux fois dans chaque COULEUR)
- 2 *Offres irrésistibles* (les plus hauts ATOUTS lors d'un PLI, mais autrement sans valeur)

Objectif du jeu

BARGAIN HUNTER est un jeu de PLIS où la COULEUR D'ATOUT (si applicable) est déterminée pendant chaque PLI. Les joueurs essaient de récupérer des OBJETS et d'obtenir la meilleure BONNE AFFAIRE possible sur ces OBJETS. Le bric-à-brac récupéré en plus dans le même temps n'est pas forcément composé de BONNES AFFAIRES ; il peut simplement rester de la CAMELOTE tout le long du jeu. Toutes les BONNES AFFAIRES valent un nombre de points positif alors que la CAMELOTE rapporte des points négatifs. Cependant, à chaque MANCHE, les joueurs ont une chance de transformer de la potentielle CAMELOTE en véritable BONNE AFFAIRE. Celui qui récupère le plus de BONNES AFFAIRES avec le moins de CAMELOTE gagne.

Manche de jeu

A 3 joueurs il y aura 6 MANCHES ; à 4 joueurs, 4 MANCHES. La première MANCHE ne comporte que 7 PLIS car une BONNE AFFAIRE est choisie en premier ; sinon il y a 8 PLIS par MANCHE. A la fin de chaque MANCHE, un NETTOYAGE DE PRINTEMPS a lieu.

La dernière personne à avoir participé à un vide-grenier distribue en premier. Dans les MANCHES suivantes, la donne passe dans le sens des aiguilles. Le donneur mélange les cartes et en distribue 8, face cachée, à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises de côté ; elles ne seront utilisées que lors des MANCHES suivantes. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

La Bonne affaire

La BONNE AFFAIRE n'est réalisée qu'avant le premier PLI de la première MANCHE. En commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur choisit un OBJET de sa main et le révèle devant lui pour former sa PILE DE BONNES AFFAIRES. Chaque joueur montre ainsi l'OBJET qu'il essaie de récupérer lors de la MANCHE. Les joueurs peuvent choisir un OBJET qui a déjà été choisi mais il devient alors plus difficile pour eux de trouver leur BONNE AFFAIRE.

La Chasse

Le joueur à la gauche du donneur entame en jouant une carte. Chaque joueur joue alors à son tour une carte dans le PLI selon les règles suivantes :

• La COULEUR de la première carte (COULEUR D'ENTAME) doit être suivie (toutefois, une *Offre Irrésistible* peut être jouée quels que soient la COULEUR ou l'ATOUT).

• Si un joueur n'a pas de carte de la COULEUR D'ENTAME, il **doit** jouer une carte d'une autre COULEUR (ou une *Offre Irrésistible*). Il déclare immédiatement si cette COULEUR est COULEUR D'ATOUT (c'est-à-dire si elle coupe) ou pas. Lors de chaque PLI, il ne peut y avoir qu'une COULEUR D'ATOUT. La COULEUR D'ENTAME ne peut être déclarée d'ATOUT. N'importe quelle COULEUR (sauf celle d'ENTAME) peut être déclarée d'ATOUT, même si cette COULEUR a déjà été jouée, mais pas déclarée d'ATOUT, par un autre joueur.

• Chaque carte apparaît deux fois dans le jeu. Si une carte est jouée qui est déjà présente dans le PLI, le joueur déclare immédiatement si cette carte est **supérieure** ou **inférieure** à la carte jouée précédemment.

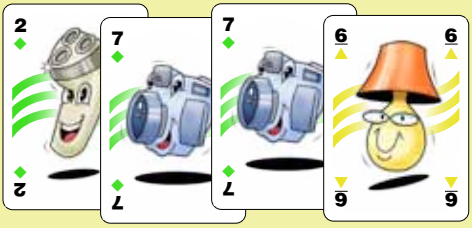
• La carte *Offre Irresistible* est le plus haut ATOUT. **Elle peut être jouée même si le joueur possède encore des cartes de la COULEUR D'ENTAME.** La seconde *Offre Irresistible* qui est jouée est **toujours supérieure** à la première.

• Quiconque a joué la carte **la plus haute** dans le PLI gagne. Dans un PLI sans ATOUT, il s'agit de la plus haute carte de la COULEUR D'ENTAME; dans un PLI avec ATOUT, c'est la plus haute carte de la COULEUR D'ATOUT.

• Le gagnant du PLI mène le prochain PLI. La COULEUR D'ATOUT n'est pas retenue d'un PLI à l'autre.

Exemples :

Sara entame avec un 2 vert. La couleur verte doit désormais être jouée si possible et ne peut pas être la couleur d'atout. James et Fred ont chacun des cartes vertes, et doivent donc suivre avec ces cartes. James joue un 7 vert. Fred aimerait gagner le pli, mais ne peut couper à l'atout. Puisqu'il possède aussi un 7 vert, il le joue et déclare qu'il est supérieur au premier 7. Mandy n'a pas de carte verte. Elle joue un 6 jaune. Elle ne veut pas gagner le pli et déclare par conséquent que la couleur jaune n'est pas couleur d'atout. Fred gagne le pli.

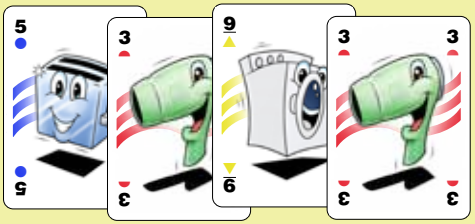


Sara James Fred Mandy

Fred Mandy Sara James

Fred entame avec un 4 jaune. Mandy aimerait gagner le 4 mais n'a pas de carte jaune. Elle joue un 9 bleu et déclare le bleu couleur d'atout. Sara aimerait aussi remporter le pli mais ne possède que des cartes jaunes basses dans sa main et doit suivre la couleur d'entame. Toutefois, elle possède aussi une offre irrésistible, qu'elle joue donc en tant que plus haut atout. James joue alors sa propre offre irrésistible. Puisque la seconde offre irrésistible est toujours supérieure à la première, James remporte le pli.

James entame avec un 5 bleu. Fred n'a pas de bleu, mais aimerait remporter le pli, et joue donc un 3 rouge et déclare le rouge couleur d'atout. Mandy voudrait aussi remporter le pli mais n'a ni carte bleue, ni carte rouge. Elle joue un 9 jaune mais ne peut déclarer le jaune couleur d'atout puisque cette dernière est déjà le rouge. Sara ne veut pas de le pli, mais ne possède que des cartes rouges (couleur d'atout) dans sa main. Elle joue un 3 rouge et déclare qu'il est inférieur au 3 rouge de Fred. Fred remporte le pli.



James Fred Mandy Sara

Le gagnant du PLI cherche immédiatement les BONNES AFFAIRES correspondantes. Chaque BONNE AFFAIRE est placée face visible sur la PILE DE BONNES AFFAIRES du gagnant ; toutes les autres cartes (y compris les *Offres Irrésistibles*) sont placées face cachée dans la pile de CAMELOTE du gagnant. Les PLIS continuent ainsi jusqu'à ce que le nombre approprié ait été joué pour cette MANCHE.

Nettoyage de Printemps

Après que le dernier PLI a été gagné, chaque joueur trie les cartes de sa PILE DE CAMELOTE par OBJET. Les joueurs peuvent cependant "découvrir" une nouvelle BONNE AFFAIRE au milieu de cette CAMELOTE! En commençant par le joueur qui a gagné le dernier PLI, chaque joueur peut se défausser de **toutes** les cartes **d'un seul** type d'objet de sa PILE DE CAMELOTE.

• D'abord, un nombre minimum de cartes de ce type d'OBJET doit être défaussé dans la PILE DE DECHETS : avec 3 joueurs, les 3 premières cartes doivent être DEFAUSSEES ; avec 4 joueurs, les 2 premières cartes doivent être DEFAUSSEES. Si le minimum de cartes n'est pas DEFAUSSE, toutes les cartes de ce type d'OBJET sont DEFAUSSEES, et l'étape suivante est ignorée.

• Ensuite, toute carte restante en plus de ces cartes DEFAUSSEES est ajoutée au-dessus de la PILE DE BONNES AFFAIRES du joueur. Ainsi, la CAMELOTE négative est transformée en points positifs de BONNES AFFAIRES. De plus, ce nouvel OBJET devient la BONNE AFFAIRE du joueur pour la manche suivante. La BONNE AFFAIRE précédente ne sera plus recherchée dans cette manche.

Exemple :

Dans une partie a 4 joueurs, Sara a déclaré le 6 comme son objet de bonne affaire pour la première manche. Elle a gagné trois plis et a obtenu deux 6. Elle possède les cartes suivantes dans sa pile de camelote : 1 3 3 3 3 4 4 5 7 9. elle se sépare de deux 3 dans la pile de défausse puis place les deux 3 restants au-dessus de sa pile de bonnes affaires. Elle ne chasse désormais plus les 6 mais les 3.

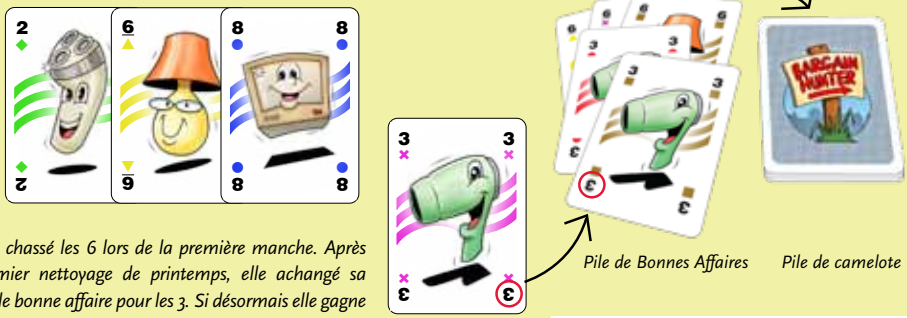
Il reste deux 4 dans la PILE DE CAMELOTE de Sara. Les autres joueurs ne le savent pas puisque la pile de CAMELOTE reste cachée. Si elle devait récupérer plus de 4 dans la manche suivante, ellle pourrait alors changer de BONNE AFFAIRE de nouveau lors du prochain NETTOYAGE DE PRINTEMPS.

Plusieurs joueurs peuvent décider de DEFAUSSER la même carte d'OBJET pendant le NETTOYAGE DE PRINTEMPS. Les joueurs peuvent aussi choisir de DEFAUSSER une carte d'OBJET qui correspond à n'importe laquelle de leurs cartes de BONNES AFFAIRES précédentes. Les *Offres Irrésistibles* ne peuvent jamais être DEFAUSSEES, et doivent être gardées jusqu'au décompte de points final. Les joueurs peuvent DEFAUSSER n'importe quelle quantité de cartes, même si ce n'est pas assez pour changer leur carte de BONNE AFFAIRE. Les joueurs peuvent aussi complètement ignorer le NETTOYAGE DE PRINTEMPS.

Nouvelle MANCHE - nouvelle BONNE AFFAIRE ?

Si un joueur a choisi un nouvel OBJET pendant le NETTOYAGE DE PRINTEMPS, tout objet **supplémentaire** collecté correspondant à sa précédente BONNE AFFAIRE sera désormais considéré comme de la CAMELOTE. Si sa carte de BONNE AFFAIRE n'a pas changé, le joueur continue simplement de chasser la même BONNE AFFAIRE pendant la MANCHE suivante. Seule la carte **du dessus** de la PILE DE BONNES AFFAIRES détermine quelles cartes peuvent être placées sur cette PILE pendant la prochaine MANCHE. Toutefois, toutes les BONNES AFFAIRES précédemment collectées gardent leur valeur.

Exemple:



Sara a chassé les 6 lors de la première manche. Après le premier nettoyage de printemps, elle a changé sa nouvelle bonne affaire pour les 3. Si désormais elle gagne un pli avec les cartes 2 3 6 8, elle place les 3 sur sa pile de BONNES AFFAIRES, et le 6 rejoint le 2 et le 8 dans la pile de CAMELOTE. Les 6 de sa pile de BONNES AFFAIRES y restent toutefois et comptent toujours pour des points positifs.

Astuces

Décidez tôt quels OBJETS vous voulez transformer en BONNES AFFAIRES. Autrement vous pourriez vous retrouver avec de nombreux différents OBJETS dont vous ne pourrez complètement vous défausser. Même si vous ne gagnez pas de PLI lors de la première MANCHE, vous pouvez encore gagner la partie. Concentrez-vous sur la distribution de CAMELOTE aux autres joueurs pour faire diminuer leurs scores. Il est utile de savoir quels OBJETS les autres joueurs ont collecté précédemment, car ils auront généralement moins de ces cartes dans leur pile de CAMELOTE.

Commencer la manche suivante

Le donneur suivant récupère toutes les cartes de la PILE DE DECHETS, les mélange, puis les place sous les cartes restantes. Il donne ensuite les cartes et la MANCHE suivante commence alors avec une nouvelle CHASSE. S'il n'y a pas assez de cartes pour en donner 8 à chaque joueur, n'en distribuez qu'autant que possible de façon à ce que chaque joueur en reçoive la même quantité.

Fin du jeu

Le jeu se termine après le nombre requis de MANCHES. Lors de la MANCHE finale, les joueurs peuvent effectuer deux NETTOYAGES DE PRINTEMPS. Chacun peut choisir jusqu'à deux OBJETS dont se débarrasser et à possiblement ajouter à sa PILE DE BONNES AFFAIRES. Bien entendu, cette fois chacun choisit les OBJETS pour lesquels il a le plus de cartes. Le minimum (trois ou deux) de cartes va sur la PILE DE DECHETS comme précédemment, alors que les cartes restantes de ces types d'OBJETS vont sur la pile de BONNES AFFAIRES. Chacun compte alors les OBJETS dans sa pile de BONNES AFFAIRES et ajoute un point par carte. Les joueurs comptent ensuite les OBJETS et Offres Irrésistibles dans leur pile de CAMELOTE et soustraient un point par carte. Celui qui a le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur avec la plus petite PILE DE CAMELOTE gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

© 2010 Valley Games.
Valley Games et le logo Valley Games sont des marques déposées de Valley Games, Inc.
www.valleygames.ca

Auteur : Uwe Rosenberg
Artiste : Patrick Lamontagne
Design graphique : Kelsey Santucci
Rédacteur : Brian Mola

Traductions :
Allemand : Grzegorz Kobiela
Français : François Furthner, Olivier Bourgeois
Néerlandais : Peter Kruijt
Espagnol : Darío Aguilar Pereira
Italien : Fabrizio Autino
Chinois : Joyce Lam