

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 ★★☆☆ modulaire 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



Schwarzmarkt - Marché noir

Un jeu de Stefan Dorra

pour 3 à 5 joueurs âgés de 12 ans et plus

durée approximative : 45 minutes

© 1996 Amigo Spiel + Freizeit GmbH

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Richard Ingrams

Contenu

- 100 cartes d'articles de luxe de différentes valeurs
(1=Chewing-Gum, 5=Chocolat, 10=Cigarettes, 50=Bas Nylon)
- 66 cartes de produits
(Pommes de terre / *Kartoffeln*, Café / *Kaffee*, Farine / *Mehl*, Beurre / *Butter* et Sucre / *Zucker*)
- 30 cartes de Marché noir avec parfois du texte et parfois une liste de produits recherchés
- 1 plateau de jeu
- 1 pion
- 1 règle

But du jeu

Faites fortune en trafiquant au marché noir pour convertir des produits de base en articles de luxe. Attendez que le prix monte pour vendre. Attendez trop longtemps et l'affaire est partie ! La partie se joue en 2 manches rapides. Le gagnant est celui qui possède à la fin le plus d'articles de luxe. Les joueurs chevronnés peuvent essayer la variante expliquée en fin de règle.

NOTE : le jeu ne contient pas de marqueur de premier joueur. Il peut être utile d'en avoir un, pour garder trace de celui qui a commencé le tour en court, car ce rôle change après chaque offre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Préparation

Mettez le plateau sur la table avec le pion sur la case marquée d'une flèche. C'est toujours sur cette case que le pion est posé à chaque nouvelle offre. Le pion indique le taux de change actuel des produits de base en articles de luxe.

Triez les articles de luxe par valeurs et mettez-les face visible à côté du plateau pour que tous puissent les voir. Ils servent de banque, et vous pouvez changer l'argent si nécessaire.

Battez le paquet de cartes Marché noir (*Schwarzmarkt*) et distribuez 3 cartes à chaque joueur, face cachée. Le reste est placé face cachée sur la case prévue sur le plateau. Les joueurs utilisent ces cartes pour présenter une offre (*Angebot*) du marché, ou s'il s'agit des cartes de texte, pour obtenir certains effets (voir en fin de règle). Pendant la partie, les joueurs tirent parfois des cartes de Marché noir pour en avoir toujours 3.

Pour le jeu de base, il faut enlever quelques produits et les remettre dans la boîte. Enlevez 2 farine / *Mehl* et 4 pommes de terre / *Kartoffeln*, pour ne laisser que 60 produits, 12 de chaque type. (Voir la variante à la fin des règles).

Brouillez les cartes et distribuez-en 9 à chaque joueur, face cachée. Le reste est placé sur la case marquée sur le plateau. Pendant la partie, les joueurs ne tirent plus de cartes de produit sans en recevoir l'instruction.

Comment jouer

Le jeu consiste en une série d'offres, pendant lesquelles les joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent à leur tour se débarrasser de leurs produits de base en les échangeant contre des produits de luxe au taux en vigueur comme indiqué sur le plateau. Vous n'êtes pas obligés à faire l'échange si vous ne le voulez pas. Vous pouvez attendre que le prix monte pour vendre à un meilleur taux, ou vous pouvez économiser vos produits pour d'autres offres ultérieures. Cependant, si vous attendez trop, d'autres joueurs peuvent vendre et terminer l'offre avant que l'occasion ne se représente pour vous de vendre vos produits !

A chaque fois qu'un joueur échange ou passe, le taux de change monte.

Si vous n'avez pas les produits recherchés pour l'offre en cours, vous devez attendre l'offre suivante, mais vous continuez à faire monter le taux de change.

Le jeu se joue en 2 manches.

Chaque manche se termine quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes de produit de base. Le gagnant est le joueur qui, à la fin des 2 manches, a le plus grand total en articles de luxe.

Un joueur est désigné comme premier joueur. Il pose une carte de marché noir à côté du plateau pour que tous puissent la voir. Il tire immédiatement une nouvelle carte de marché noir, pour en avoir toujours 3 en main.

Carte texte

Si la carte comporte un texte, il faut en suivre les instructions immédiatement, puis le tour passe au joueur suivant.

Carte offre

Si la carte est une offre, celle-ci présente un certain nombre de produits de base, par exemple 2 sacs de pommes de terre, 1 paquet de sucre, en dessin et en texte allemand. Ces produits sont ceux recherchés au marché noir. En commençant par le premier joueur, les joueurs à leur tour peuvent répondre à l'offre en partie ou totalement, en jouant les produits de base de leur main. Le prix de départ sur le plateau est 1. Si le joueur de départ veut répondre à l'offre, par exemple en fournissant 1 pomme de terre et 1 paquet de sucre, il ne gagne qu'un seul point d'article de luxe par carte, soit un total de 2. Il pose les 2 cartes de produit de base à côté de l'offre et prend des articles de luxe pour une valeur de 2, donc 2 chewing-gums. Il reste donc 1 pomme de terre à fournir pour compléter l'offre.

Comme un échange a été fait, le prix augmente automatiquement d'une seule case. Le taux de change est maintenant de 2 et le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le deuxième joueur choisit de passer, laissant l'offre avec toujours 1 pomme de terre. Puisque le deuxième joueur a passé, il peut augmenter le taux de change en déplaçant le pion d'une case ou plus. Les points du dé sur la case indiquent le nombre de cases maximum dont on peut avancer le pion. Le marqueur doit être déplacé d'au moins une case et au plus du nombre de cases du dé. Le marqueur se trouvant actuellement sur le taux 2, le dé indique 4, donc le pion doit être avancé de 1 case, mais peut l'être de 2, 3 ou 4 selon le souhait du joueur qui vient de passer.

Admettons que le deuxième joueur veuille déplacer le pion de 4 cases. Le taux d'échange est maintenant à 12 articles de luxe pour un produit de base. Le troisième joueur passe aussi et déplace le marqueur d'une seule case. Le taux est maintenant à 16 pour 1. Le quatrième joueur pose une carte de pommes de terre et prend en échange des articles de luxe pour une valeur de 16, par exemple un chewing-gum, une plaque de chocolat et un paquet de cigarettes. Vous pouvez cacher vos gains si vous le souhaitez.

L'offre est maintenant totalement satisfaite. La carte de marché noir et les produits utilisés sont défaussés et replacés sous leurs piles respectives. Le pion retourne en case 1 et le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur. Il met une nouvelle carte de marché noir pour commencer une nouvelle offre (ou un texte).

Taux maximum

Il est possible que le taux atteigne 50. S'il cela arrive, seul le joueur dont c'est le tour peut échanger ou passer. Si, après cela, l'offre n'est toujours pas entièrement satisfaite, est se termine comme si elle avait été entièrement satisfaite. Les cartes défaussées vont sous les paquets respectifs, le pion retourne en 1 et le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Fin de la première manche

La première manche finit quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes de produits. Tous les joueurs conservent leurs cartes de marché noir et leurs cartes restantes de produits. Le paquet des produits est brouillé et les joueurs reçoivent 9 nouvelles cartes chacun. Le joueur de départ est le suivant.

Fin de la partie

La seconde manche se déroule comme la première et finit quand un joueur est le premier à se débarrasser de toutes ses cartes de produits. Chacun additionne ses points d'articles de luxe et le joueur avec le total le plus fort est le vainqueur. Les cartes de produit encore en main ne valent rien.

Carte de marché noir avec texte

Note : Les traductions de ces cartes sont en fin de règle.

Le premier joueur peut vouloir jouer une carte de marché noir avec du texte au lieu d'une carte avec une offre. La carte est placée visible de tous. Ses instructions doivent être effectuées immédiatement puis la carte est défaussée si nécessaire. Il n'y a aucun échange de cartes et le pion reste en 1. Le joueur tire une nouvelle carte de marché noir pour en avoir 3 comme d'habitude. Le joueur suivant devient premier joueur.

Un joueur ne peut pas jouer 2 cartes de marché noir à la fois, mais il est possible que les instructions de la carte s'appliquent à l'offre suivante. Dans ce cas, la carte de marché noir reste sur la table, texte visible, le joueur suivant devient premier joueur et pose une autre carte de Marché noir. Cela peut être à nouveau une carte avec du texte au lieu d'une offre. A nouveau, ses instructions sont suivies immédiatement et elle est défaussée si nécessaire. Si elle s'applique aussi à l'offre suivante, elle reste elle aussi visible sur la table. De la sorte, 2 cartes de marché noir ou plus peuvent s'appliquer à l'offre suivante. Le tour passe au joueur suivant qui joue une offre. L'offre est alors jouée normalement comme expliqué plus haut, avec application des restrictions des cartes texte. Quand l'offre a été complètement satisfaite, toutes les cartes de marché noir sont défaussées et on recommence une nouvelle offre selon le mode habituel.

Remarque : En jouant une carte de marché noir avec texte, un joueur perd l'occasion de poser une carte d'offre et ainsi de contrôler le marché, puisque le joueur suivant devient premier joueur.

Conseils

Si vous pensez être seul à contrôler un certain produit qui est demandé dans l'offre actuelle, avancez rapidement le pion pour obtenir un meilleur taux. Mais soyez prudent car le prix ne doit pas dépasser 50 avant que ce ne soit votre tour pour pouvoir vendre.

Une autre stratégie est de vendre les produits de votre main assez rapidement, empêchant ainsi les autres joueurs de faire des affaires. Cependant, beaucoup de petites affaires sont facilement battues par quelques gros échanges.

Variante

Au début du jeu, n'enlevez pas 2 farines et 4 pommes de terre. A la place, enlevez 2 sucres et 4 cafés. Cela donne une distribution plus irrégulière des produits (16 pommes de terre, 14 farines, 12 beurres, 10 sucres et 8 cafés). Certaines offres sont alors plus dures à terminer et donc de plus grande valeur.

Cartes de marché noir

<i>Allemand</i>	<i>Français</i>	<i>Allemand</i>	<i>Français</i>
Spionage!	Espionnage ! Tirez au hasard 2 cartes de produits chez un adversaire de votre choix, regardez-les, et rendez-les.	Alte Rechnung!	Vieille dette ! Prenez une carte produit, sans la regarder d'abord, à un adversaire.
Schnelles Geschäft!	Affaire express ! Échangez n'importe laquelle de vos cartes de produit contre 20 points d'articles de luxe.	Verdorbene Ware!	Produits avariés ! Le premier échange de carte dans la prochaine offre se fera à la moitié du prix (arrondi en bas). Les cartes suivantes seront échangées au taux normal. NB : il n'est pas clairement précisé s'il s'agit de toutes les cartes du premier échange ou de la première carte si le premier joueur à échanger pose plusieurs cartes. Convenez-en avec vos partenaires avant de jouer. Si vous n'en êtes pas convenus avant, considérez qu'il s'agit de tous les produits du premier échange.
Zwangstausch!	Échange obligatoire ! Donnez à un adversaire 1 ou 2 de vos cartes de produit et tirez en échange le même nombre de produits de sa main.	Waren knapp!	A court de provision ! Dans l'offre suivante, chaque joueur ne pourra échanger qu'un seul produit. NB : il n'est pas clairement précisé s'il s'agit d'un produit par tour ou d'un produit maximum pour toute l'offre. Convenez-en avec vos partenaires avant de jouer. Si vous n'en êtes pas convenus avant, considérez qu'il s'agit d'un produit maximum par tour de jeu.
Razzia!	Descente de Police ! Désignez 1 adversaire et 1 produit. Ce joueur doit défausser toutes les cartes de ce produit qu'il possède. S'il ne possède aucune carte de ce produit, cette action n'a pas d'effet.		
Neue Ware entdeckt!	Découverte d'un nouveau produit ! Fouillez le paquet de produits et choisissez une carte. Vous l'échangez contre 5 points d'article de luxe. Si vous n'avez aucun point de luxe, vous ne pouvez pas jouer cette carte.		
Limit!	Restriction ! La prochaine offre se terminera quand le pion atteindra 25 au lieu de 50.		