

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)





# ESSEN

## THE GAME - SPIEL '13



**Etienne Espreman - Frédéric Delporte - Fabrice Beghin**

**ESSEN The Game est un jeu de gestion où chaque joueur incarne un visiteur du Salon International du Jeu d'Essen.**

**Muni de votre wishlist, affrontez la foule pour vous frayer un chemin jusqu'aux stands de vos éditeurs préférés. Mais attention les disponibilités des jeux sont limitées. Pour atteindre vos objectifs, vous devrez gérer votre budget et votre encombrement. Le nombre de jeux que vous porterez ralentira vos déplacements dans le Salon. Vous devrez donc revenir au parking pour ranger vos achats dans votre voiture avant de retourner dans le Salon en quête de la perle rare.**



**ESSEN The Game, c'est l'occasion de vivre ou revivre une folle journée au Royaume du Jeu !**

**P.2**



## Description du matériel

### Plateau principal (fig.1)

**Salon (A)** : se compose de 60 stands répartis en 5 zones de couleurs différentes, 2 entrées, la cour centrale et la Galeria.

**Transpalette (B)** : zone intermédiaire entre l'entrepôt et le Salon. Les jeux posés sur cette piste permettent de gérer la maintenance du Salon et seront mis en vente dès le prochain tour.

**Entrepôt (C)** : réserve où sont entreposés les jeux qui sortiront en cours de partie. Cette piste est divisée en 6 cases, numérotées de 2 à 7. L'horloge entre les cases 4 et 5 représente le milieu de la journée et indique le moment du décompte des cartes classement du matin.

**Parking (D)** : case de départ des joueurs et de la foule. Le retrait d'argent et le déchargement des jeux dans la voiture se feront aussi sur cette case.

**Départ anticipé (E)** : en fin de partie, les deux premiers joueurs terminant leurs déplacements sur le parking pourront éviter les embouteillages à la fin du Salon et gagner des points de victoire bonus.

**Piste actions individuelles (F)** : sur les bords du plateau principal se situent les 8 cases actions individuelles, indiquant le nombre d'actions disponibles de chaque joueur pour le tour. C'est sur ces cases que chacun déplace, à chaque action effectuée, son jeton action. Le symbole sac sur les 6 dernières cases indique la limite d'achat. Ces 6 cases sac représentent le maximum de jeux que vous pouvez transporter.

**Point de départ du jeton action (G)**

**Case pre-order (précommande) (H)** : case où vous devez placer le jeton sold out lorsque vous achetez un jeu épuisé.

**Zone wishlist (I)** : colonnes où placer, en fonction du nombre de joueurs, les cartes wishlist communes.

**Tableau wishlist (J)** : tableau récapitulatif des points de victoire marqués lors du décompte des cartes wishlist. La wishlist est votre liste de souhaits d'achat.

**Pioche cartes wishlist (K)** : emplacement réservé à la pile des cartes wishlist non distribuées.

**Piste de popularité (L)** : indique le niveau de popularité des 4 types de jeux.

**Tableaux des classements (M)** : BoardGameGeek, TricTrac et Fairplay Magazin : emplacements réservés aux cartes classement.

**Piste de score (N)**

### Détail du Salon (fig.2)

**Entrée (O)** : le Salon dispose de deux entrées. Chacune d'elles est une case comptant dans le calcul des déplacements. Pour entrer ou sortir du Salon, il est obligatoire de passer par une de ces deux entrées.

**Cour centrale (P)** : case reliant les deux bâtiments du Salon. Cette case compte dans le calcul des déplacements. On peut également s'y restaurer. La cour centrale ne communique pas avec l'extérieur.

**Galeria (Q)** : couloir situé à l'arrière du Salon et reliant les zones mauve et bleue. La Galeria est divisée en 2 cases distinctes comptant dans le calcul des déplacements. La Galeria ne communique pas avec l'extérieur.

**Stand (R)** : chaque stand est identifié par le logo de l'éditeur, le numéro du stand et la couleur de la zone où il se trouve.

### Coffre individuel

4 emplacements où sont rangés les jeux lors de l'action déchargement.



### Tuiles jeux

**Prix (S)** : prix d'achat du jeu.

**Numéro du stand (T)** : localise le stand de l'éditeur dans le Salon.

**Couleur du bord (U)** : correspond à la zone du Salon dans laquelle se trouve le stand de l'éditeur.

**Symbole popularité (V)** : les jeux sont répartis en 4 catégories identifiées par 4 symboles



**Bonus (W)** : point(s) de victoire additionnel(s) gagné(s) lors de l'achat du jeu.



### Cartes wishlist / Cartes classement / Tuiles dernier tour

**Cartes wishlist** : 60 cartes représentant chacune une tuile jeu. En fin de partie, les cartes en votre possession vous donneront des points de victoire si vous avez acheté les jeux correspondants.

**Cartes classement** : 18 cartes réparties en deux séries : les classements du matin  et les classements de l'après-midi. 

En milieu et en fin de partie, les jeux achetés procurent des points de victoire si leurs symboles correspondent aux classements BoardGameGeek, TricTrac et Fairplay Magazin.

**Tuiles dernier tour** : Ces tuiles définissent le dernier tour en lui apportant un effet particulier.



## Effets des tuiles dernier tour :

 Chaque jeu coûte 10€ de moins (avec un minimum de 5€).

 L'achat d'un jeu meeple rapporte 2 points de victoire supplémentaires.

 L'achat d'un jeu dé rapporte 2 points de victoire supplémentaires.

 L'achat d'un jeu cartes rapporte 2 points de victoire supplémentaires.

 L'achat d'un jeu sablier rapporte 2 points de victoire supplémentaires.

## Mise en place (fig.3)

Distribuez à chaque joueur le meeple, le marqueur score et le coffre individuel de sa couleur.

Chaque joueur choisit un jeton action (personnage).

Distribuez à chaque joueur 300€. L'argent restant est placé sur le côté du plateau pour former la réserve.

Chaque joueur place son marqueur score sur la case « 0 » de la piste de score. **(1)**

Chaque joueur place son meeple sur le parking **(2)** et son jeton action sur son point de départ. **(3)**

Placez les 4 marqueurs popularité sur les cases rouges « 2 » des pistes de popularité. **(4)**

Placez les deux pions foule sur le parking. **(5)**

Mélangez les 14 jetons événement et placez-les, faces cachées, à proximité du plateau près du transpalette.

Mélangez les 60 cartes wishlist et distribuez-en 7 à chaque joueur. Les cartes restantes formeront la pioche des wishlist **(6)**. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi celles qu'il vient de recevoir et passe ensuite les cartes restantes à son voisin de gauche. Faites cette opération quatre fois pour ne garder que 4 cartes wishlist en main. Ces 4 cartes sont secrètes, elles représentent votre wishlist personnelle de départ.

Les cartes restantes sont rassemblées et triées par couleur pour finalement être placées, faces visibles, dans les colonnes relatives au nombre de joueurs **(7)**. Ces cartes représentent la wishlist commune des joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, reportez-vous aux variantes.

Séparez les cartes classement du matin  des cartes classement de l'après-midi. 

Mélangez les cartes matin et placez-en une, face visible, sur chacun des 3 tableaux de classement **(8)**. Les cartes matin restantes sont retirées du jeu pour la partie. Placez les cartes après-midi à côté du plateau, elles seront utilisées à la fin du tour 4 après le décompte du classement du matin.

Mélangez, faces cachées, les 60 tuiles jeu. Ensuite :

Constituez 5 piles, faces cachées, de 6 tuiles et placez-les, sur chacune des 5 cases (numérotées de 2 à 6) de l'entrepôt **(9)**

Placez aléatoirement une tuile, face visible, sur chacune des 6 cases du transpalette **(6 tuiles)**. **(10)**

Placez les 24 tuiles restantes, faces visibles, sur le stand de leurs éditeurs en vous aidant des couleurs et des numéros de stand **(24 tuiles)**. **(11)**

Mélangez les cinq tuiles dernier tour et placez-en une, face cachée, sur la dernière case de l'entrepôt. **(12)** Les tuiles restantes sont retirées du jeu pour la partie.

Adaptez la popularité, générez les événements et déplacez la foule en suivant la procédure telle que décrite aux points 2, 3 et 4 de la maintenance du Salon.

Mélangez la carte passe-presse avec autant de cartes ticket d'entrée nécessaires pour en distribuer une à chaque joueur. Le joueur qui reçoit le passe-presse est désigné premier joueur et peut entamer ses actions du premier tour. Exemple à 4 joueurs : 3 tickets d'entrée et la carte passe-presse.

## Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 7 tours. Chaque tour se décompose en 3 phases :

### A. Maintenance du Salon

1. Sortie des jeux
2. Popularité
3. Evènements
4. Foule

### B. Premier joueur

### C. Actions

1. Déplacement
2. Achat
3. Play-test
4. Déchargement
5. Retrait d'argent

Attention : à la fin du tour 4, il faut procéder au décompte des cartes classement du matin (cfr p.5).

### A. Maintenance du Salon

#### 1. Sortie des jeux (à partir du deuxième tour) :

Placez les 6 tuiles jeux du transpalette, avec leurs éventuels jetons événement, sur le stand de leurs éditeurs respectifs en vous aidant des couleurs et des numéros de stand.

Prenez les 6 tuiles placées sur la case située à l'extrême-droite de l'entrepôt (en commençant donc par la case n°2) et placez-les aléatoirement, face visible, sur les cases du transpalette.

#### 2. Popularité :

Adaptez la popularité des jeux en fonction de leurs symboles :

Le symbole du jeu placé sur la palette « -1 » baisse d'une case sur la piste de popularité.  
Les symboles des jeux placés sur les trois palettes « +1 » augmentent d'une case, par symbole présent, sur la piste de popularité.

#### Exemple :

Le jeu en face de la palette « -1 » porte le symbole sablier. Par conséquent, le marqueur sur la piste de popularité sablier recule de 1 case (vers le bas). La popularité des jeux sablier passe à 1 pour le tour.

Les jeux en face des trois palettes « +1 » portent les symboles cartes, meeple, meeple. De la même manière, on avance de 2 cases (vers le haut) le marqueur de la piste de popularité meeple (car 2 symboles meeple) et de 1 case (vers le haut) le marqueur de la piste de popularité cartes.

Les différents niveaux de popularité indiqués après cette manipulation seront les niveaux de popularité du tour. Les points de victoire gagnés lors d'un achat seront calculés sur base de cette cote provisoire.



#### 3. Evènements :

Prenez deux jetons événement et placez-les aléatoirement, face visible, sur les jeux posés sur les deux palettes « ? ». Ces événements seront effectifs lors de l'achat de ces jeux dans le Salon.

Les différents événements sont :

**Buzz** (1x) : bonus de 3 points de victoire lors de l'achat du jeu.

**Flop** (1x) : malus de 3 points de victoire lors de l'achat du jeu. Ce jeu rapporte donc 3 points de victoire en moins (avec un minimum de 0).

**Goodies** (3x) : bonus de 1 point de victoire lors de l'achat du jeu.

**Discount** (3x) : le jeu coûte €10 de moins à l'achat (avec un minimum de €5).

**Sold out** (6x) : le jeu est épuisé et ne peut être acheté qu'à l'aide d'un pre-order (précommande).

#### 4. Foule :



Placez les deux pions foule sur les zones du Salon dont les couleurs correspondent aux tuiles jeu posées, dans la zone transpalette, en regard du « symbole foule ».

Si les couleurs des deux tuiles sont identiques, placez le second pion foule sur la case cour centrale.

##### Exemple :

Les deux tuiles posées en face du symbole foule ont respectivement les bords verts et mauves.

Placez un pion foule sur la zone verte et l'autre sur la zone mauve du Salon. Durant ce tour, les déplacements dans et vers ces deux zones coûteront deux actions au lieu de une.

NB : si les bords des deux tuiles avaient été de couleur mauve, le premier pion foule serait placé sur la zone mauve et le deuxième sur la cour centrale.



#### Dernier tour :

Le Salon va bientôt fermer ses portes. La foule commence à quitter le Salon pour reprendre la route. Au début du tour 7, gérez la maintenance du Salon comme suit :

Retournez la tuile dernier tour et appliquez son effet pour ce tour.

Les 6 derniers jeux posés sur la transpalette sont placés sur le stand de leurs éditeurs.

N'adaptez pas la popularité et ne tirez pas de jetons événement.

Les deux pions foule sont placés sur les deux entrées.

## B. Premier joueur

Au premier tour, le premier joueur est déterminé par les tickets d'entrée. Le joueur qui reçoit le passe-presses débute la partie.

Dès le deuxième tour, le joueur le moins encombré (ayant le plus de cases action libres) reçoit le marqueur 1er joueur. En cas d'égalité, le joueur (parmi les égaux) ayant le moins de points de victoire devient le premier joueur. En cas de nouvelle égalité, le joueur le moins encombré, à gauche de l'actuel premier joueur, devient le nouveau premier joueur. Si c'est l'actuel premier joueur qui est à égalité, il doit passer le marqueur 1er joueur au joueur à égalité situé à sa gauche.

Chaque joueur replace son jeton action sur son point de départ.

## C. Actions des joueurs

Le premier joueur effectue toutes ses actions. Ensuite, dans le sens horaire, les autres joueurs effectuent toutes leurs actions. Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, le tour se termine. La maintenance du tour suivant débute ensuite.

En début de partie, chaque joueur dispose de 8 cases action libres. Le nombre d'actions disponibles variera en cours de partie selon le nombre de cases libres sur la piste action. Ainsi, chaque joueur peut réaliser, dans l'ordre de son choix, une ou plusieurs fois les actions suivantes :

## 1. Déplacement :

Les déplacements se font de case en case, horizontalement, verticalement ou en diagonale, sur une des cases adjacentes. Sont considérées comme cases : les stands des éditeurs, la cour centrale, chaque case de la Galeria, chaque case entrée et le parking. Chaque déplacement coûte 1 action. Chaque déplacement effectué vers une case située dans une zone affectée par la foule coûte 2 actions.

Les déplacements peuvent être entrecoupés par d'autres actions. Par exemple, on peut se déplacer vers un stand, s'y arrêter pour acheter un jeu et ensuite reprendre son déplacement, pour autant qu'on dispose des actions nécessaires.

Le parking est relié à chaque entrée. Pour aller d'une entrée à l'autre, il faut obligatoirement passer par le parking.

## Cour centrale :

Lorsque vous passez par la cour centrale, vous pouvez payer 20€ pour vous restaurer et récupérer du tonus. Cette action vous permet de reculer immédiatement votre jeton action de maximum 2 cases sur votre piste action individuelle. Notez que, par cette action, le jeton action peut retourner à son point de départ (mais jamais en-deçà). Cette action ne peut être jouée qu'une fois par tour et par joueur.

##### Exemple :

Mr MEEPLE décide de retourner au parking pour décharger ses achats dans le coffre de sa voiture. Son déplacement de A à C lui coûte 2 actions. S'offrent à lui deux options :

1. Mr MEEPLE (jaune sur la piste d'action) n'a plus un sou en poche et souhaite retourner au plus vite au parking pour également retirer de l'argent. Il traverse une case verte affectée par la foule (D), ce qui lui coûte deux actions. Ensuite il passe par l'entrée (E) pour finir son déplacement sur le parking (F). Chacun de ces deux déplacements lui a coûté 1 action. Pour se déplacer de A à F, Mr MEEPLE a dû utiliser 6 actions (1+1+2+1+1). Il peut enfin poser ses jeux et retirer de l'argent avant de retourner dans le Salon.

2. Mr MEEPLE (vert sur la piste d'action) décide de s'arrêter dans la cour centrale pour se restaurer. Il paie donc 20€ ce qui lui permet de reculer son jeton action de deux cases (jeton vert C). Son déplacement de la cour centrale au parking lui coûte toujours 4 actions (foule + entrée + parking). Pour se déplacer de A à F, Mr MEEPLE a donc dû utiliser 4 actions (1+1-2+2+1+1). Cette pause dans la cour centrale lui a donc permis d'avoir 2 actions supplémentaires pour ce tour.



## 2. Achat :

Pour acheter un jeu, il faut que le meeple du joueur se trouve sur la tuile du jeu convoité et payer le prix d'achat. Prenez la tuile et placez-la sur la dernière case action libre de votre piste individuelle d'action. Pour rappel, on ne peut poser des tuiles jeu que sur les cases action marquées d'un sac. En effet, votre sac ne vous permet pas de porter plus de 6 jeux en même temps.

Pour pouvoir acheter un jeu, vous devez avoir une case action marquée d'un sac libre pour y poser la tuile.

Acheter un jeu ne coûte pas d'action mais bloque une de vos cases action, ce qui diminue d'une case votre capacité d'action. Cette perte d'action représente votre encombrement. Pour récupérer la totalité de vos actions, il vous faudra vous rendre au parking et décharger vos achats dans le coffre de votre voiture.

Si vous achetez un jeu correspondant à l'une des cartes wishlist communes, prenez ladite carte et ajoutez-la à votre main.



#### 4. Déchargement :

Permet de déposer ses achats dans le coffre de la voiture. En déchargeant, le joueur déplace les tuiles jeu se trouvant dans son sac (ses cases action marquées d'un sac) vers son coffre individuel en respectant les symboles des jeux. Les cases action ainsi libérées peuvent immédiatement être utilisées pour effectuer de nouvelles actions.

Le déchargement ne peut se faire que lorsque l'on se rend sur la case Parking. Décharger ne coûte pas d'action.

#### 5. Retrait d'argent :

Quand un joueur se trouve sur le parking, il peut retirer de l'argent. Les retraits se font par multiple de 50€. Chaque tranche de 50€ fait perdre directement 2 points de victoire sur la piste de score. Le retrait d'argent ne coûte pas d'action.

Un joueur peut retirer autant d'argent qu'il le souhaite pour autant qu'il puisse payer en points de victoire. Il est interdit de descendre en négatif sur la piste de score.

#### Jeux sold out :

Pour acheter un jeu sold out, vous devrez utiliser votre pre-order. Prenez le jeton sold out posé sur la tuile que vous achetez et placez-le sur la case pre-order de votre piste individuelle. Chaque joueur ne peut acheter qu'un seul jeu sold out durant toute la partie.

**Chaque jeu acheté vous rapporte immédiatement des points de victoire, calculés en additionnant :**

- la cote de popularité du jeu
- le bonus\* éventuel indiqué sur la tuile du jeu
- le bonus indiqué par l'éventuel jeton événement

(\*en fonction du prix et de la distance entre le stand de l'éditeur et le parking, certains jeux donnent des points de victoire bonus lors de l'achat. Plus un jeu est cher et/ou éloigné du parking, plus il est difficile à acquérir, et donc plus il rapporte de points bonus).

#### Exemple :

Mr MEEPLE vient d'acheter Bruxelles 1893, le buzz du Salon. Le jeu porte le symbole sablier. C'est le moment de faire le décompte des points de victoire :

la popularité des jeux sablier est 1  
le jeu bénéficie d'un bonus 1 (en bas à gauche sur la tuile)  
l'événement buzz confère un bonus exceptionnel de 3

Au total, Mr MEEPLE vient de gagner 5 points de victoire qui s'ajoutent directement à ses points sur la piste de score.



#### 3. Play-test :

Durant son tour, et où qu'il se trouve (Salon, entrée, parking ou Galeria), un joueur peut tester et découvrir des jeux. Pour chaque play-test effectué, tirez deux cartes de la pioche wishlist. Gardez la carte de votre choix et défaussez l'autre. Si en cours de partie vous épuisez la pioche wishlist, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche sur le côté du plateau. Chaque play-test coûte une action (le jeton action de la piste individuelle est donc avancé d'une case).

Pour rappel, les cartes wishlist en votre possession rapporteront des points de victoire lors du décompte final, si vous avez acheté les jeux correspondants.

## Décompte des cartes classement du matin



A la fin du 4ème tour, avant de commencer la maintenance du 5ème tour, il faut procéder au décompte des cartes classement du matin.

Chaque joueur reçoit 4 points de victoire pour chaque carte classement dont il remplit les conditions.

Un même jeu peut servir à réaliser plusieurs cartes classement. Cependant, une même carte classement ne peut être scorée qu'une fois par joueur.

On remplace ensuite les cartes classement du matin par 3 cartes classement de l'après-midi.



#### Exemple :

Fin de matinée, Mr MEEPLE profite d'une pause bien méritée pour faire l'inventaire de ses achats.

Entre les jeux qu'il a déjà déchargés dans sa voiture et les jeux qu'il porte dans son sac, Mr MEEPLE a acheté 6 jeux portant les symboles suivants : 3 x meeples, 2 x sabliers et 1 x cartes.

En comparant ses achats aux classements provisoires, il constate que ses jeux ont la cote.

Avec ses 3 jeux meeples et ses 2 jeux sabliers, Mr MEEPLE satisfait les conditions des première et troisième cartes classement et marque donc 8 points de victoire :

- 4 pour la première carte classement grâce à la combinaison de 3 meeples et 1 sablier
- 4 pour la troisième carte classement grâce à la combinaison de 2 meeples et 2 sabliers.



## Fin de la partie et décompte final

A la fin du tour 7, le Salon ferme ses portes. Chaque joueur déplace son meeple sur le parking et range ensuite ses derniers achats dans le coffre de sa voiture.

Aux points de victoire gagnés durant la partie, il convient d'ajouter les points de victoire des cartes classement de l'après-midi et des cartes wishlist.

**Cartes classement de l'après-midi** : de la même manière que pour les cartes classement du matin, vérifiez les cartes pour lesquelles vous remplissez les conditions et marquez 8 points de victoire pour chaque condition remplie.

**Cartes wishlist** : comptez le nombre de jeux achetés pour lesquels vous possédez la carte wishlist et reportez-vous au tableau wishlist. Plus vous aurez acheté de jeux de votre wishlist, plus vous marquerez de points de victoire.

Wishlist	1-3	4-5	6-7	8	9	10
	5	10	15	20	25	30

### Départ anticipé :

Tout joueur peut décider de quitter le Salon avant la fermeture afin d'éviter les embouteillages. Si, à la fin de son dernier tour, un joueur termine ses déplacements sur la case parking, placez le meeple de ce joueur sur la zone départ anticipé.

Le premier joueur à quitter le Salon de cette manière gagne 6 points de victoire et le deuxième 3 points de victoire. Les autres joueurs ne bénéficieront d'aucun bonus.

Il n'y a aucune obligation de terminer son dernier tour sur le parking.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant acheté le plus de jeux de sa wishlist gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur à qui il reste le moins d'argent gagne (*revenir d'Essen avec de l'argent est une honte, môssieur !*).

## Variantes

### A. Partie à 2 joueurs

Une partie à 2 joueurs se déroule selon les règles décrites ci-dessus, à deux exceptions près :

Lors de la mise en place du jeu, après avoir distribué les 7 cartes wishlist à chaque joueur, choisissez-en deux. Passez ensuite les cartes restantes à votre adversaire. Répétez cette opération pour garder au total 4 cartes wishlist en main. Placez les cartes restantes dans les colonnes correspondant au nombre de joueurs. Après avoir désigné le nouveau premier joueur, mais avant de commencer la phase Action, chaque joueur choisit une tuile jeu posée sur un stand du Salon et la retire du jeu. Il est interdit de retirer une tuile où se trouve le meeple de l'autre joueur.

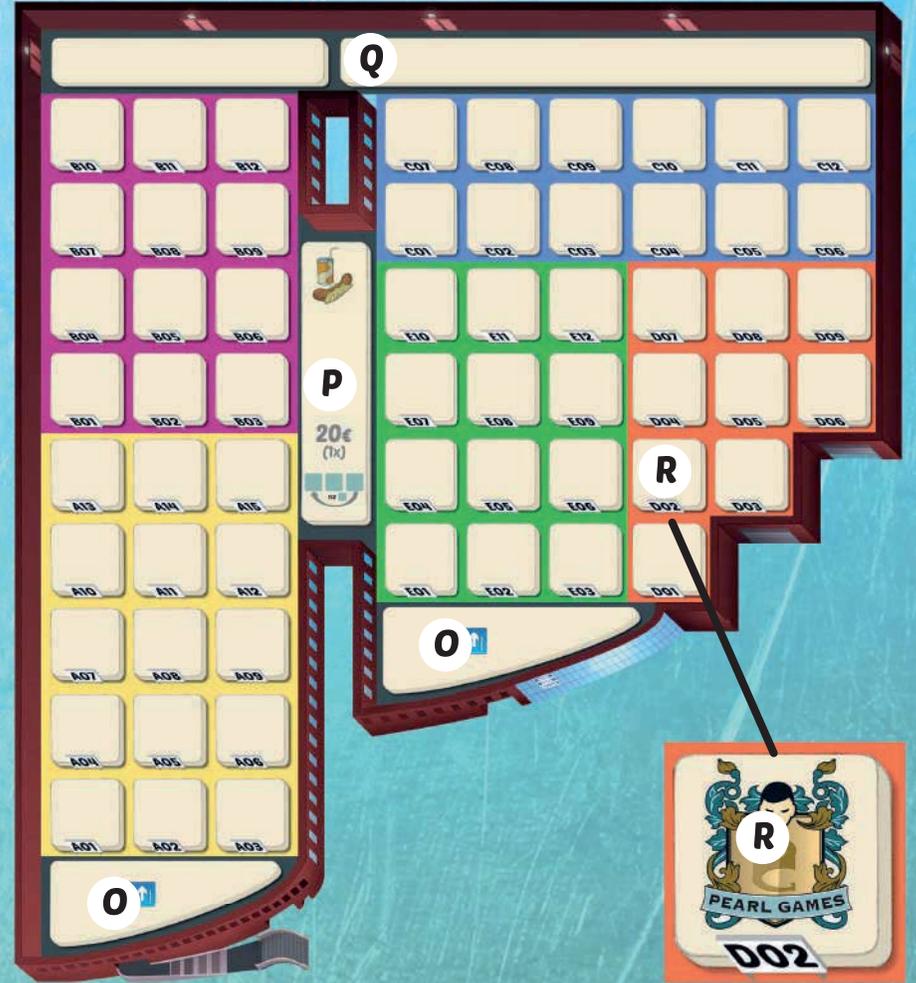
### B. Partie familiale

Jouez sans les pions foule et/ou sans les cartes classement. Dans ce dernier cas, vos achats seront donc uniquement orientés par les cartes wishlist et la popularité des jeux.

Fig.1



Fig.2



Marqueur premier joueur



Ticket d'entrée et passe-press



Meeple



Marqueur score



marqueurs popularité



Pions foule



Jetons évènement

Fig.3



Une partie se déroule en 7 tours. Chaque tour se décompose en 3 phases:

**A. Maintenance du Salon**  
1. Sortie des jeux  
2. Popularité  
3. Evénements  
4. Foule

**B. Premier joueur**

**C. Actions**  
1. Déplacement  
2. Achat  
3. Play-test  
4. Déchargement  
5. Retrait d'argent

