

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



L'ENCANTEUR

Préparation de la partie pour 4 joueurs :

La personne vivant depuis le plus longtemps à la mer (ou la dernière à y être allée), est désignée comme le premier encanteur. L'encanteur est ensuite incarné à tour de rôle (selon le sens des aiguilles d'une montre) avant chaque nouvelle phase d'enchères. Une personne est le *banquier* pendant la partie (distribuer des cartes, faire la monnaie, gérer la fin du service).

Distribution initiale des cartes : chaque joueur incarne un restaurateur et reçoit

8 cartes combinaisons (verso : 1 couleur par joueur)

2 cartes clients distribuées aléatoirement (verso logo encanteur)

50 unités en argent (7 cartes)

Exemple :

Les autres billets, les 2 cartes de combinaison "Plateau de fruits de mer" sont mises de côté (banque). Le reste des cartes (cartes en ardoise) sera utilisé pour les enchères.

Les cartes clients sont posées devant le joueur face visible. Son argent est posé un peu en retrait également face visible.

Le but du jeu est de réussir à servir sa combinaison de poissons de la pêche du jour.

Les 2 cartes clients vous indiquent vos clients et les poissons qu'ils sont prêts à consommer pour le 1er tour. Un client mange indifféremment l'un ou l'autre des poissons indiqués sur sa carte par tour.

Sélection de sa combinaison secrète : parmi les 8 poissons de votre combinaison, vous en défaussez 2. Vous sélectionnez ainsi votre combinaison secrète de 6 poissons que vous pouvez garder en main ou poser face cachée.

La partie peut commencer. Bonne chance et amusez-vous bien !

Déroulement d'un tour en 2 phases : le matin, la journée.

Le matin : les achats de poissons à la Criée.

L'encanteur mélange les 19 cartes enchères et en prend 7 au hasard pour déterminer l'arrivage du jour (les autres cartes sont exclues de cette vente, le paquet restant est mis à part).

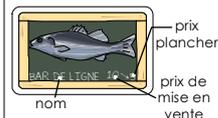


carte d'enchères (ardoise)

L'encanteur découvre 2 cartes : le poisson à vendre et la vente qui va suivre, les autres cartes restant faces cachées. L'encanteur veille au bon déroulement des enchères mais il est également acheteur pour son propre restaurant.

Les enchères se déroulent en 2 phases : descendantes et ensuite montantes. Ce ne sont pas les clients qui fixent les prix mais les prix qui évoluent selon la demande. Les enchères se jouent en simultané, un client peut se porter acquéreur à tout instant.

Phase descendante : L'encanteur annonce le prix de mise en vente (indiqué sur le recto de la carte) et descend d'une unité si aucun joueur n'est preneur. Les enchères descendent à partir de la mise à prix jusqu'à ce qu'un acheteur se manifeste, c'est à dire qu'il tire la carte vers lui (ou qu'il pose un doigt dessus).



Fin prématurée de la vente : si aucun acheteur ne se manifeste et que le poisson a atteint son prix plancher (prix minimal indiqué au recto de la carte), celui-ci ne sera pas vendu et on passe au poisson suivant.

Phase ascendante : si un acheteur tire la carte vers lui (ou pose son doigt dessus), il est preneur du poisson, l'encanteur arrête de faire descendre le prix.

Une fois qu'une personne a la carte sous la main, si un autre joueur veut le poisson, il lui suffit de prendre la carte (ou de poser son doigt dessus). **A chaque fois que la carte change de main, le prix augmente d'une unité.**



Le dernier, qui a la carte sous la main, achète le poisson et le paye à la banque. C'est une obligation. On ne peut renchérir si l'on n'a pas les moyens : c'est à l'encanteur ou aux autres joueurs de veiller au respect de cette règle.

Le joueur qui a acheté un poisson pose sa carte enchère de poisson remportée devant ses cartes clients.

Une fois que les 7 poissons ont été passés en revue, la criée est finie. La journée et le service des clients vont pouvoir commencer.

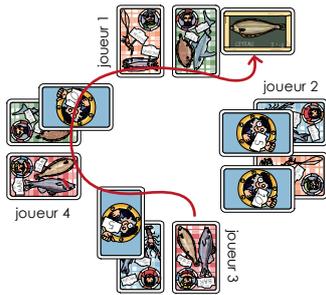
La journée : le service des clients au restaurant.

1er service : chacun des joueurs pose les cartes de poissons achetées sur les cartes clients correspondantes.

Les clients non-satisfaits vont pouvoir aller voir dans les autres restaurants, s'ils trouvent leur bonheur. Un client consomme un poisson par tour.

Mouvement des cartes des clients :

Les clients non-servis cherchent ailleurs poisson à leur goût. Ils se déplacent de restaurant en restaurant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est l'encanteur qui se charge de faire les déplacements des cartes en partant du premier joueur à ses côtés, ensuite du second, etc... Dès qu'un client trouve le poisson qu'il souhaite, il s'arrête. S'il n'y a aucun autre restaurant qui propose un poisson à son goût, le client revient dans son restaurant d'origine.



2ème service : chacun des joueurs pose les cartes poissons achetées sur les cartes clients du 2ème service (celles qui viennent de se déplacer) correspondantes.

Un nouveau client est conservé pour le tour suivant.

Fin de service : c'est le banquier qui gère la fin du service, joueur par joueur, à tour de rôle. Il doit veiller à ne léser personne et donc réaliser cette phase avec attention.

- Les ardoises de poissons sont retournées sur les cartes clients correspondantes pour les poissons servis. Le verso de la carte indique le prix que le client paye (10 € ou 5 €).
- Les ardoises de poissons non-servis à la fin du service sont jetées (remises dans le paquet de cartes pour les enchères).

Une fois les cartes retournées, le joueur est payé par la banque et on enlève ensuite les cartes poissons retournées pour les remettre dans le paquet de cartes pour les prochaines enchères.

Le joueur découvre alors devant lui les cartes combinaisons poissons correspondantes aux poissons vendus lors de ce tour.

Cartes spéciales, fin de partie et règles à 3 joueurs

Carte spéciale Vin Blanc :



Cette carte s'achète lors de la criée avec les autres cartes ardoises. C'est une carte d'accompagnement, ainsi elle est consommée par un client avec un poisson et rapporte 10 unités une fois servie. Elle est la seule carte ardoise que l'on peut conserver entre deux tours de jeu (sans avoir à la jeter). Elle est utilisée pour attirer un client en mouvement avant le 2ème service. Si un client a le choix entre des poissons proposés par deux restaurants, il ira toujours vers le restaurant où on lui propose une bouteille de vin blanc avec son poisson (même si ce restaurant est situé à la fin du tour de déplacement).

Carte spéciale Plateau de Fruits de Mer :



Cette carte s'achète lors de la criée avec les autres cartes ardoises. A la différence des cartes poissons elle est consommée indifféremment par n'importe quel client. Elle peut également être accompagnée de vin blanc. Cette carte rapporte 20 unités une fois servie et un bonus en fin de partie. Il n'y a que deux cartes combinaisons "Plateau de Fruits de Mer" correspondantes. Quand elles ont été gagnées toutes les deux, l'encanteur enlève la carte ardoise "Plateau de Fruits de mer" de la pioche pour les enchères.



Fin de partie : Dès qu'au moins un joueur a dévoilé la totalité de sa combinaison, la partie est finie. On comptabilise les points : +1 par carte de combinaison poisson dévoilée, +2 par carte de combinaison Plateau de Fruits de Mer dévoilée et enfin un bonus +2 quand un joueur a dévoilé toute sa combinaison.

On classe les joueurs selon le nombre de points qu'ils ont obtenus. Il peut y avoir des ex æquo sur une partie. On peut enchaîner plusieurs manches en tenant à jour le classement par points.

Jouer à l'encanteur à trois :

On enlève un client du jeu (2 cartes) ainsi que les deux poissons qui lui sont associés (au choix). On distribue aux joueurs :

- 6 cartes combinaisons poissons.
- 40 unités en billets.
- 2 cartes clients (tirage aléatoire).

Les joueurs se défaussent de 2 cartes. Ils cherchent ensuite à dévoiler les 4 cartes de leur combinaison.

A chaque phase d'enchères, 5 cartes ardoises sont passées en revue.