

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 (Saône-et-Loire), 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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



Cheapass Games présente :

# The Big Idea

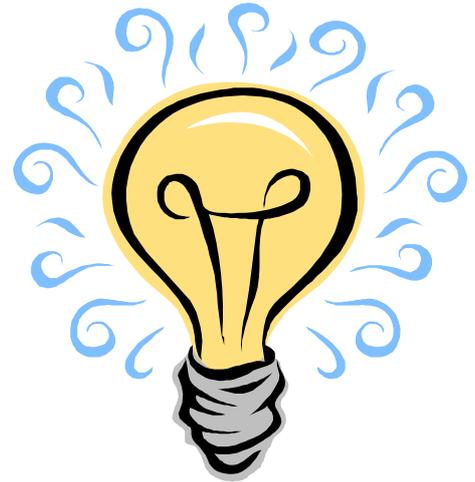
Un petit jeu de cartes intelligent de **James Ernest**

**Nombre de joueurs** : 3 à 6

**Durée** : 1 heure

**Contenu** : un jeu de 54 cartes

**Vous avez besoin de** : cinq jetons colorés par joueur, de l'argent et un dé à six faces.



## Idée du jeu

Vous êtes tous des capitalistes d'entreprise, essayant de faire un maximum de cash en réalisant des introductions en bourse de nouvelles sociétés (ou start-up) qui proposent des produits innovants comme des "chats jetables" et des "Vieux pantalons démodés". Puisqu'il ne s'agit que d'un jeu, vous aussi allez créer des nouveaux produits.

## Préparation

Battez le paquet de cartes et distribuez au départ une main de trois cartes à chaque joueur. Le donneur changera par la gauche après chaque tour et une partie complète consiste en dix tours, ou douze tours s'il y a six joueurs. Le donneur agit en premier dans certaines phases du tour. Il est aussi responsable de la banque et du dé.

Chaque joueur prend 5 jetons de sa couleur. Ces jetons représentent des millions des dollars de Capital-Risque (CR) que vous contrôlez, mais ne possédez pas. De plus, chacun reçoit 10 \$ en argent. Cet argent représente vos liquidités réelles. Le reste de l'argent reste dans la banque. Le but est de s'accumuler autant de liquide que possible.

## Les tours de jeu

Les tours sont constitués de quatre phases : la phase de **Pépinière**, pendant laquelle chacun peut lancer un nouveau produit ; la phase d'**Entreprise**, pendant laquelle les joueurs investissent secrètement dans de nouveaux produits ; la phase de **Corbeille**, pendant laquelle les joueurs investissent ouvertement dans n'importe quels produits ; et la phase d'**Introduction en bourse**, pendant laquelle tous les produits ont une chance de rapporter de l'argent liquide à leurs investisseurs, par le biais d'une Offre Publique de Vente couronnée de succès. Ces phases seront aussi appelées "**Produit**", "**Secret**", "**Ouvert**" "**OPV**", puisque la Pépinière, l'Entreprise, la Corbeille et l'Introduction en bourse n'ont aucun sens pour le commun des mortels, à moins que vous ne soyez un capitaliste d'entreprise.

## Phase 1, Pépinière

Le donneur distribue deux cartes à chaque joueur, portant leur main à cinq cartes. Chaque joueur peut maintenant inventer un nouveau produit en combinant deux cartes de sa main, une carte **Article** et une carte **Description** (Marquées "1" et "2"). Chaque joueur prépare deux cartes faces cachées et une fois que tous les joueurs sont prêts, les nouveaux produits sont révélés simultanément. Notez que quand vous pouvez lire la description du produit ("It's like a hat ... you can eat", "C'est une espèce de chapeau ... qui peut se manger"), les autres joueurs peuvent lire le nom du produit ("Edible Hat", "Chapeau comestible").

### **Note du traducteur**

*La syntaxe française ne permet malheureusement pas de traduire les cartes puisqu'en français, la qualificatif suit généralement le nom et pas l'inverse. Vous serez donc obligé de jouer avec des joueurs qui baragouinent un peu l'anglais.*

Si vous ne voulez pas créer un nouveau produit, ou si vous êtes incapables de le faire parce que votre main est constituée de cartes qui sont toutes du même rang, vous pouvez jouer deux cartes de même rang. Ces cartes seront défaussées quand vous les révélez et vous ne créez aucun nouveau produit à ce tour.

### **Décrivez Votre Produit**

En commençant par le donneur, chaque joueur lit la description de son nouveau produit et est invité à défendre ses vertus dans l'espoir d'attirer des investisseurs. De plus, chaque joueur doit poser un de ses propres jetons

CR sur ce nouveau produit. Le placement sur votre propre produit est obligatoire à moins que vous n'avez plus aucun jeton CR disponible. Si vous ne créez pas de produit, vous n'investissez rien lors de cette phase.

## Phase 2, Entreprise

Maintenant, chaque joueur décide secrètement dans quel autre nouveau produit il investira. Habituellement, il est bien joué d'investir dans le produit dont vous pensez qu'il aura rapidement du succès, ce qui signifie que vous aurez à cœur de choisir le même produit que les autres joueurs choisiront.

Vous **ne pouvez pas** investir dans **votre** propre produit pendant cette phase d'Entreprise et vous ne pouvez pas investir dans de vieux produits qui restent des tours précédents. Vous **avez le droit** de ne pas investir en conservant votre jeton lors de cette phase, mais dans ce cas, vous ne participez plus jusqu'à la fin du tour.

Une fois que chacun est prêt, chacun jette un jeton CR sur la nouvelle invention de son choix. Cette phase est basée sur la confiance. Si vous jouez avec les gens indécis ou méticuleux, assurez-vous qu'ils ont pris leur décision avant de jeter vos jetons !

Note du traducteur

On peut préparer des petits papiers sur lesquels les joueurs inscrivent en secret le mot principal du produit dans lequel ils ont décidé d'investir.

### Parts

Tous les produits sur la table sont couverts par des jetons, représentant les investissements des joueurs.

Chaque jeton sur un produit est appelé une "Part" et plus il y a de parts sur un produit, plus il est probable qu'il rapporte de l'argent.

## Phase 3, Corbeille

Pendant cette phase, les joueurs peuvent soit **investir** soit **désinvestir** sur n'importe lequel des produits sur la table, y compris les produits anciens, qui restent des tours précédents. Le donneur décide en premier, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Investissement

Pour investir, mettre un de vos jetons CR sur n'importe quel produit. Vous pouvez choisir votre propre produit, ou d'autres nouveaux produits, ou encore des produits qui restent de tours précédents. Quand vous investissez pendant la phase de Corbeille, vous devez payer un droit de 1 \$ à chaque investisseur déjà présent sur le produit. Par exemple, si vous êtes Jaune et que la "Vieille horloge démodée" est déjà recouverte par un jeton jaune (à vous), un jeton rouge ainsi que deux jetons verts, vous devez payer 1 \$ à Rouge, 1 \$ à vous (ce qui ne vous coûtera pas trop cher) et 2 \$ à Vert si vous ajoutez un autre jeton à ce produit.

### Désinvestissement

Vous pouvez retirer un investissement si vous voulez récupérer un jeton CR, ou si vous voulez sortir du capital-risque d'un produit auquel vous ne voyez pas d'avenir. Pour désinvestir, retirer simplement votre jeton sans rien payer. Le désinvestissement peut être une arme redoutablement forte, particulièrement si vous êtes dans les derniers à décider dans le tour.

Que vous investissiez ou désinvestissiez, vous ne pouvez bouger qu'un jeton pendant la phase de Corbeille. Vous pouvez aussi décider de ne rien faire pendant cette phase.

## Phase 4, Introduction en bourse

Il est maintenant temps de voir quels sont les investissements qui rapportent. Chaque produit sur la table a une chance d'entrer en bourse et de rapporter à ses investisseurs une somme d'argent aléatoire. Peu importe dans quel ordre, on jette le dé à six faces une fois pour chaque produit présent sur la table. Cela inclut les produits inventés à ce tour, aussi bien que ceux qui demeurent de tours précédents.

- Si le dé affiche un nombre **supérieur** au nombre de parts sur le produit, rien ne se passe, l'introduction en bourse a échoué. Le produit reste sur la table ainsi que tous les jetons CR qui sont posés sur lui.
- Si le dé affiche un nombre **inférieur ou égal** au nombre de parts sur le produit, son O.P.V. (Offre Publique de Vente) réussit : le produit rapporte de l'argent et quitte la table. Les joueurs reçoivent une somme en liquide égale à deux fois le nombre du dé par part qu'ils ont dans le produit introduit avec succès. Ils récupèrent ensuite leurs jetons CR.

*Par exemple, supposons que le "Sushi Portable" avait 4 parts dont 2 de Rouge et 1 à Bleu et à Jaune. Le dé indique 3, ce qui signifie que l'introduction est couronnée de succès. (Puisqu'il y a 4 parts, il aurait été couronné de succès avec tous les jets de dés de 1 à 4). Chaque part rapporte deux fois le dé, soit 6 \$ par part. Rouge obtient 12 \$ de la Banque, tandis que Bleu et Jaune obtiennent chacun 6 \$. Chaque joueur récupère ses jetons CR et les deux cartes sont défaussées.*

## Quelques précisions

**Produits abandonnés** : Pendant la quatrième phase, ou phase d'introduction en bourse, si un produit n'a plus aucun jeton, les cartes qui le constituaient sont défaussées.

**Donneur suivant** : Après chaque tour, le joueur à gauche de l'ancien donneur devient nouveau donneur.

**Pioche épuisée** : Quand la pioche est épuisée, battez les cartes défaussées et remettez les en pile faces cachées pour constituer une nouvelle pioche. Pendant une partie, vous pouvez être amenés à remplacer plusieurs fois la pioche.

## Victoire

La partie se termine au bout de dix tours, ou de douze tours lorsqu'on joue à six joueurs. Le joueur qui possède le plus d'argent liquide gagne.

## Stratégie

Contrairement à ce que l'on constate dans la sordide réalité, l'argent de chacun augmente sans cesse, parce c'est plus drôle ainsi. Les scores des joueurs peuvent être très proches à la fin de la partie et il est important de "gratter" les marges et de se battre pour gagner chaque dollar.

Il est également important de créer des produits convaincants dans lesquels les autres gens auront envie d'investir. Il est particulièrement bien joué d'investir sur un produit populaire quand vous êtes parmi les premiers à décider en phase de Corbeille, parce que si ce produit est populaire, vous pourrez poser votre deuxième jeton parmi les premiers, et donc à meilleur marché, et gagner plus d'argent de ceux qui investiront après vous.

## Valeur des parts

Pour vous faire une idée approximative de ce que valent vos parts, vous pouvez calculer leur **rendement prévisible**. Ce rendement est basé sur la performance d'une part, en fonction d'un jet de dé aléatoire. Par exemple, si vous possédez la seule part d'un produit à une part, on peut comprendre facilement que ce produit rapportera 2 \$ si le 1 sort au dé, et rien du tout dans les autres cas. Puisqu'il a 1 chance sur 6 de payer 2 \$, on dit que son rendement prévisible est de 0,33 \$. Un produit à 6 parts est sûr d'être introduit avec succès et rapportera en moyenne 7 \$ par part. Cependant, il ne faut pas perdre de vue que le rendement réel pourra n'être que de 2 \$, ou au contraire atteindre 12 \$. Chaque fois que le nombre de part change sur un produit, le rendement prévisible change aussi.

Quand vous investissez, faites attention au nombre de parts du produit que vous possédez déjà. Plus vous en possédez, moins chers seront les droits d'investissement (à nombre égal de parts) et plus vous conserverez d'argent. Si tous les joueurs ont également investi dans un produit, il ne rapporte rien à personne, et le produit ne présente plus aucun intérêt pour personne. S'il est introduit en bourse avec succès, on peut se dispenser de distribuer les revenus qu'il procure, puisque aucune différence ne se dégagera entre les joueurs.

## Variante

Pour un jeu différent, vous pouvez essayer ce qui suit.

- Vous pouvez créer de plus grands produits avec plus d'une description (par exemple : "Gigantesques pantalons comestibles érotiques"), ou plus petits sans description du tout (juste "Pantalons"). Quand il est introduit avec succès, le produit rapporte la valeur du dé que multiplie le nombre de cartes qui le composent. Autrement dit, des produits à 2 cartes rapporteront 2 fois le montant du dé, ceux à 3 cartes 3 fois le montant du dé, etc. L'achat d'une part d'un produit pendant la phase de corbeille coûte 0,50 \$ par carte, ce qui signifie que vous aurez besoin de disposer de demi dollars. Les joueurs continuent à recevoir deux cartes par tour, donc une main peut grandir ou rétrécir selon la taille des produits que vous créez.
- Pour un jeu plus difficile, distribuez seulement 4 jetons CR à chaque joueur.

## Contributions

The Big Idea (La Grande Idée) a été conçu par James Ernest, avec l'aide de Jeff Vogel, Carol Monahan, Mariann Krizsan et Dave Howell. Les illustrations sont de Damon Brown.

Essayez l'autre jeu dans la collection Big Game, un mignon petit jeu d'entreprise appelé The Big Cheese (le Grand Fromage). C'est comme un jeu de cartes de famille ... que vous ne pourrez jamais oublier.

*La traduction française est de François Haffner – haffner@free.fr. Ce jeu fait partie de la collection de jeux de société de François Haffner, consultable sur le site <http://jeuxoc.free.fr>.*