

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



Vient ensuite le tour du joueur situé à sa gauche. Il procède comme le premier joueur en posant le nombre de jetons de son choix sur sa carte *plateau d'offre*. Toutefois, il a le choix entre positionner sa carte *plateau d'offre* soit « avec » le premier joueur comme offreur 2, soit seul comme offreur 1 d'une nouvelle offre (offre 2). S'il la place avec le premier joueur, il ajuste la carte *compteur de broc'sous* correspondante de manière à ce qu'elle indique la somme de son offre et de celle de son « co-équipier ».

Important : Il est interdit de proposer une offre identique à celle de son co-équipier. Il est également interdit de proposer une offre qui cause une égalité de deux compteurs de broc'sous.

Les joueurs suivants procèdent tous ainsi, jusqu'à ce que chacun ait placé une offre (si 3 joueurs se sont positionnés comme offreur 1, il ne reste aux suivants que des places d'offreurs 2).

Note : Un joueur qui ne veut pas ou ne peut pas proposer une offre ne participe pas à la manche en cours.

L'amélioration des offres

À tour de rôle, en commençant par le même premier joueur, chaque joueur qui a placé une offre peut l'améliorer : il ajoute des jetons sur sa carte *plateau d'offre*. Un joueur qui, à son tour, n'augmente pas son offre ne peut plus le faire pendant cette manche.

Important : Il reste interdit de proposer une offre identique à celle de son co-équipier ou qui cause une égalité de deux compteurs de broc'sous.

L'heure des comptes

Lorsque plus aucun joueur ne souhaite améliorer son offre, l'équipe qui a misé le plus de broc'sous est vainqueur :

1. Ses jetons sont mis sur la carte *pot*.
2. Le co-équipier qui a misé le plus de broc'sous choisit un des trois lots ou un nombre de broc'sous du *pot* indiqué par la valeur du dé (si le dé indique un chiffre supérieur au nombre de broc'sous du *pot*, le joueur empêche tous les jetons du *pot*). Si nécessaire, le change avec des jetons des joueurs est fait pour que les jetons présents dans le *pot* correspondent aux broc'sous qui sont pris.
3. L'autre co-équipier choisit un des trois autres éléments restants (lots ou un nombre de *broc'sous* du *pot* indiqué par la valeur du dé).
4. Le premier co-équipier choisit un des deux autres éléments restants.
5. Le deuxième co-équipier récupère le dernier élément restant.

Note : Si un joueur seul remporte la manche, il empêche les trois lots ainsi qu'un nombre de broc'sous du *pot* indiqué par la valeur du dé.

Les autres jetons du *pot* sont répartis à égalité entre les autres joueurs. S'il en reste qui ne peuvent être répartis de manière équitable entre les joueurs, ils restent en place pour la prochaine manche. Celle-ci commence avec comme premier joueur celui qui vient de l'emporter (celui a misé le plus de broc'sous de l'équipe victorieuse si deux équipiers viennent de gagner ensemble).

Crédits

Auteur : Ludovic « Ludo le gars » Gimet lgimet.over-blog.com

Illustrations : Max Chavot maxarkes.deviantart.com/gallery/

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse

Fin de partie

La partie s'achève lorsque la pile des cartes *lots* est épuisée. Les joueurs calculent la valeur totale de leurs collections en se reportant à l'étiquette en bas de chaque carte : la première valeur indique le nombre de points gagnés si le joueur possède 1 carte de ce type, la deuxième valeur indique le nombre de points gagnés si le joueur possède 2 cartes de ce type, et ainsi de suite.



Exemple : Un joueur possède 4 affiches, il obtient 11 points. S'il possède 4 affiches, 2 disques et 5 vêtements, il obtient 34 points (11 + 5 + 18).

Le joueur qui possède le plus de broc'sous obtient un bonus de 5 points. Le second un bonus de 2 points. Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.





Matériel

- 36 cartes lots (6 séries de 6 lots : partitions, affiches, photos, disques, vêtements, instruments)
- 6 cartes offre
- 3 cartes compteur de broc'sous
- 6 cartes plateau d'offre
- 1 carte pot
- 1 dé
- 42 jetons (24 marrons correspondant à 1 broc-sou, la monnaie de Rock and Broc, et 18 oranges correspondant à 2 broc'sous)
- 6 marqueurs de total d'offre (3 gris et 3 jaunes)

Mise en place

- La zone de jeu est installée sur la table :
- Une rangée formée des cartes offre 1 (chiffre en haut de la carte) offreur 1 (chiffre au milieu de la carte), offre 1 offreur 2, compteur de broc'sous
 - Une rangée formée des cartes offre 2 offreur 1, offre 2 offreur 2, compteur de broc'sous
 - Une rangée formée des cartes offre 3 offreur 1, offre 3 offreur 2, compteur de broc'sous
 - Sur le côté, la carte pot et la pile des cartes lots mélangées et faces cachées.



Chaque joueur reçoit 10 broc'sous (4 jetons marrons et 3 jetons oranges) et une carte plateau d'offre. Les joueurs gardent secrète leur réserve de broc'sous pendant toute la partie (par exemple en la laissant dans une de leurs mains).

Note : En cours de partie, un joueur qui a besoin de jeton de 1 broc'sou, peut demander le change à un autre joueur ou avec des jetons en place dans la zone de jeu.

But du jeu

Rock and Broc est un jeu de collection d'objets, avec une facette coopérative. L'objectif est d'obtenir des séries avec le plus grand nombre possible de lots identiques, tout en gardant le plus de jetons possible. Son originalité vient du fait que l'on ne coopère pas toujours avec la même personne et que l'on peut même essayer de s'en sortir seul.

La partie

Le joueur qui est le dernier à être allé dans une brocante ouvre la manche. Il lance le dé et le place sur la carte pot.



Puis, il prend les trois premières cartes du tas de cartes lots et les place faces visibles en haut de la zone de jeu.



Attention : Les offres à venir ne concerneront pas un lot plutôt qu'un autre. Les offres des joueurs permettront d'acquérir n'importe laquelle des 3 cartes lots, choisies lors de la phase L'heure des comptes.

Les offres

Le joueur poursuit en posant le nombre de jetons de son choix sur sa carte plateau d'offre. Puis il place cette carte, avec ses jetons, sur la carte offre 1 offreur 1. Il indique le total de son offre sur la carte compteur de broc'sous offre 1 en posant un marqueur gris sur le chiffre des unités et, éventuellement, un marqueur jaune sur le chiffre des dizaines.

