



MARCHÉ

Un jeu de dés mouvementé pour 2 à 6 joueurs dès 10 ans.

Auteurs: Hajo Bücken
Dirk Hanneforth

Graphisme: Fruet + Ogi

Matériel

- 1 plan de jeu
- 6 pions d'acheteurs
- 6 x 15 cartes d'articles de marché aux puces
- 1 dé à dix facettes (0-9)
- 3 dés de couleur spéciaux
- 1 indicateur de direction
- 1 règle de jeu

Il règne une ambiance de marché aux puces dans la ville. Des marchands - de deux à six - essaient de vendre leurs antiquités, livres, jouets, vêtements et objets divers aux passants. La victoire revient au premier qui encaisse un total de 80 francs.

Préparatifs

Avant de commencer à jouer, dégager soigneusement les cartes d'articles de marché aux puces des planches préperforées. Poser le plan de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur choisit un stand et dépose à l'endroit (illustration visible) devant lui (par ordre de valeurs) les cartes d'articles de marché aux puces valant de 1 à 15 francs. Placer l'indicateur de direction au centre du plan de jeu sur le nénuphar. Au début de la partie, la flèche est tournée dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déposer les pions d'acheteurs sur les cases rondes.

Un joueur note, sur une feuille de papier, les noms des participants et, en dessous, les ventes qu'ils ont réalisées.

Même si le jeu se déroule avec moins de six participants, les six pions d'acheteurs sont utilisés.

Règles de jeu

Le début du jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des joueurs ouvre la partie en jetant le dé à dix facettes. Il déplace le pion de son choix du nombre de points obtenu. Chaque joueur peut choisir le pion qu'il désire déplacer. C'est l'indicateur de

direction placé au centre qui indique la direction à suivre. La case visée doit être vide. Si la case est occupée, le joueur doit relancer le dé. Une case ne peut être occupée que par un seul pion d'acheteur.

Après chaque lancer de dé, les joueurs sont obligés d'avancer leur pion.

Vente d'articles

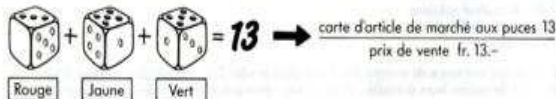
Lorsqu'un pion d'acheteur arrive sur une case de couleur, le propriétaire du stand doit lancer les trois dés de couleur. La somme des points obtenus indique l'article à vendre. Le prix de vente est déterminé par la couleur du dé affichant le plus grand nombre de points:

- Vert = double prix
- Jaune = prix normal
- Rouge = moitié prix

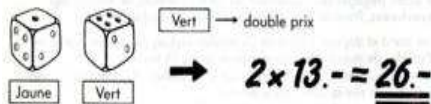
En cas de chiffres ex aequo, le joueur devra relancer les dés.

Exemple

Le joueur A obtient un 3 rouge, un 5 jaune, un 5 vert. La somme (3+5+5) détermine l'article à vendre = carte d'article de marché aux puces dotée du chiffre 13.



Le dé jaune et le dé vert affichant le même nombre de points, ces deux dés doivent être relancés. Si c'est le dé vert qui affiche le plus grand nombre de points, le joueur encaisse le double du prix, soit fr. 26.-.



Si c'est le dé jaune qui affiche le plus grand nombre de points, le prix de vente reste fr. 13.-. Les dés sont lancés jusqu'à ce que chacun présente un nombre différent, à savoir qu'il n'y ait plus de chiffre identique.

Les montants à centimes sont arrondis au franc supérieur (de fr. 4,50 à fr. 5.-).

Les propriétaires de stand ne sont pas obligés de vendre à n'importe quel prix. Ils décident en fonction des cas. La carte de l'article vendu est retournée (illustration cachée) et mise de côté. La vente est enregistrée sous le nom du propriétaire de stand figurant sur la feuille.

Chaque article de marché aux puces ne peut être vendu qu'une seule fois. Si la somme des trois dés de couleur est 0, le vendeur n'a aucun intérêt à vendre son article. Et c'est au tour du joueur suivant.

Changement de direction

Si le dé à dix facettes indique 0, on change la direction du panneau, donc le sens du jeu. C'est ainsi que, après le premier changement de direction, on joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si, à ce moment-là, il y a encore des pions d'acheteurs sur les cases de couleur, les propriétaires de stand concernés peuvent immédiatement vendre une nouvelle fois leurs articles.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Dans le cas de deux joueurs seulement, chacun devient propriétaire de deux stands. Autrement, le jeu se déroule selon les mêmes règles.

La victoire revient au premier propriétaire de stand ayant vendu pour fr. 80.- ou davantage de marchandises.



© 1991 by Edition Carit, Würenlos