

# CHEFS-D'ŒUVRE

## VENTES AUX ENCHÈRES DE TABLEAUX DE MAÎTRES

Pour 3 à 6 joueurs

### BUT

Tirer de transactions sur les tableaux de Maîtres le maximum de profit. Parmi d'authentiques chefs-d'œuvre, se sont glissées quelques copies sans valeur dont il faut se débarrasser astucieusement.

### GAGNANT

Le gagnant est celui qui, à l'issue de ces transactions (*ventes, achats, enchères publiques ou privées, adjudications...*), possède la fortune la plus élevée en œuvres d'art et en argent.

### MATÉRIEL

- 1 tableau de jeu
- 6 pions de couleurs différentes
- 24 cartes « Peintures »
- 24 cartes « Valeurs »
- 6 cartes « Biographies » (*Ces cartes n'ont aucune incidence dans le jeu, mais chaque joueur peut s'identifier à l'un de ces personnages pittoresques et opérer en son nom.*)
- 1 série de billets de banque
- 2 dés à jouer
- Des agrafes.

### PRÉPARATION

Le tableau est disposé sur la table.

Chaque joueur choisit un pion qu'il pose sur une case quelconque de la piste circulaire.

*(A ce stade, il ne doit pas tenir compte des instructions figurant sur cette case).*

Le donneur (*l'un des joueurs désigné pour tenir la Banque*) bat le paquet de cartes « Valeurs » qu'il place, faces cachées, au centre du plateau de jeu. Il mélange également les cartes « Peintures » et les pose, faces visibles, en paquet, à côté de la pile des « Valeurs ».

Il distribue 7 500 000 F à chacun et conserve le solde à la Banque.

Chaque joueur, en commençant par le Banquier, tire aux paquets une carte « Peintures » et une carte « Valeurs » (*celles du dessus*) qu'il agrafe ensemble.

Pour cacher la valeur du tableau, qu'il doit être seul à connaître, il accole le côté indiquant la somme au dos de la Peinture.

Tous les participants possèdent un premier tableau qu'ils exposent devant eux, face visible. Chaque fois qu'ils obtiendront une peinture, il l'exposeront de la même façon.

## LA PARTIE

A tour de rôle les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le total le plus élevé, commence. Il relance les dés, avance son pion de droite à gauche d'autant de cases qu'il marque de points et se conforme aux indications de la case où il tombe en fonction du règlement ci-dessous :

### ■ Le joueur tombe sur « ENCHÈRES A LA BANQUE »

Les autres et lui-même peuvent, sans y être obligés, enchérir sur le premier tableau visible de la pile des « Peintures ». Celui qui propose l'enchère la plus élevée, la paye à la Banque, prend la carte « Peintures » et la carte « Valeurs » du dessus du paquet (*carte dont il est seul à connaître l'importance*) et les agrafe ensemble.

### ■ Le joueur tombe sur « ENCHÈRES PRIVÉES »

N'importe lequel des concurrents peut, s'il le désire, enchérir sur l'un de ses tableaux.

Si le joueur possède plusieurs tableaux, l'adversaire placé à sa gauche, désigne celui qui doit être mis aux enchères. L'acquéreur paye à l'ancien propriétaire le montant de l'adjudication et reçoit les deux cartes agrafées. Lui seul sait s'il a réalisé une bonne affaire.

En matière d'enchères, les règles sont les suivantes :

1. L'offre de base doit être au minimum de 500 000 F.
2. Les enchères ne peuvent pas être à moins de 250 000 F.
3. Quand un joueur a ouvert les enchères, les surenchères se font, au gré de chacun, sans ordre établi.
4. Le joueur qui est pris à surenchérir au-dessus de ses disponibilités, doit verser 500 000 F à la Banque ou, s'il ne possède pas cette somme, perdre son prochain tour. Par contre, il n'est pas pénalisé s'il n'est découvert qu'après les enchères, quand l'acquéreur a déjà réglé le tableau.  
D'autre part, si l'acquéreur n'a pas assez d'argent pour payer, il est pénalisé comme indiqué ci-dessus et l'enchère est recommencée : L'amateur qui, après lui, a fait l'enchère la plus haute et dispose d'assez d'argent, doit cependant payer le prix fort pour avoir le tableau, même si un concurrent insolvable est intervenu dans les enchères.
5. Au cas où deux ou plusieurs joueurs font la même enchère en même temps, l'adjudication est annulée.
6. Quand une adjudication a lieu lors du tour d'un joueur (*qui détient alors les fonctions de Commissaire-Priseur*), celui-ci peut participer aux enchères mais il doit en contrôler la validité équitablement.

7. Quand un joueur a payé sa « Peinture » complétée par une carte « Valeurs », c'est au suivant qui se trouve à sa gauche de jouer.

8. Les emprunts d'argent et les ventes privées sont interdits:

- Le joueur tombe sur « ACHETEZ UN TABLEAU A LA BANQUE POUR X... »  
Il a la possibilité d'acheter, s'il le désire, le premier tableau exposé sur la pile des « Peintures ». Si c'est son intention, il en paye le prix indiqué à la Banque et reçoit le tableau et la carte « Valeurs » du dessus du paquet. S'il n'en veut pas, on procède à des « ENCHÈRES A LA BANQUE » selon les modalités précisées plus haut. Tous les joueurs peuvent y participer, excepté celui qui a refusé l'achat et n'agit plus que comme Commissaire-Priseur.

- Le joueur tombe sur « VOUS POUVEZ VENDRE N'IMPORTE QUEL TABLEAU A LA BANQUE »

Il peut, sans y être obligé, vendre n'importe quel tableau de sa collection à la Banque, au prix indiqué sur la carte « Valeurs » correspondante. *(C'est une occasion révéée de vendre à bon prix un tableau qu'il sera peut-être obligé de liquider à perte lors d'« ENCHÈRES PRIVÉES ».)* Quand il en a encaissé le montant, il écarte, faces visibles, les deux cartes. Elles ne serviront plus.

- Le joueur tombe sur « ACHETEZ UN TABLEAU DE N'IMPORTE QUEL JOUEUR POUR 2 000 000 F »

S'il possède la somme convenue et si la transaction l'intéresse, il peut acheter une peinture de la collection d'un concurrent qui n'a pas le droit de refuser la vente.

- Le joueur tombe sur « VOUS HÉRITEZ UN TABLEAU DE LA BANQUE »

Il reçoit gratuitement le premier tableau exposé sur la pile des « Peintures », auquel il agrafe la carte « Valeurs » du dessus du paquet correspondant.

- Le joueur tombe sur « VENDEZ UN TABLEAU A LA BANQUE POUR 1 750 000 F »

Il doit vendre un tableau de son choix au prix indiqué. Il sera bien avisé de vendre sa peinture la moins précieuse et particulièrement un faux, s'il en possède un. S'il n'a aucun tableau, il passe son tour.

## LE VAINQUEUR

La partie est terminée quand les deux piles « Peintures » et « Valeurs » sont épuisées.

Les joueurs comptent leur argent, auquel ils ajoutent les sommes indiquées sur leurs cartes « Valeurs ».

Le vainqueur est celui qui présente le total le plus élevé.