

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



adjudgé..!

JEU DE SOCIÉTÉ POUR 3 A 6 JOUEURS

Chaque joueur représente un antiquaire. Des objets d'art figurés par des cartes sont mis en vente et achetés aux enchères par les joueurs. Mais ces objets peuvent être en mauvais état, ce qui diminue leur prix; ils peuvent même être des faux et leur valeur est nulle. Le but du jeu est d'acquérir une collection d'objets authentiques, en éliminant les faux, et en s'efforçant de réunir les objets d'art appartenant à une même catégorie, ce qui multiplie leur valeur. A la fin de la partie, le joueur qui possède la plus belle collection est le gagnant.

*Le recto des cartes représente les objets d'art, tandis que les indications d'authenticité, "vrai", "en mauvais état" ou "faux", sont portées sur le verso et sont invisibles au moment des enchères. Au fur et à mesure que se déroule la partie, chacun peut, en observant soigneusement les réactions des autres joueurs, deviner peu à peu où sont les vrais, où sont les faux. Jeu psychologique autant que de hasard, "**Adjudgé..!**" est vraiment **le poker des jeux de société!***

ÉLÉMENTS DU JEU.

Le jeu se compose :

- d'un **marteau de commissaire-priseur** dont se sert tour à tour chacun des joueurs.
- de **36 cartes "objets d'art"**. Il existe 3 cartes semblables pour chaque objet, une ou deux correspondant à des objets vrais, en bon ou en mauvais état, une ou deux correspondant à des faux. Pour 36 cartes, il y a donc 12 objets différents, répartis en 4 **séries** de 3, (série des Céramiques, série du Mobilier, série des Monnaies, série des Tableaux), comme l'indiquent les cartes "**Cotation des Experts**", qui sont à la disposition des joueurs.
- de **billets de banque**.
- de **31 cartes de péripétie** qui entraînent des événements favorables ou défavorables. Certaines sont secrètes et peuvent être conservées pour être utilisées au moment opportun.

RÈGLE DU JEU.

Au début de la partie, les cartes "objets d'art", après avoir été soigneusement battues, sont disposées en pile, verso caché, auprès du joueur qui tient la Caisse. Les cartes de péripétie sont placées au centre de la table. Une certaine somme est remise en billets de banque à chacun des joueurs, avec une carte "Cotation des Experts" :

60.000 francs à chacun s'il y a 5 ou 6 joueurs.

80.000 francs à chacun s'il y a 3 ou 4 joueurs.

A son tour de jouer, chacun tire une carte de péripétie, et la remet après l'avoir lue, au dessous de la pile, sauf les cartes "Secret" que l'on conserve. Lorsqu'une carte "**Hôtel-Drouot - Vente aux enchères de X objets**" est tirée, une vente publique aux enchères a lieu. Le joueur qui a tiré cette carte joue le rôle du commissaire-priseur et mène les enchères, tout en conservant le droit d'enchérir pour son propre compte. Le nombre d'objets à vendre est pris sur la pile des cartes "objets d'art", en prenant soin de dissimuler les versos (faire glisser les cartes, et bien les mettre en évidence sur la table). Au départ des enchères, les objets d'art sont mis à prix à 2.000 francs. Le Commissaire-priseur procède à la vente des objets d'art un par un, et les adjuge aux joueurs qui offrent la plus haute enchère, en prononçant les paroles rituelles : " Une fois, deux fois, trois fois, **Adjugé!**". L'acquéreur verse le montant de l'enchère à la Caisse et prend alors connaissance du verso de la carte. Tous les objets d'art acquis par les joueurs doivent être exposés devant eux sur la table de jeu.

L'enchère minimum est de 500 francs. On ne peut enchérir au delà de la somme dont on dispose.

La vente achevée, on passe au joueur suivant qui tire une carte de péripétie, et ainsi de suite.

Cependant, à son tour de jouer et après avoir tiré une carte de péripétie, chaque joueur peut en outre, s'il le désire :

- organiser à son profit une **vente des objets de sa propre collection**.
- demander à l'un (ou à plusieurs) des autres joueurs de lui vendre un (ou plusieurs) objets d'art de sa collection : **demande de vente**.

Dans la pratique, les ventes d'une collection privée et les demandes de vente ne sont utiles que lorsqu'un certain nombre d'objets d'art ont déjà été acquis par les joueurs dans les enchères publiques.

Vente des objets d'art d'une collection privée.

Un joueur peut avoir intérêt à vendre des objets de sa propre collection pour trois raisons :

- pour se débarrasser en "bluffant" de ses objets faux,
- pour vendre des objets "vrais", mais qui ne correspondent pas aux "séries" qu'il essaie de former, et présentent donc moins d'intérêt pour lui,
- pour disposer d'argent frais, si sa fortune s'épuise rapidement.

Le vendeur conduit lui-même les enchères. Il place au centre du jeu les objets qu'il met en vente et en fixe librement la mise à prix. Il les adjuge au plus offrant. Si aucun amateur ne se présente, l'objet doit alors être proposé aux **Musées Nationaux** (la Caisse), qui en **constatent l'authenticité** : si l'objet est vrai, (en bon ou en mauvais état) les Musées l'achètent pour **la moitié de sa valeur réelle** (l'objet est alors remis au hasard dans la pile des objets non vendus). Si l'objet

est faux, les Musées Nationaux le refusent, il est retiré définitivement du jeu et le vendeur paie à la Caisse une amende de 6.000 francs.

Si le joueur n'a plus suffisamment d'argent pour payer cette amende, il remet en vente aussitôt d'autres objets jusqu'à ce qu'il ait recueilli les sommes nécessaires pour la payer.

Demande de vente

Un joueur a toujours le droit de demander à un autre joueur de lui vendre l'une des pièces de sa collection. **Ce dernier ne peut refuser de la mettre en vente, mais il en fixe lui-même la mise à prix qui ne peut cependant dépasser la valeur de l'objet "vrai"** qui figure sur la carte "Cotation des Experts". Les autres joueurs, s'ils sont intéressés, peuvent enchérir à leur tour sur cette mise à prix initiale, car les transactions sont toujours publiques au cours de la partie. Si la mise à prix est jugée trop élevée, la transaction n'aboutit pas. Si l'objet est acquis, il ne pourra pas faire l'objet d'une nouvelle transaction, tant que l'acquéreur n'aura pas joué une nouvelle fois.

A son tour de jouer un joueur peut faire autant de "demandes de vente" qu'il le désire.

Les joueurs ont intérêt à acquérir le plus possible d'objets dans les collections des autres joueurs, soit pour achever une "série" commencée, soit pour empêcher un autre joueur d'en achever une.

Séries

Une série comporte obligatoirement, les 3 objets d'art différents appartenant à une même catégorie. La valeur de la série est égale au double de la somme des valeurs individuelles des objets qui la composent. Les joueurs doivent s'efforcer de les former, soit en spécialisant leurs achats au cours des enchères publiques, soit en achetant les objets qui leur manquent chez un autre joueur (demande de vente). On peut former des séries avec des objets en bon comme en mauvais état, mais dans ce cas la valeur de la série est moindre, ainsi qu'il est indiqué ci-dessous.

La valeur d'un objet d'art en mauvais état est égale à **la moitié de celle du même objet en bon état**. Exemple : La Tête d'Hermès, de la Série des Monnaies, d'une valeur de 14.000 francs, ne vaut que 7.000 francs si elle est en mauvais état. Si une "série" est formée avec des objets d'art en mauvais état, on multiplie par 2 la valeur réelle de chaque objet qui la compose, pour obtenir sa valeur. Exemple : Série du Mobilier : Fauteuil en bon état : 8.000, Secrétaire en mauvais état : 5.000, Cartel en mauvais état : 6.000 ; Total : $8.000 + 5.000 + 6.000$, multipliés par 2 = **38.000 francs**.

Une fois une série formée par un joueur, celui-ci a la faculté de proclamer **"Série complète bloquée"**. Aucune pièce de cette série ne pourra désormais être vendue ou achetée et les objets qui la composent ne pourront plus être affectés par les différents incidents provoqués par les cartes de péripétie. En bloquant sa série, un joueur prend ainsi une mesure de sécurité. La série bloquée demeure **immuable** : par exemple on ne peut en modifier la composition à la fin de la partie, au cas où

elle contiendrait un objet en mauvais état, pour le remplacer par le même objet en bon état, mais acquis par le joueur après que sa série ait été bloquée. On a seulement le droit de joindre à la dernière minute le "Certificat d'authenticité", si c'est nécessaire.

Une série comportant un faux n'a aucune valeur en tant que telle. On peut néanmoins la bloquer pour tromper les autres joueurs.

Cartes de péripétie "Secret"

Les cartes de péripétie "Secret" sont conservées par les joueurs pour être utilisées au moment où elles leur paraîtront le plus utile. Elles ne peuvent servir qu'une fois. Elles sont remises au dessous de la pile après avoir servi. Ce sont :

— 4 cartes "**Expertise**". Dans le cas des ventes publiques à l'Hôtel Drouot seulement, la carte "Expertise" permet au joueur qui la détient de prendre connaissance, avant le début de la vente, du verso de l'une des cartes "objets d'art".

— 2 cartes "**Droit de Prémption**". Ces cartes permettent, au cours des ventes publiques seulement, d'acquérir un objet d'art à sa **valeur de mise à prix**, de préférence à tout autre joueur.

— 1 carte "**Certificat d'authenticité**". Joint à un objet faux, le certificat le rend vrai. Il permet en particulier de donner sa pleine valeur à une série comportant un objet faux et deux vrais. On peut le vendre. Il a un caractère mobile : il peut être séparé de l'objet qu'il authentifie pour être joint à un autre.

Fin de la partie

La partie est terminée, lorsque tous les objets d'art qui ont été mis en pile au début, sont vendus. Le joueur qui tire la carte de péripétie : "Vente de X objets", entraînant la vente des derniers objets d'art de la pile, est le dernier à jouer. On ne peut plus faire aucune transaction après lui. Chacun calcule alors la valeur **réelle** de sa collection. Les faux n'ont aucune valeur. La valeur des objets en mauvais état est égale à la moitié de celle du même objet en bon état, qui figure sur la carte "Cotation des Experts". La valeur des séries, qu'elles aient été bloquées ou non, est égale au double de la somme des valeurs individuelles des objets qui la composent. La même règle est à suivre si la série comporte des objets en mauvais état, comme il a été indiqué ci-dessus.

Les billets de banque qui restent en possession des joueurs ne comptent pas. Le gagnant est celui dont la collection a la plus forte valeur.

Si au cours d'une vente publique un objet ne trouve pas d'acquéreur, il est remis au hasard dans la pile. Si le même cas se produit à la fin de la partie, l'objet n'est donc remis en vente que lorsqu'une nouvelle carte "Vente de X objets", est tirée, ce qui allonge la partie in extremis de quelques coups. Si l'objet ne trouve pas encore d'acquéreur, il est définitivement retiré du jeu, et la partie est terminée.

*Marque et modèle déposés
Breveté S.G.D.G.*