Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

Business

Un jeu de Sid Sackson

Traduction française par François Haffner
d'après la traduction anglaise de Peter Sarrett

Préparation

Mélangez les cartes distribuez-en et face cachée sur chaque mois du plan de jeu. Les trois cartes restantes sont mises de côté et ne sont pas utilisées pour cette partie. Retournez face visible les cartes de janvier, février, et mars.

Chaque joueur commence la partie avec 105 000 : 3 x 10 000, 1 x 25 000, et 1 x 50 000. Chacun garde son argent secret.

Mettez toutes les actions (les jetons) dans le sac, mélangez-les, et piochez-en quatre au hasard pour chaque joueur. Les actions des joueurs doivent être visibles de tous.

Déroulement d'un mois

Enchère

Au début de chaque mois, un joueur pioche au hasard dans le sac plusieurs séries d'actions et les place en groupe au milieu du plan de jeu :

- 2 joueurs :
  2 séries de respectivement 3 et 5 actions
- 3 joueurs :
  3 séries de 3, 4 et 5 actions
- 4 joueurs :
  4 séries de 3, 4, 4 et 5 actions
- 5 joueurs :
  5 séries de 3, 3, 4, 4 et 5 actions
- 6 joueurs :
  6 séries de 3, 3, 4, 4, 5 et 5 actions

Lorsque tous les groupes d'actions sont disposés sur le marché, les joueurs décident secrètement, selon quel groupe les intéresse, combien ils sont prêts à payer pour l'obtenir. Chaque joueur mise secrètement dans sa main. L'enchère minimum est de 10.000. Une fois que tous les joueurs sont prêts, leurs offres sont révélées.

Le meilleur enchérisseur choisit en premier le groupe d'actions qui l'intéresse, le deuxième meilleur enchérisseur choisit ensuite, etc. Tous les enchérisseurs payent le montant de leur offre à la banque.

En cas d'égalité, les soumissionnaires ex aequo lancent les dés et choisissent dans l'ordre décroissant des valeurs obtenues au dé, en lançant plusieurs fois le dé si nécessaire.

Vente

Chaque joueur décide, lors de son tour, s'il vend ou non une partie de ses actions. La carte du mois détermine les ensembles d'actions que chacun peut vendre et le prix payé pour chaque ensemble. Seules les combinaisons présentées sur la carte peuvent être vendues. Chacun peut vendre autant d'actions qu'il le souhaite s'il réunit les combinaisons demandées ; un nombre illimité de chaque combinaison peut être vendu par tous les joueurs. Les actions vendues retournent dans le sac, et le prix est payé au joueur par la banque.

Aucun joueur ne peut détenir plus de 10 actions à la fin de chaque mois. Toute personne dépassant cette limite doit se défausser du surplus pour n'en conserver que 10, en remettant les actions surnuméraires dans le sac.

Fin du mois

À la fin du mois, la carte du mois est défaussée et on dévoile la première carte cachée suivante.

En mars, juin, septembre et décembre, la banque paie le double des prix affichés lorsque les joueurs vendent leurs actions.

On peut opter pour la variante que l'auteur avait décrit dans ses règles originales : paiement double en octobre et novembre et triple en décembre à la place.

Fin de la partie

Après décembre, le joueur avec le plus d'argent gagne la partie. Les éventuelles actions restantes sont sans valeur.