

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**





Un jeu de Harold Bilz, Peter Gutbrod, et Rainer Krohn

Dans Pfsch, 2 à 5 constructeurs peu scrupuleux essaient de construire autant de bâtiments que possible. Pour augmenter leurs bénéfices, les entrepreneurs essaient d'employer des matériaux bon marché au lieu des bons matériaux plus chers. Prenez garde aux inspecteurs des bâtiments, dont le travail est de s'assurer de la sûreté des bâtiments construits. Si un constructeur se fait attraper en plein *Pfusching* (c'est à dire en fraudant délibérément sur les matériaux), l'inspecteur détruit le bâtiment en construction. Si l'entrepreneur est attrapé une troisième fois, son permis de construire est retiré.

But du jeu

Avoir le plus d'argent à la fin de l'année une année en achevant des bâtiments et en utilisant moins de matériaux chers que les autres constructeurs.

Contenu

- 5 Quartiers – là où les bâtiments sont construits.
- 5 Blocs de pâte à modeler – représentant le plâtre de construction bon marché.
- 45 Blocs de bois – représentant la pierre de taille, matériau noble et cher.
- 5 Palissades – pour gêner le matériau en toute intimité.
- 5 Panneaux de chantier de construction – pour signaler les chantiers en cours.
- 55 Jetons de corruption – servent de "contributions" aux inspecteurs des bâtiments.
- 1 Calendrier – pour connaître la date.
- 1 Outil de sondage – pour sonder la construction.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en douze mois. Chaque mois, chaque constructeur prépare un bloc avec la pâte à modeler en incluant ou oubliant un bloc de bois. Le constructeur ajoute le bloc à son chantier actuel, puis il décide combien il consacre pour suborner les inspecteurs des bâtiments. Le constructeur qui a fourni la contribution la plus élevée décide quel bloc de bâtiment doit être examiné. Les informateurs peuvent inciter une inspection supplémentaire. L'inspecteur introduit l'outil de sondage dans le module suspect. Si l'outil ne rencontre pas de bloc de bois, l'inspection échoue et tous les matériaux de construction sont enlevés du site. Après le mois de décembre, la partie se termine et chaque constructeur reçoit des bénéfices pour les blocs en bois qu'il a économisés, les blocs utilisés pour les bâtiments terminés, et les blocs utilisés pour tous les bâtiments inachevés. Le constructeur qui a réalisé le meilleur profit est le vainqueur.

Tour de jeu

D'une façon générale, les tours sont joués simultanément par les joueurs. À tout moment, notamment quand l'ordre de jeu peut affecter le résultat, par exemple lors du placement du panneau de construction, c'est alors le joueur le plus jeune qui joue en premier, puis les autres joueurs dans le sens de la table.

Avant la première partie

Détachez précautionneusement les jetons, et placez les panneaux de construction sur les supports en plastique.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 1 Palissade de sa couleur
- 1 Bloc de pâte à modeler de sa couleur
- 1 Panneau de construction
- 9 Blocs de bois
- 11 Jetons de corruption (six numérotés de 1 à 6, un informateur, et quatre poches vides).

Chaque joueur place ses matériaux et ses jetons de corruption derrière sa palissade, de telle sorte que les autres joueurs ne puissent les voir. Utilisez le même nombre de quartiers que de joueurs (c'est à dire, que s'il y a quatre joueurs, on utilise quatre quartiers). Le quartier des maisons ouvrières (celui ne contenant que des zones "2") doit toujours faire partie des quartiers en jeu. Placez les quartiers au centre de la table afin que tous les joueurs puissent les atteindre. Placez le calendrier sur un côté.

Séquence de jeu

Pfsch se joue en douze mois (tours). Chaque mois se divise en quatre phases : Préparation des matériaux, Construction, Corruption, Inspection.

Préparation des matériaux

Le mélange est toujours fait derrière la palissade. Les blocs de qualité sont fabriqués avec un bloc de bois à l'intérieur (matériau cher) recouvert d'une couche de plâtre (matériau bon marché). Les constructeurs plus véreux fabriquent des blocs

à partir de plâtre seulement. Les blocs en pur plâtre doivent bien sûr être de même taille et forme que ceux contenant un bloc de bois.

Construction

Les chantiers sont indiqués sur les quartiers par un cercle avec un nombre. Le cercle définit la zone dans laquelle le bâtiment peut être construit. Le nombre indique combien de blocs sont exigés pour terminer le chantier. Quand un joueur commence un nouveau projet de construction, il place un panneau de chantier à côté du chantier prévu dans n'importe quel quartier et place un bloc dans le cercle. Avant de commencer un nouveau projet de construction, le projet précédent doit être terminé. Le panneau de chantier reste sur le site jusqu'à ce qu'un nouveau projet soit lancé.

Corruption

Il y a trois types de jetons de corruption :

Les cadeaux : de la bouteille de champagne à la voiture de sport ; plus le cadeau est important, plus la corruption est tentante.

Les poches vides : Un joueur peut utiliser ce jeton (pas de corruption) au lieu d'offrir un cadeau.

Informateur: Il y aura une inspection supplémentaire après l'inspection ordinaire.

Chaque joueur place son jeton de corruption face cachée devant sa palissade. Tous les jetons sont retournés en même temps. Le joueur qui a posé le cadeau le plus cher joue le rôle de l'inspecteur des bâtiments et déclare quel bloc sera examiné à ce tour.

Si deux joueurs ou plus ont retourné le même cadeau le plus cher, ils ont alors deux minutes pour convenir du bloc à examiner. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, le joueur qui avait posé le deuxième cadeau le plus cher décide. Si les joueurs à égalité ne parviennent à aucun accord, ou si tous les joueurs ont placé des poches vides, il n'y a aucune inspection à ce tour.

S'il y a un informateur, une inspection supplémentaire a lieu après l'inspection ordinaire. C'est l'informateur qui décide quel bloc est contrôlé. S'il y a deux informateurs ou plus au cours d'un tour, ces informateurs s'annulent et l'inspection supplémentaire n'a pas lieu.

Empilez les jetons de corruption utilisés avec le cadeau le plus cher sur le dessus. Placez la pile sur le mois du calendrier qui se termine.

Inspection

Un seul bloc est contrôlé à chaque inspection. L'inspecteur décide quel bloc est sondé. Seuls les bâtiments en construction, c'est à dire avec un panneau de chantier, sont examinés. Les bâtiments terminés, qui n'ont plus de panneau de chantier, ne sont pas examinés. Toutes les promesses qui pourraient être faites n'ont pas à être respectées. Comme dans la vraie vie, l'inspecteur n'est responsable que de son bureau d'inspection et de sa conscience.

Pour faire son contrôle, l'inspecteur pousse soigneusement l'outil de sondage dans le module choisi. Si l'outil rencontre un intérieur en bois dur, c'est que le bloc est plein et qu'il n'y a aucune raison qu'une plainte soit retenue. Si l'outil traverse le bloc sans rencontrer un noyau intérieur dur, c'est alors qu'il y a eu clairement tentative de fraude, de *pfusching*. Tous les blocs du chantier en construction sont aussitôt retirés du terrain, en raison du danger potentiel. Les matériaux de construction qui composaient la construction détruite ne peuvent pas être réutilisés. Le chantier de construction peut être utilisé pour un autre projet de construction.

La fraude (pfusching) et ses conséquences

La première fois qu'un constructeur est attrapé à tricher sur les matériaux, l'inspecteur lui lance un oeil mauvais, et aucune amende ou pénalité ne lui est infligée, excepté la perte des matériaux de son chantier. Si un constructeur est attrapé une deuxième fois à frauder, il doit rendre en pénalité un bloc de bois, en plus de la perte des matériaux du site détruit. Si le joueur est pris une troisième fois en fraude, l'inspecteur des bâtiments lui enlève son permis de construire, et le joueur est éliminé.

Mois particuliers

En avril, il pleut sans arrêt. Il est donc impossible de construire. Par contre l'inspection a quand même lieu.

En août, l'inspecteur des bâtiments est en vacances. La construction continue donc, mais il n'y a donc ni corruption ni inspection ce mois là

Le vainqueur

À la fin des 12 mois, on calcule les profits de chacun.

- Chaque bloc de bois qui a été économisé rapporte 100 000 €.
- Tous les blocs appartenant à une construction terminée rapportent 100 000 € chacun, peu importe qu'ils soient durs ou mous (par exemple, une construction terminée de 4 blocs de haut rapportera 400 000 €).
- Les constructions inachevées rapportent 50 000 € par bloc.

Le constructeur qui a réalisé le plus grand profit pendant l'année est le vainqueur.

Règles allemandes © Copyright 1992 Heidelberger Spielverlag

Traduction anglaise © Copyright 1995 par Mayfair Games Inc. Tous droits réservés.