Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

http://escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Zahltag (Payday)

par Franz-Benno Delonge

Payday = Jour de paye

Nombre de joueurs :

2 à 4

Durée du jeu :

45 mn

Contenu:

52 cartes “ressources”:
- 14 chefs de chantier
- 16 ouvriers
- 10 grues
- 12 excavatrices

32 cartes “chantier”
6 cartes “jour de paye”
4 cartes "00" (chacune d’une couleur différente)
16 cartes “offre” (4 identiques dans chacune des 4 couleurs)
Argent du jeu

Thème :

“Notre cité doit s’embellir !” Le maire a pris la décision de s’engager dans sa revalorisation. De nouvelles constructions et des rénovations sont pour cela nécessaire. Les entreprises du bâtiment ont de ce fait des chances de faire des profits. En tant qu’entrepreneur vous devez tenter de gagner le maximum de marchés. N’oubliez pas de garder un œil sur vos concurrents et leurs ressources. Si vous pensez qu’ils sont intéressés par une affaire que vous voulez obtenir, vous devez faire une offre supérieure ou perdre le marché. Si vous ètes sûr de posséder les ressources nécessaires pour réaliser la construction, foncez ! Mais, attention ! Pas d’erreur de calcul ! Le jour de paye arrive …

But du jeu :

Chaque joueur tente, par le biais d’une offre, d’emporter le plus de marchés intéressants. Le joueur possédant le plus d’argent, après 5 jours de paye, a gagné.

Préparation :

Chaque joueur reçoit 4 cartes « offre » d’une couleur ainsi que la carte « 00 » de la même couleur. On garde ses cartes en main. De plus chaque joueur reçoit une somme de 20 millions, qu’il garde devant lui et visible des autres joueurs. L’argent non distribué constitue la banque.
Les 52 cartes « ressources » sont mélangées et chaque joueur en reçoit 7 qu’il rajoute à sa main. Le restant des cartes «ressources» sont réparties en 4 talons, un pour chaque type de ressource. Les 4 talons sont placés au milieu de la table.
Commençant par le plus jeune joueur et en en suivant dans le sens des aiguilles d’une horloge, chaque joueur a le choix de tirer ou de se défausser de 0 à 3 cartes « ressource ». A la fin de ce tour de table, les joueurs n’auront donc pas forcément le même nombre de cartes « ressource » : un joueur pouvant en avoir de 4 (7-3) à 10 (7+3).
Les 32 cartes «chantier» et les 6 cartes « jour de paye » sont alors mélangées toutes ensemble et placée en un seul talon au centre de la table.

Les cartes :

“Chantier”
Elles sont nécessaires pour pouvoir réaliser un chantier.

« Offre »
Permettent aux joueurs de faire une offre financière pour l’acquisition d’un chantier – chaque joueur joue une seule de ses cartes « offre » pour chaque chantier. Chacune de ces cartes comportent deux nombres. Le montant de l’offre d’un joueur est le nombre situé le plus près du centre de la table.

Carte « 00 » :
Un joueur qui n'est pas intéressé par un chantier, ou qui n'a pas les ressources pour le réaliser, doit jouer sa carte « 00 »

« Jour de paye »
Si une carte « jour de paye » est révélée, les joueurs doivent payer le coût de leurs ressources immobilisées (cartes « ressource » en main) – Exception : le joueur possédant le moins de ces cartes en main ne paie rien.

«Ressource »
Les 4 différents types de ressources sont nécessaires pour réaliser les chantiers.

Le Jeu :

Le plus jeune joueur commence; puis on poursuit dans le sens horaire.
A son tour chaque joueur doit effectuer 3 actions, l'une après l'autre. Une quatrième action concerne tous les joueurs.

1. Fin de chantiers
2. Ajouter, Retirer, ou échanger des ouvriers
3. Découvrir une carte "chantier"
4. Enchérir sur ce chantier ou payer les ouvriers (si la carte découverte est une carte "jour de paye").

1. Fin de chantiers
Reprendre ses cartes "ressource" en main.
Cette action n'est pas effectuée au tout début du jeu, étant donné qu'aucun chantier n'a été affecté et que par conséquent aucune ressource n'est affecté à un chantier.
Si le joueur actif a des cartes "ressource" exposées sur la table, il procède ainsi :
Toutes les cartes "ressource" placées à la droite du joueur sont remises dans sa main. Elles deviennent disponibles pour de futurs chantiers. Toutes les cartes placées à gauche du joueur actif passent à sa droite.

Eclaircissement : un chantier se déroule en trois phases :
A. Un joueur obtient un chantier : Il placent les cartes "ressource" nécessaires à sa réalisation à sa gauche.
B. A son tour suivant : Il déplacent ses cartes "ressource" de sa gauche à sa droite.
C. A son autre tour suivant : Il reprend les cartes "ressource" placées à sa droite dans sa main. Ces cartes deviennent disponibles pour de nouveaux chantiers.

2. Ajouter, rejeter, ou échanger une carte « ressource »
Le joueur actif a le choix entre ces différentes actions :
• Prendre une carte "ressource" d'un quelconque des 4 talons pour la rajouter à sa main.
• Echanger une de ses cartes "ressource", en la plaçant sous son talon et en tirant une carte d'un quelconque autre talon.
• Se défausser d'une carte "ressource" en la plaçant sous son talon

Attention: Un jouer ne peut avoir plus de 12 cartes « ressource » en comptant à la fois les cartes en main et celles exposées sur la table ! Si un joueur se trouvait avoir plus de 12 cartes «ressource » il devrait payer à la banque 1 million pour chaque carte supplémentaire et se défausser des cartes en trop. S'il ne peut pas payer l'amende, il est éliminé du jeu.

Si un talon de cartes "ressource" est épuisé, le type de ressource correspondant n'est plus disponible jusqu'à ce qu'un joueur se défausse de ce type de carte.

3. Découvrir une carte "chantier"
Le joueur actif découvre la carte du dessus du talon des cartes "chantiers". Cette carte peut être effectivement une carte « chantier » ou une carte « jour de paye ».

4. Faire une offre pour un chantier, ou régler un « jour de paye »

4.1 Faire une offre pour un chantier
Si une carte "chantier" est découverte, ce chantier va être affecté à un des joueurs. Chaque joueur qui est intéressé par le chantier et qui a les ressources nécessaires pour le réaliser (indiquées sur la carte "chantier") fait

une offre en jouant une carte “offre”. Le nombre du côté de la carte le plus près du centre de la table correspond au montant de l’enchère du joueur (les cartes “offre” ayant toutes deux nombres donnent chacune deux possibilités de montant d’offre)

Si un joueur n’est pas intéressé par un chantier ou bien s’il n’a pas les ressources pour le réaliser, il joue sa carte “00” pour indiquer qu’il passe.

Une fois que tous les joueurs ont choisi parmi leur cartes en main une carte “offre”, ils les posent sur la table face visible simultanément. Le joueur ayant fait la plus basse offre obtient le chantier et le montant de son offre de la banque. Puis il commence immédiatement les travaux, en plaçant les ouvriers nécessaires à sa gauche. Si plusieurs joueurs ont fait la plus basse offre, chacun d’entre eux reçoit une part du chantier, mais ils reçoivent chacun de la banque le montant de leur offre, diminué de 2 millions,. Ces joueurs doivent placer leurs cartes « ressource » à leur gauche comme s’ils avaient été chacun seul acquéreur du chantier. En conséquence, si l’offre la plus basse est de 1 million et que plusieurs joueurs ont offert cette somme, ils vont devoir payer à la banque chacun 1 million (ils perdent de l’argent sur ce chantier).

Après l’attribution du chantier, chaque joueur reprend sa carte “offre” en main. La carte « chantier » est placée sur le côté de la table et y reste jusqu’à l’arrivée d’une carte “jour de paye”. Le nombre de cartes “ressource” en main doit être visible aux yeux de tous.
Si tous les joueurs montrent la carte “00” le chantier n’est pas attribué mais la carte reste sur le côté de la table.

4.2 Régler un “Jour de paye”
Si une carte “jour de paye” est découverte, chacun des joueurs doit payer pour les cartes “ressource” (ressources immobilisées) qu’ils ont en main. Chaque joueur compte uniquement le nombre de cartes « ressource » qu’ils ont en main. Celui qui en compte le moins ne paie rien. Chacun des autres joueurs paie à la banque 1 million par ouvrier de plus que celui (ou ceux) qui en a le moins. Si un joueur ne peut pas payer il est éliminé du jeu. De fait, si tous les joueurs ont en main le même nombre de cartes “ressource”, ils ne paient rien.

Après le règlement d’un “jour de paye”, la carte “jour de paye” et toutes les cartes “chantiers” exposées en bord de table sont placées en deux piles sur le côté de la table, de telle manière que chacun puisse voir combien de cartes « jour de paye » sont passées.

Une fois qu’un chantier est attribué ou qu’un jour de paye est réglé, le tour du joueur est fini. C’est maintenant au joueur place à sa gauche de devenir actif.

Cas particuliers :
• Si un autre jour de paye succède immédiatement à un jour de paye, il n’est pas pris en compte et la carte correspondante est mélangée au talon des cartes “chantier”. Puis une nouvelle carte “chantier” est découverte. Si c’est à nouveau une carte “jour de paye” on recommence de la même manière. Et ainsi de suite, jusqu’à ce qu’une carte « chantier » soit découverte.
• Si 9 cartes “chantiers” ont été découvertes depuis le dernier « jour de paye », un jour de paye sera obligatoirement à régler au prochain tour. (A 2 joueurs, ceci arrive après seulement 8 cartes “chantier” successives)
Le joueur actif suivant cet évènement termine les deux premières actions de son tour comme d’habitude. Cependant pour sa troisième action, au lieu de découvrir une carte « chantier », le joueur actif recherche une carte “jour de paye” dans le talon des cartes “chantier” et la découvre. Il mélange les cartes restantes “chantier” du talon et on règle le “jour de paye” comme d’habitude.

Fin du jeu

Le jeu se termine après le règlement du cinquième jour de paye. Le joueur possédant le plus d’argent gagne. En cas d’égalité, le joueur ayant le moins de cartes « ressource », en main et sur la table, gagne. S’il y a encore égalité, le joueur ayant le moins de carte « ressource» sur la table gagne.

www.ravensburger.de
Ravensburger Game Publishing House
Post office box 18 60 - D-88188 Ravensburgs

Traduction en français : Philippe Lalanne (15 novembre 2004)