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 (Bourgogne du sud), 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.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ART MODERNE

Un jeu de Reiner Knizia

© 2009 Reiner Knizia. All rights reserved.
Illustrations : Carole Carrion - © 2009 Matagot

BUT DU JEU

Chaque joueur représente une galerie d'art et cherche à acquérir et vendre des tableaux d'art moderne aux meilleurs prix.
Une partie d'*Art moderne* se déroule en quatre manches. Lors de chaque manche, des tableaux sont mis aux enchères par les différents joueurs. À la fin de la manche, les tableaux sont revendus, et les artistes qui ont été le plus souvent achetés sont ceux qui rapporteront le plus d'argent.
Le joueur le plus riche à la fin des quatre manches est déclaré vainqueur.

PRÉPARATION DU JEU

1) Les 70 cartes Tableau sont mélangés. Le nombre de cartes suivant est distribué aux joueurs :

- **3 joueurs : 10 cartes chacun**
- **4 joueurs : 9 cartes chacun**
- **5 joueurs : 8 cartes chacun**

Ces cartes sont les tableaux qui seront mis aux enchères durant cette première phase.

Les cartes restantes sont mises de côté, elle ne serviront que pour la manche suivante.

2) Choisir un banquier. Le banquier donne à chacun **100 k€ (100 000 €)** au début de la partie.

3) Chaque joueur prend un paravent pour cacher son argent. Aucun joueur ne doit connaître la somme possédée par n'importe quel autre joueur jusqu'à la fin de la partie.

Le plus jeune joueur commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie d'*Art Moderne* se joue en quatre manches. Pendant chaque manche, les joueurs vendent aux enchères les tableaux qu'ils ont en main. Dès que le cinquième tableau d'un artiste est offert à la vente, la manche en cours se termine et tous les tableaux qui ont été achetés sont vendus à la banque. La valeur de chaque tableau dépend du nombre de tableaux qui ont été offerts à la vente par les différents artistes. Pour les manches suivantes, cette valeur peut augmenter encore selon les ventes de l'artiste.

CONTENU

- 1 plateau
- 70 cartes comportant des tableaux de 5 artistes :

12 de NEX

13 de BAHUT

14 de DARMOIR

15 de SADLAND

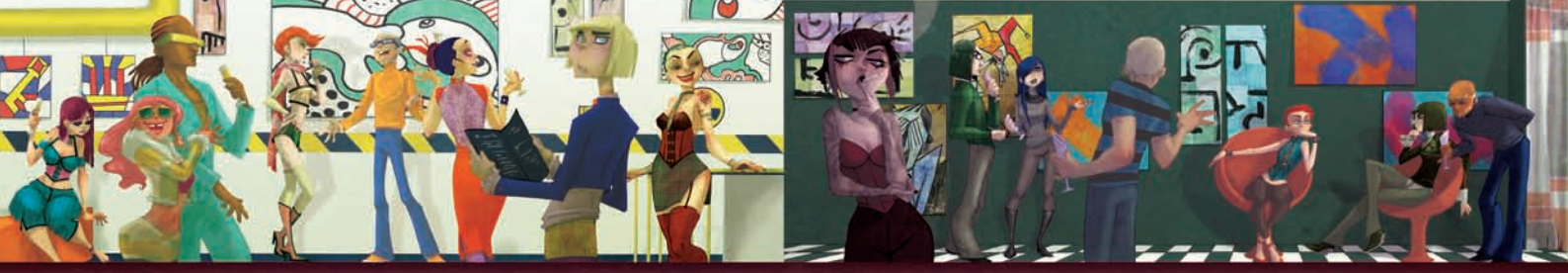
16 de KORIKO

- 5 paravents de galeries d'art

- Pièces de monnaie* (1 k€, 5 k€, 10 k€, 20 k€, 50 k€ et 100 k€).

- 15 marqueurs de valeur d'artiste* (10 k€, 20 k€, 30 k€)

**Les pièces de monnaie et les marqueurs de valeur de marché sont exprimés en k€, l'équivalent de 1000 €.*



VENTES AUX ENCHÈRES

Le plus jeune joueur commence la première vente aux enchères en sélectionnant une des cartes de sa main et en la montrant aux autres joueurs. Ce joueur est le **vendeur**. Le tableau joué est maintenu face visible pour la vente aux enchères. Chaque tableau a un symbole sur chacun des quatre coins indiquant comment sa vente aux enchères doit être conduite.

Il y a cinq types de ventes aux enchères :

Libre **Un seul tour** **Dans la main** **Prix fixe** **Double enchère**

Une fois une vente aux enchères réalisée, le joueur qui a fait l'offre la plus élevée paye au vendeur la somme qu'il a offerte. Si c'est le vendeur qui a fait la plus forte enchère, il paie la somme annoncée à la banque.

Le meilleur enchérisseur prend alors le tableau et le place visible devant lui. Il possède ce tableau et le vendra à la fin de la manche.

Après que le tableau ait été vendu, le joueur à gauche du vendeur devient vendeur à son tour et présente un tableau de sa main à la vente aux enchères. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLES GÉNÉRALES POUR LES VENTES AUX ENCHÈRES

- Toutes les offres doivent être des multiples de 1 k€ (c'est à dire 1000€, au moins un jeton).
- Chaque offre doit être supérieure à l'offre précédente.
- Aucun joueur ne peut faire une offre supérieure à la somme qu'il possède actuellement.
- Si aucun joueur ne fait d'offre, le vendeur obtient le tableau gratuitement, sauf dans une vente à prix fixe, à l'issue de laquelle le vendeur doit régler le prix demandé.

LES CINQ TYPES DE VENTES AUX ENCHÈRES SONT :

A. LIBRE

Dans une vente aux enchères libre, tous les joueurs (le vendeur y compris) peuvent enchérir **dans n'importe quel ordre**. Pour faire une enchère, un joueur doit déclarer simplement son offre à haute voix. Le vendeur est responsable de la bonne tenue de la vente et de sa clôture. La vente aux enchères s'arrête quand aucun joueur ne souhaite surenchérir.

Si aucun joueur ne fait d'offre, le vendeur acquiert le tableau gratuitement.

Le vendeur avertit les joueurs de la fin des enchères par les annonces traditionnelles : « Une fois, deux fois, trois fois… adjugé, vendu ! »

B. UN SEUL TOUR

En commençant par le joueur à la gauche du vendeur, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur fait une offre de prix, ou passe. Une offre doit être plus haute que l'offre précédente. Le vendeur parle en dernier. La dernière offre gagne la vente aux enchères.

Si aucun joueur ne fait d'offre, le vendeur acquiert le tableau gratuitement.

C. DANS LA MAIN

Tous les joueurs (le vendeur y compris) font simultanément une offre en secret. Chaque joueur met dans sa main une somme d'argent de son choix (il est possible de ne rien mettre). Il est interdit de montrer son offre ou de chercher à en voir une. Les joueurs tendent au-dessus de la table leur poing fermé contenant l'éventuelle offre.

Puis ils ouvrent leur main simultanément. Le meilleur enchérisseur acquiert le tableau. En cas d'égalité des plus hautes offres, le joueur le plus proche du vendeur, dans le sens des aiguilles d'une montre, emporte la vente. Toutefois, si le vendeur est l'un des ex-æquo, c'est lui qui achète le tableau.

Si aucun joueur ne fait d'offre, le vendeur acquiert le tableau gratuitement.

Il est rappelé aux joueurs débutants qu'en plaçant la paume dirigée vers le haut, ils éviteront que leur offre ne tombe sur la table.

D. PRIX FIXE

Le vendeur annonce un prix à voix haute. Chaque joueur, en commençant par celui qui suit le vendeur, et en continuant dans l'ordre normal du tour, peut acheter le tableau à ce prix (l'enchère se termine alors) ou passer. Si aucun joueur n'est intéressé, le vendeur doit acheter le tableau au prix fixé.

Note : le vendeur ne peut pas fixer le prix du tableau au-dessus de la somme d'argent comptant qu'il possède actuellement.

E. DOUBLE ENCHÈRE

1) En proposant à la vente aux enchères un tableau comportant le symbole double enchère, le vendeur **peut également offrir une deuxième carte de tableau**. Ce deuxième tableau doit être du même artiste et ne peut pas être lui-même de type double enchère. Les deux tableaux sont proposés solidairement dans une vente aux enchères en utilisant le type de vente aux enchères indiqué sur la deuxième carte. Le meilleur enchérisseur achète les deux peintures.

2) **Si le vendeur ne souhaite pas (ou ne peut pas) proposer une deuxième carte de tableau**, le joueur à sa gauche a la possibilité de proposer cette carte. Bien sûr, ce deuxième tableau doit être du même artiste et ne peut pas être du type double enchère. Si ce joueur ne souhaite pas ou ne peut pas jouer un deuxième tableau, chaque joueur se voit offrir la même possibilité, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si tous les joueurs déclinent l'offre et que le tour revient au vendeur sans qu'aucun joueur n'ait posé de deuxième tableau, le vendeur obtient son premier tableau gratuitement.
Le joueur qui pose la deuxième peinture devient le nouveau vendeur. Il met aux enchères les deux cartes ensemble, en utilisant le type de vente aux enchères indiqué sur la deuxième carte de tableau (celle qu'il a posé). Le meilleur enchérisseur achète les tableaux et l'argent est intégralement reversé au nouveau vendeur (le joueur qui a posé le tableau avec le symbole « double enchère » ne gagne rien). Si le meilleur enchérisseur est lui-même le nouveau vendeur, il paye son offre à la banque.
Le tour continue alors avec le joueur à gauche du nouveau vendeur. Les joueurs placés entre le vendeur initial et le nouveau vendeur ont perdu une possibilité d'être vendeur.

FIN DES VENTES AUX ENCHÈRES

Quand, durant une manche, cinq tableaux du même artiste ont été offerts à la vente aux enchères, cette manche se termine. Dès que le cinquième tableau est proposé, la phase de vente aux enchères s'arrête immédiatement. Ce cinquième tableau ne doit pas être vendu. Il n'appartiendra à personne lorsque les tableaux seront vendus à la banque.
Si le deuxième tableau d'une vente de type double enchère se trouve être la cinquième carte, il y aura deux peintures invendues plutôt qu'une. Si la première peinture d'une vente de type double enchère est la cinquième carte, la manche s'arrête immédiatement ; on ne propose pas de deuxième tableau.
Les joueurs ont généralement encore des cartes en main quand les ventes aux enchères s'arrêtent. Ces cartes restent dans leurs mains pour être vendues durant les manches suivantes.

VENTE À LA BANQUE

Pour chaque artiste, compter le nombre de tableaux qui ont été proposés à la vente aux enchères pendant la manche. Ce nombre comprend tous les tableaux qui ont été vendus ainsi que ceux qui ont provoqué la clôture des ventes aux enchères, bien qu'ils n'aient jamais été vendus. Déterminer quel artiste est premier (pour le plus de tableaux offerts), lequel est second et lequel est troisième. Cette hiérarchie permet de déterminer la valeur des tableaux de chaque artiste. Si moins de trois artistes ont été proposés à la vente pendant la manche, seuls ces artistes sont classés. Si deux artistes ou plus sont à égalité pour le nombre de tableaux proposés, l'artiste le plus à gauche sur le plateau de jeu (c'est à dire le plus proche de Nex) est classé en tête.

En suivant cette hiérarchie, évaluer les tableaux de chaque artiste selon l'échelle suivante :

- **Premier : 30 k€**
- **Deuxième : 20 k€**
- **Troisième : 10 k€**
- **Tous les autres : rien**

Exemple de double enchère :

Henri-Paul met aux enchères un tableau de Nex avec le symbole « double enchère ». Il ne souhaite pas y joindre une deuxième carte.

Marc-Ernest, le joueur à sa gauche ne rajoute pas de carte non plus.

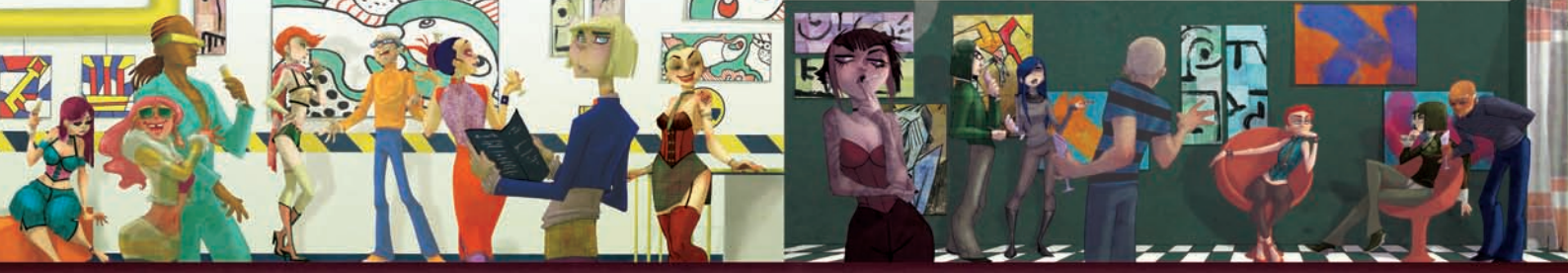
Marie-Charlotte, qui est à gauche de Marc-Ernest, en profite alors pour mettre aux enchères un tableau Nex avec le symbole « dans la main ».

Tous les joueurs font donc une enchère sercrète. Puis ils révèlent. La personne ayant fait la meilleure offre est justement Marie-Charlotte, avec 25 k€.

Elle paye 25 k€ à la banque et récupère les deux tableaux.

Si Henri-Paul ou Marc-Ernest avaient fait la meilleure offre, ils auraient reversé 25 k€ à Marie-Charlotte.

C'est maintenant au joueur à gauche de Marie-Charlotte de proposer une enchère et non à Marc-Ernest qui aurait normalement dû jouer après Henri-Paul.



Utiliser le plateau pour marquer la valeur de chaque artiste. Sous le tableau de chaque artiste sur le plateau, il y a quatre emplacements, un pour chaque manche. Pour chaque artiste qui s'est classé dans les trois premiers, placer le marqueur de la valeur appropriée (30 k€, 20 k€ ou 10 k€) sous son tableau, sur la ligne correspondant à la manche en cours. Ces marqueurs restent sur le panneau pendant toute la partie et augmentent la valeur de cet artiste pour la manche en cours et pour les éventuelles manches suivantes.

Une fois que les valeurs ont été déterminées, tous les joueurs doivent vendre les tableaux qu'ils possèdent. La colonne de l'artiste indique la valeur de chaque tableau de cet artiste.

Une fois que chacun a été payé pour ses tableaux, tous les tableaux sont jetés, même s'ils ne rapportaient rien à l'issue de la manche. Les tableaux ne restent jamais exposés d'une manche à l'autre. Les cartes dans les mains des joueurs ne sont pas jetées entre les manches.

MANCHES SUIVANTES

Une fois que tous les joueurs ont reçu l'argent pour leurs tableaux, la manche se termine. Entre les manches, les joueurs reçoivent de nouvelles cartes du paquet des cartes inutilisées. Le nombre de cartes que les joueurs reçoivent dépend du nombre de joueurs et de la manche qui va commencer.

Nombre de cartes distribuées lors de la…

Nombre de joueurs	1ère manche	2ème manche	3ème manche	4ème manche
3 joueurs	10	6	6	0
4 joueurs	9	4	4	0
5 joueurs	8	3	3	0

Après avoir ajouté ces nouvelles cartes aux cartes restantes de la manche précédente, les joueurs commencent une nouvelle manche. La partie reprend avec le joueur à la gauche du joueur qui a proposé le dernier tableau lors de la manche précédente. Les ventes aux enchères sont conduites exactement de la même façon dans toutes les manches.

La valeur des tableaux des artistes les plus populaires peut augmenter dans les manches successives. Quand un artiste est dans les trois premiers, ses tableaux cotent la **valeur totale des marqueurs de la manche actuelle et des manches précédentes**. Les tableaux des artistes qui ne finissent pas dans les trois premiers sont **sans aucune valeur même s'ils ont été cotés lors de manches précédentes**.

Plus de cartes en main : un joueur qui manque de cartes en main ne peut pas mener de vente aux enchères jusqu'à la manche suivante. Il peut toutefois participer comme acheteur aux enchères des autres joueurs.

Si tous les joueurs manquent de cartes en main avant la fin de la quatrième manche, la partie s'arrête quand la dernière carte est jouée. Le dernier tableau n'est pas vendu et n'appartient à personne. La valeur de chaque artiste est alors déterminée selon le nombre de tableaux qui ont été offerts (y compris le dernier tableau), et l'on procède à une vente à la banque des tableaux. La partie est ensuite terminée.

VAINQUEUR

Une fois les quatre manches achevées, la partie est terminée. Tous les joueurs montrent leur argent. Le joueur le plus riche gagne la partie.

© 2009 Reiner Knizia - tous droits réservés

Reiner Knizia remercie Dieter Hornung pour son importante contribution au développment de ce jeu.

© 2009 Les Editions du Matagot
Illustrations : Carole Carrion

www.matagot.com/artmoderne

Exemple - cote de Koriko

Première manche : *Koriko a très bien réussi, se classant premier. Ses tableaux étaient alors cotés 30 k€ chacun. Chaque tableau de Koriko acheté par un joueur à cette manche a donc pu être revendu à la banque pour 30 k€ (un joueur ayant eu deux tableaux aurait gagné 60 k€).*

Deuxième manche : *Koriko ne fait pas aussi fort, mais finit quand même troisième. Normalement, cette troisième place le cote à 10 k€, mais puisque Koriko a tellement bien coté auparavant, ses tableaux rapportent 40 k€ (10 k€ en tant que troisième dans cette manche, plus 30 k€ pour avoir été premier dans la manche précédente).*

Troisième manche : *Koriko continue à tomber en disgrâce et ne parvient pas à se classer dans les trois premiers pendant la troisième manche, ses tableaux ne valent plus rien en dépit des 40 k€ marqués sur le plateau au cours des manches précédentes.*

Quatrième manche : *Koriko fait un comeback et termine en deuxième place lors de la manche finale, ses tableaux valent chacun 60 k€ (20 k€ pour cette dernière manche, 10 k€ de la deuxième manche, et 30 k€ de la première).*

VARIANTE POUR 3 JOUEURS : LE JOUEUR MYSTÈRE

A chaque manche, distribuer les cartes comme s'il y avait quatre joueurs. Les cartes du « quatrième » joueur restent faces cachées sur la table, ce sont les cartes du joueur mystère.

Un joueur, après avoir conduit une vente aux enchères normale d'une carte de sa main, peut retourner au hasard une des cartes du joueur mystère. Cette option de retourner une carte mystère est facultative. Ce tableau mystère n'est pas vendu, il n'appartient à aucun joueur, mais compte comme un tableau proposé à la vente aux enchères pour cet artiste, augmentant ainsi sa cote à la fin de la manche. En outre, les tableaux mystères peuvent être le cinquième tableau qui provoque la fin d'une manche. Si un tableau mystère est de type double enchère, on ne joue pas une deuxième carte.

Après que les joueurs aient vendu leurs tableaux à la fin de la manche, les tableaux mystères qui ont été retournés sont jetés avec les autres.

MODERN ART

Reiner KNIZIA – Hans im Glück – Mayfair Games

Dans Modern Art, les joueurs concourent pour gagner le plus d'argent possible dans une série de ventes aux enchères d'œuvres d'art. Tous les joueurs animent des ventes aux enchères, basées sur cinq principes différents. Celui qui offre le meilleur prix achète le tableau et le revendra à la fin de la manche. Le prix de chaque tableau sera basé sur la popularité de l'artiste et à quel point ses tableaux se seront vendus jusqu'alors. Le joueur possédant le plus d'argent à la fin des quatre manches est le vainqueur.

Contenu

- 1 plateau
- 70 cartes comportant des tableaux de 5 artistes
  12 de Lite Metal
  13 de Yoko
  14 de Christin P.
  15 de Karl Gitter
  16 de Krypto
- 6 écrans de musées
- monnaie en 6 coupures
- 15 marqueurs de valeur de marché (10, 20, 30)
- cette règle

Préparation

Battre les cartes et les distribuer aux joueurs. Le nombre de cartes de chaque joueur dépend du nombre de joueurs :

- 3 joueurs : 10 cartes chacun
- 4 joueurs : 9 cartes chacun
- 5 joueurs : 8 cartes chacun

Les cartes représentent les tableaux que le joueur peut vendre aux enchères pendant le jeu. Les tableaux n'appartiennent à aucun joueur et n'appartiendront à un joueur qu'après avoir été achetés.

Choisir un banquier. Le banquier donne à chacun **$100.000** au début de la partie.

Chaque joueur prend un écran de musée pour cacher son argent. Aucun joueur ne doit connaître la somme possédée par n'importe quel autre joueur jusqu'à la fin de la partie.

Le plus jeune joueur commence.

Le jeu

Une partie se joue en **quatre manches**. Pendant chaque manche, les joueurs vendent aux enchères les tableaux qu'ils ont en main à d'autres joueurs. Dès que le cinquième tableau d'un artiste est offert à la vente, la manche en cours se termine et tous les tableaux qui ont été achetés sont vendus à la banque. La valeur de chaque tableau dépend du nombre de tableaux de cet artiste qui ont été offerts à la vente. Pour les manches suivantes, cette valeur peut augmenter encore selon les ventes de l'artiste.

Ventes aux enchères

Le plus jeune joueur commence la première vente aux enchères en sélectionnant une des cartes de sa main et en la montrant aux autres joueurs. Ce tableau est maintenu face visible pour la vente aux enchères. Le joueur qui présente le tableau est le vendeur. Chaque tableau a un symbole sur chacun des quatre coins indiquant comment sa vente aux enchères doit être conduite.

Il y a cinq types de ventes aux enchères :

- Aller et retour
- Un seul tour
- Dans la main
- Prix fixe
- Double enchère

Une fois une vente aux enchères réalisée, le joueur qui a fait l'offre la plus élevée paye au vendeur la somme qu'il a offerte. Si c'est le vendeur qui a fait la plus forte enchère, il paie la somme annoncée à la banque.

Le meilleur enchérisseur prend alors le tableau et le place visible devant lui. Il possède ce tableau et le vendra à la fin de la manche.

Après que le tableau ait été vendu, le joueur à gauche du vendeur devient vendeur à son tour et présente un tableau de sa main à la vente aux enchères. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles générales pour les ventes aux enchères

- toutes les offres doit être multiples de 1000 (au moins un jeton)
- chaque offre doit être supérieure à l'offre précédente.
- aucun joueur ne faire une offre supérieure à la somme qu'il possède actuellement.
- si aucun joueur ne fait d'offre, le vendeur obtient le tableau gratuitement, sauf dans une vente à prix fixe, à l'issue de laquelle le vendeur doit régler le prix demandé.

Les cinq types de ventes aux enchères sont :

A. Aller et retour

Dans une vente aux enchères en aller et retour, tous les joueurs (le vendeur y compris) peuvent enchérir dans n'importe quel ordre. Ce sont les enchères les plus connues du public. Pour faire une enchère, déclarer simplement la somme à haute voix. Le vendeur est responsable de la bonne tenue de la vente et de sa clôture. La vente aux enchères s'arrête quand aucun joueur ne souhaite surenchérir. Le vendeur avertit les joueurs de la fin des enchères par les annonces traditionnelles : « *une fois, deux fois, trois fois … adjugé, vendu* ».

B. Un seul tour

En commençant par le joueur à la gauche du vendeur, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur fait une offre de prix, ou passe. Une offre doit être plus haute que l'offre précédente. Le vendeur parle en dernier. La dernière offre gagne la vente aux enchères. Si aucun joueur ne fait d'offre, le vendeur acquiert le tableau gratuitement.

C. Dans la main

Tous les joueurs (le vendeur y compris) font simultanément une offre en secret. Chaque joueur décide combien il offre et met secrètement l'argent dans sa main. Un joueur ne souhaitant pas enchérir ne met tout simplement aucun argent dans sa main. Il est interdit de montrer son offre ou de chercher à en voir une. Les joueurs tendent au dessus de la table leur poing fermé contenant l'offre (ou rien). Quand tous les joueurs ont tendu leur poing, chacun ouvre sa main simultanément (il est rappelé aux joueurs débutants qu'en plaçant la paume dirigée vers le haut, ils éviteront que leur offre ne tombe sur la table). Le meilleur enchérisseur acquiert le tableau. Si deux offres ou plus sont à égalité et supérieures à toutes les autres offres (premiers ex-æquo), le joueur le plus proche du vendeur, dans le sens des aiguilles d'une montre, emporte la vente. Toutefois, si le vendeur est l'un des ex-æquo, c'est lui qui achète le tableau.

D. Prix fixe

Le vendeur fixe un prix du tableau et annonce ce prix à voix haute. Chaque joueur, en commençant par le joueur qui suit le vendeur, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, a la possibilité d'acheter le tableau à ce prix. Il peut acheter ou passer. Si aucun joueur n'est intéressé par le prix, le vendeur doit acheter le tableau au prix qu'il avait fixé.

Le vendeur ne peut pas fixer le prix du tableau au dessus de la somme d'argent comptant qu'il possède actuellement.

E. Double enchère

En offrant à la vente aux enchères un tableau comportant le symbole double enchère, le vendeur peut également offrir une deuxième carte de tableau. Ce deuxième tableau doit être du même artiste et ne peut pas être lui-même de type double enchère. Les deux tableaux sont proposés solidairement dans une vente aux enchères en utilisant le type de vente aux enchères indiqué sur la deuxième carte. Le meilleur enchérisseur achète les deux peintures.

Si le vendeur ne souhaite pas ou ne peut pas proposer une deuxième carte de tableau, le joueur à sa gauche a la possibilité de jouer une carte de tableau. Bien sûr, ce deuxième tableau doit être du même artiste et ne peut pas être du type double enchère. Si ce joueur ne souhaite pas ou ne peut pas jouer un deuxième tableau, chaque joueur se voit offrir la même possibilité, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si tous les joueurs déclinent l'offre et que le tour revienne au vendeur sans qu'aucun joueur n'ai posé de deuxième tableau, le vendeur obtient son premier tableau gratuitement.

Si un joueur pose une deuxième peinture, ce joueur devient le nouvel vendeur. C'est lui qui met aux enchères les deux cartes solidairement, en utilisant le type de vente aux enchères indiqué sur la deuxième carte de tableau qu'il a posé. Le meilleur enchérisseur achète les tableaux et l'argent est divisé en parts égales entre le vendeur initial (c'est à dire le joueur qui a offert le tableau de type double enchère) et le nouveau vendeur qui a mené l'enchère. Si l'argent ne peut pas être divisé également, le nouveau vendeur obtient les $1.000 du reste de la division. Si l'un ou l'autre des deux vendeurs est le meilleur enchérisseur, il paye sa part à la banque et l'autre part à l'autre vendeur.

Le tour continue alors avec le joueur à gauche du nouveau vendeur. Les joueurs placés entre le vendeur initial et le nouveau vendeur ont perdu une possibilité d'être vendeur.

Fin des ventes aux enchères

Surveiller combien de tableaux de chaque artiste ont été vendus pendant la manche. Quand cinq tableaux du même artiste ont été offerts à la vente aux enchères, la manche est terminée. Dès que le cinquième tableau est proposé, la phase de vente aux enchères s'arrête immédiatement. Ce cinquième tableau ne doit pas être vendu. Il n'appartiendra à personne lorsque les tableaux seront vendus à la banque. Si le deuxième tableau d'une vente de type double enchère se trouve être la cinquième carte, il y aura deux peintures invendues plutôt qu'une. Si la première peinture d'une vente de type double enchère est la cinquième carte, la manche s'arrête immédiatement ; on ne propose pas de deuxième tableau.

Les joueurs ont généralement encore des cartes en main quand les ventes aux enchères s'arrêtent. Ces cartes restent dans leurs mains pour être vendues durant les manches suivantes.

Vente à la banque

Pour chaque artiste, compter le nombre de tableaux qui ont été proposés à la vente aux enchères pendant la manche. Ce nombre comprend tous les tableaux qui ont été vendus ainsi que ceux qui ont provoqué la clôture des ventes aux enchères, quoiqu'ils n'aient jamais été vendus. Déterminer quel artiste est premier (pour le plus de tableaux offerts), lequel est second et lequel est troisième. Cette hiérarchie permet de déterminer la valeur des tableaux de chaque artiste. Si moins de trois artistes ont été proposés à la vente pendant la manche, seuls ces artistes sont classés. Si deux artistes ou plus sont à égalité pour le nombre de tableaux proposés, l'artiste le plus à gauche sur le plateau de jeu (c'est à dire le plus proche de Lite Metal) est classé en tête.

En suivant cette hiérarchie, évaluer les tableaux de chaque artiste selon l'échelle suivante :

- Premier : $30.000
- Deuxième : $20.000
- Troisième : $10.000
- Tous les autres : rien

Utiliser le plateau pour marquer la valeur de chaque artiste. Sous le tableau de chaque artiste sur le plateau, il y a quatre emplacements, un pour chaque manche. Pour chaque artiste qui s'est classé dans les trois premiers, placer le marqueur de la valeur appropriée (30, 20 ou 10) sous son tableau, sur la ligne correspondant à la manche en cours. Ces marqueurs restent sur le panneau pendant toute la partie et augmentent la valeur de cet artiste pour la manche en cours et pour les éventuelles manches suivantes.

Une fois que les valeurs ont été déterminées, tous les joueurs doivent vendre les tableaux qu'ils possèdent. La colonne de l'artiste indique la valeur de chaque tableau de cet artiste. Par exemple, si Krypto vient en tête à la fin de la première manche, il aura un marquer 30.000 sous son tableau du plateau. Si vous possédez deux peintures de Krypto, vous gagnez 60.000.

Une fois que chacun a été payé pour ses tableaux, tous les tableaux sont jetés, même s'ils ne rapportaient rien à l'issue de la manche. Les tableaux ne restent jamais exposés d'une manche à l'autre. Les cartes dans les mains des joueurs ne sont pas jetées entre les manches.

Manches suivantes

Une fois que tous les joueurs ont reçu l'argent pour leurs tableaux, la manche se termine. Entre les manches, les joueurs reçoivent de nouvelles cartes du paquet des cartes inutilisées. Le nombre de cartes que les joueurs reçoivent dépend du nombre de joueurs et de la manche qui va commencer.

	Nombre de cartes distribué lors de la ...			
Nombre de joueurs	*1ère manche*	*2ème manche*	*3ème manche*	*4ème manche*
3 joueurs	**10**	**6**	**6**	**0**
4 joueurs	**9**	**4**	**4**	**0**
5 joueurs	**8**	**3**	**3**	**0**

Après avoir ajouté ces nouvelles cartes aux cartes restant de la manche précédente, les joueurs commencent une nouvelle manche. La partie reprend avec le joueur à la gauche du joueur qui a proposé le dernier tableau lors de la manche précédente. Les ventes aux enchères sont conduites exactement de la même façon dans toutes les manches.

La valeur des tableaux des artistes les plus populaires peut augmenter dans les manches successives. Quand un artiste est dans les trois premiers, ses tableaux cotent la valeur totale des marqueurs de toutes les manches, y compris les marqueurs des manches précédentes. Les tableaux des artistes qui ne finissent pas dans les trois premiers sont sans aucune valeur même s'ils ont été cotés lors de manches précédentes.

Par exemple, Krypto a très bien réussi dans la première manche, se classant premier. Ses tableaux étaient alors cotés 30.000 chacun. Dans la deuxième manche, Krypto ne fait pas aussi fort, mais finit quand même troisième. Normalement, cette troisième place le côte à 10.000, mais puisque Krypto a tellement bien côté auparavant, ses tableaux valent 40.000 (10.000 en tant que troisième dans cette manche, plus 30.000 pour avoir été premier dans la manche précédente). Si Krypto continue à tomber en disgrâce et ne parvient pas à se classer dans les trois premiers pendant la troisième manche, ses tableaux ne vaudront rien en dépit des 40.000 marqués sur le plateau au cours des manches précédentes. Si Krypto alors fait un come-back et termine en deuxième place lors de la manche finale, ses tableaux vaudront chacun 60.000 (20.000 pour cette dernière manche, 10.000 de la deuxième manche, et 30.000 de la première).

Plus de cartes en main

Un joueur qui manque de cartes en main ne peut pas mener de vente aux enchères jusqu'à ce qu'il obtienne de nouvelles cartes. Il peut toutefois participer comme acheteur lors des ventes aux enchères des autres joueurs.

Si tous les joueurs manquent de cartes en main avant la fin de la quatrième manche, la partie s'arrête quand la dernière carte est proposée. Le dernier tableau n'est pas vendu et n'appartient à personne. Déterminer la valeur de chaque artiste selon le nombre de tableaux qui ont été offertes (y compris le dernier tableau) et payer aux joueurs les tableaux qu'ils possèdent. La partie est alors terminée.

Vainqueur

Une fois les quatre manches achevées, la partie est terminée. Tous les joueurs montrent leur argent. Le joueur le plus riche gagne la partie.

Variante pour trois joueurs : le joueur mystère

Pour rendre une partie à trois joueurs plus intéressante, essayer la variante suivante. Distribuer les cartes comme s'il y avait quatre joueurs, mais garder une des quatre mains distribuées, les cartes restant faces cachées sur la table. Cette main n'appartient à aucun joueur, c'est la main mystère. Un joueur, après avoir conduit une vente aux enchères normale d'une carte de sa main, peut retourner une carte au hasard de la main mystère. Cette option de retourner une carte mystère est toujours facultative. Ce tableau mystère n'est pas vendu, il n'appartient à aucun joueur, mais compte comme un tableau proposé à la vente aux enchères pour cet artiste, augmentant ainsi la valeur des tableaux de cet artiste à la fin de la manche. En outre, les tableaux mystères peuvent être le cinquième tableau qui provoque la fin d'une manche et des ventes aux enchères. Si un tableau mystère est de type double enchère, on ne joue pas une deuxième carte. Après que les joueurs aient vendu leurs tableaux à la fin de la manche, les tableaux mystères qui ont été retournés sont jetés avec les autres.

Variante pour la double enchère : un seul bénéficiaire

Le joueur qui mène une double vente aux enchères (le nouveau vendeur) reçoit tout l'argent de la vente aux enchères ; le joueur qui a offert le tableau initial de type double enchère ne reçoit aucun argent à moins qu'il ne mène la vente aux enchères lui-même (en proposant le deuxième tableau).

© 1992 Hans im Glück Verlags-GmbH, München

Traduction libre : François Haffner
haffner@free.fr – http://jeuxsoc.free.fr

Aller et retour

Vente aux enchères traditionnelle.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Double enchère

Vente par lot de 2 tableaux.
C'est le deuxième tableau qui détermine le type d'enchères.

Dans la main

Proposition dans la main fermée.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Prix fixe

Le prix est fixé par le vendeur.
Si personne n'est intéressé, le vendeur doit acheter le tableau au prix qu'il a fixé.

Un seul tour

En terminant par le vendeur, chaque joueur peut passer ou (sur)enchérir.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Aller et retour

Vente aux enchères traditionnelle.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Double enchère

Vente par lot de 2 tableaux.
C'est le deuxième tableau qui détermine le type d'enchères.

Dans la main

Proposition dans la main fermée.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Prix fixe

Le prix est fixé par le vendeur.
Si personne n'est intéressé, le vendeur doit acheter le tableau au prix qu'il a fixé.

Un seul tour

En terminant par le vendeur, chaque joueur peut passer ou (sur)enchérir.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Aller et retour

Vente aux enchères traditionnelle.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Double enchère

Vente par lot de 2 tableaux.
C'est le deuxième tableau qui détermine le type d'enchères.

Dans la main

Proposition dans la main fermée.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Prix fixe

Le prix est fixé par le vendeur.
Si personne n'est intéressé, le vendeur doit acheter le tableau au prix qu'il a fixé.

Un seul tour

En terminant par le vendeur, chaque joueur peut passer ou (sur)enchérir.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Aller et retour

Vente aux enchères traditionnelle.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Double enchère

Vente par lot de 2 tableaux.
C'est le deuxième tableau qui détermine le type d'enchères.

Dans la main

Proposition dans la main fermée.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Prix fixe

Le prix est fixé par le vendeur.
Si personne n'est intéressé, le vendeur doit acheter le tableau au prix qu'il a fixé.

Un seul tour

En terminant par le vendeur, chaque joueur peut passer ou (sur)enchérir.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Aller et retour

Vente aux enchères traditionnelle.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Double enchère

Vente par lot de 2 tableaux.
C'est le deuxième tableau qui détermine le type d'enchères.

Dans la main

Proposition dans la main fermée.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Prix fixe

Le prix est fixé par le vendeur.
Si personne n'est intéressé, le vendeur doit acheter le tableau au prix qu'il a fixé.

Un seul tour

En terminant par le vendeur, chaque joueur peut passer ou (sur)enchérir.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Aller et retour

Vente aux enchères traditionnelle.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Double enchère

Vente par lot de 2 tableaux.
C'est le deuxième tableau qui détermine le type d'enchères.

Dans la main

Proposition dans la main fermée.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.

Prix fixe

Le prix est fixé par le vendeur.
Si personne n'est intéressé, le vendeur doit acheter le tableau au prix qu'il a fixé.

Un seul tour

En terminant par le vendeur, chaque joueur peut passer ou (sur)enchérir.
Si aucun prix : gratuit pour le vendeur.