

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.

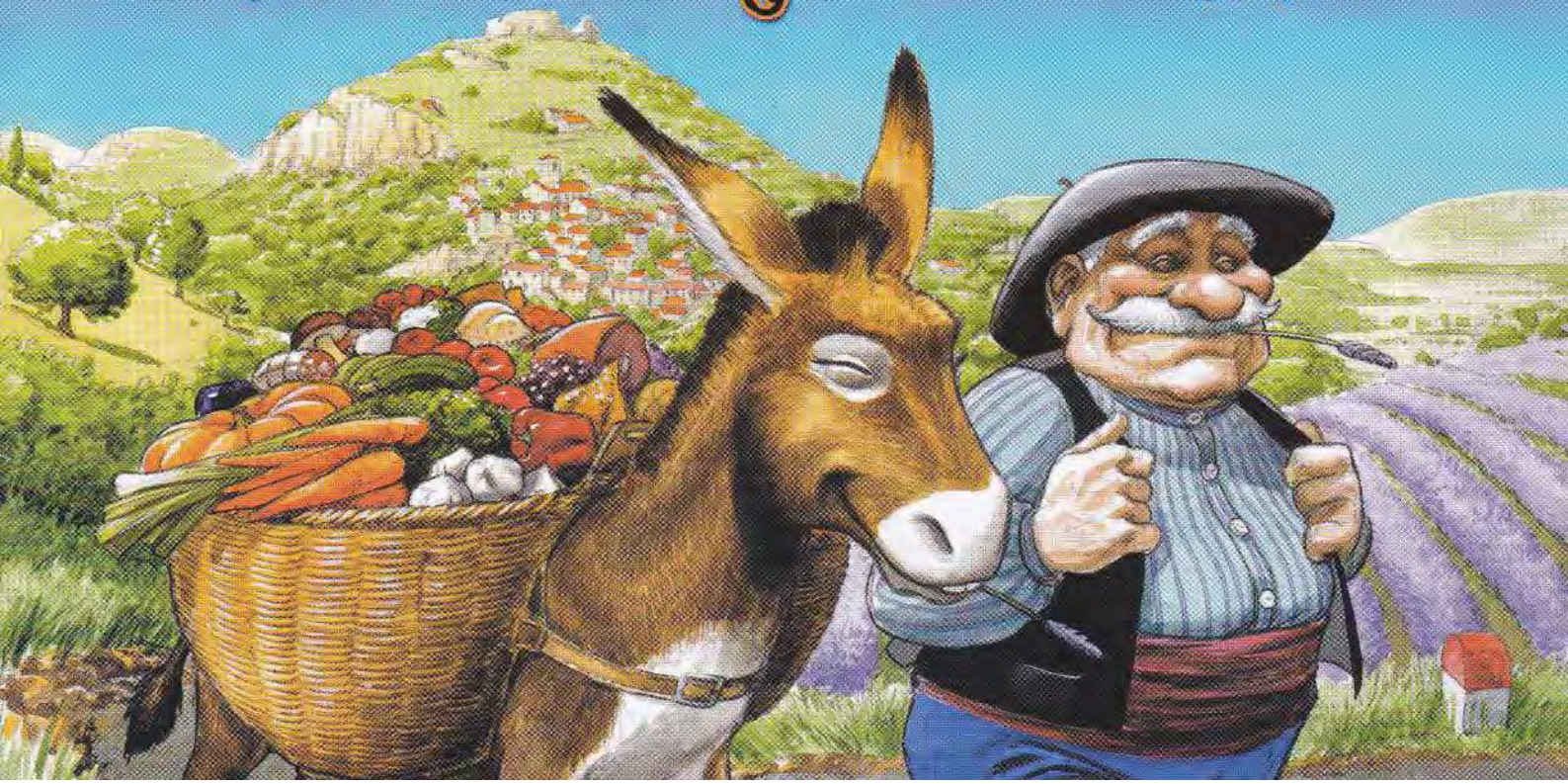
Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

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



# Carambouille



# J'échange de la lavande contre de l'huile d'olive !

Dreling Ding ! Le Premier Marchand sonne la cloche, fictive, et tous les échanges sont permis... jusqu'à ce que Dreling Ding ! il annonce arbitrairement la fin des transactions.

Aurez-vous accumulé durant ce temps suffisamment de produits identiques pour pouvoir les vendre un bon prix ? Pourrez-vous acheter des cartes "Carambouille" ?

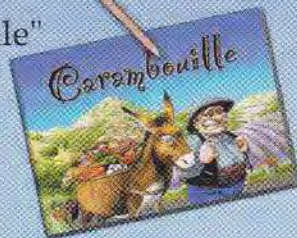
Et finalement, serez-vous le plus riche à la fin de la partie ?

Sans doute, si vous n'avez pas ménagé votre voix et su utiliser des coups bas à bon escient...



## Le matériel

- ☀ 132 cartes
  - 100 cartes "Produit"
  - 24 cartes "Carambouille"
  - 7 cartes "Mémo"
  - 1 carte "Cloche"
- ☀ 1 bloc de marque
- ☀ 1 crayon
- ☀ 1 règle de jeu
- ☀ 1 sachet pour ranger les cartes



# La mise en place de la partie



## ☀ Les cartes "Produit"

- Elles représentent 20 produits différents, en 5 exemplaires chacun :
  - \* 3 produits de valeur 10 : cébettes, ail et herbes
  - \* 3 produits de valeur 20 : tomates, poivrons et aubergines
  - \* 3 produits de valeur 30 : citrons, piments et lavande
  - \* 2 produits de valeur 40 : fromage et saucisson
  - \* 2 produits de valeur 50 : vin et jambon
  - \* 2 produits de valeur 60 : poules et lapins
  - \* 2 produits de valeur 70 : huile d'olive et tissu
  - \* 1 produit de valeur 80 : foie gras
  - \* 1 produit de valeur 90 : truffes
  - \* 1 produit de valeur 100 : safran
- Elles sont mélangées face cachée. Chaque joueur en reçoit 6 dont il prend secrètement connaissance. Le reste des cartes forme la "réserve".

## ☀ Les cartes "Mémo"

- Elles indiquent le prix de vente des différents produits selon la quantité vendue. Plus un joueur vend de cartes d'un même produit, plus ce produit acquiert de la valeur.
- Chaque joueur en reçoit une qu'il place devant lui.

## ☀ Les cartes "Carambouille"

- Elles sont de 6 types différents, en 4 exemplaires chacune :
  - \* Panier : permet d'avoir plus de cartes en main
  - \* "J'ai menti !" : permet de mentir lors d'un échange
  - \* Persuasion : oblige un adversaire à faire un échange
  - \* Illusion : permet de vendre un produit plus cher
  - \* Soldes : oblige un adversaire à vendre un produit à moitié prix
  - \* Surstock : empêche un adversaire de vendre un produit

- Les effets de chaque carte "Carambouille" sont détaillés sur chacune d'elles.
- Les cartes "Carambouille" sont mélangées face cachée et placées en pile pour former un talon : elles seront acquises en cours de partie.

### ☀ Le Premier Marchand

L'un des joueurs, désigné aléatoirement, est nommé Premier Marchand et prend la carte "Cloche". Puis il inscrit sur le bloc le nom des joueurs en haut des colonnes.

## *Le déroulement de la partie*



La partie se déroule en plusieurs manches. Chacune est composée d'une phase "Echanges", d'une phase "Vente" et se termine par le "Changement" de Premier Marchand.

### ☀ "Echanges"

- Le Premier Marchand secoue la carte "Cloche" en criant Dreling Ding ! (ou autre chose s'il préfère, autant de fois qu'il le souhaite) et les échanges commencent.
- Là tout est permis, mais il est interdit de mentir (sauf carte "Carambouille" : "J'ai menti !").

### *Exemples*

*"J'échange 70 points contre 70 points..."*

*Ou "J'échange des poules contre des lapins..."*

*Ou "Je cherche des truffes..."*

*Ou encore "Une Carambouille contre du fromage..."*

*Etc.*

- Les valeurs utilisées lors des échanges sont celles inscrites sur les cartes "Produit" et non leurs valeurs de vente indiquées sur les cartes "Mémo" (*y compris avec la carte "Carambouille" : "Persuasion"*).
- Un joueur peut décider à tout moment lors d'un échange de jouer une carte "Carambouille". Elle est appliquée immédiatement et défaussée définitivement.
- Quand il le décide, le Premier Marchand sonne de nouveau la cloche et les échanges cessent instantanément (*sauf une "Persuasion" éventuellement en cours qui doit se terminer*).
- Les joueurs passent alors à la vente de leurs produits.

### ☀ "Vente"

- Le Premier Marchand décide s'il vend des cartes "Produit" ou non.  
 . S'il décide de vendre, il se défausse des cartes "Produit" de son choix, regarde leur valeur sur sa carte "Mémo" et inscrit sur le bloc, dans la colonne lui correspondant, le bénéfice de sa vente.  
 . Puis il décide s'il achète 0, 1 ou 2 cartes "Carambouille". Il défalque de ses bénéfices la valeur de 50 par carte "Carambouille". Il prend connaissance de sa (ses) carte (s) et la (les) pose face cachée devant lui.
- C'est ensuite au joueur placé à sa gauche de procéder de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient vendu des produits et/ou acheté des cartes "Carambouille".

*Au cours de la partie, il est possible d'acheter des cartes "Carambouille" même si aucune vente n'a été effectuée, mais il faut évidemment en avoir les moyens. Le compte d'un joueur, sur le bloc de marque, ne doit jamais être négatif.*

- Le Premier Marchand note le bénéfice (ou déficit) de chacun sur le bloc, qui doit être visible par tous à tout moment de la partie.
- Lorsque la vente d'un produit s'effectue, chaque joueur, en commençant par le vendeur, puis dans l'ordre du tour, peut décider de jouer une carte "Carambouille". Elles sont appliquées successivement et défaussées définitivement.

## Exemple

Un joueur vend 3 fromages : valeur 180.

Mais il les accompagne d'une carte "Illusion" → la valeur de sa vente passe à 300.

Malheureusement un adversaire jaloux joue ensuite une carte "Soldes" → la valeur de sa vente tombe à 150.

Si un autre adversaire joue ensuite une carte "Surstock", la vente est annulée.

Le vendeur reprend en main ses 3 fromages, les cartes "Illusion", "Soldes" et "Surstock" sont définitivement défaussées.

## ☀ Changement

- Lorsque la phase de vente est terminée, le Premier Marchand passe la carte "Cloche", le bloc et le crayon à son voisin de gauche qui devient Premier Marchand.

- Le nouveau Premier Marchand distribue éventuellement à chacun de nouvelles cartes "Produit" de la réserve dans les conditions suivantes :

- maximum 3 nouvelles cartes par joueur ;

- nombre maximum de cartes "Produit" en main : 8 (sauf carte "Carambouille" : "Panier") ;

- le Premier Marchand fait un tour de table en distribuant une carte à chaque joueur qui y a droit, puis un deuxième tour de table et enfin un troisième tour de table.

- Puis il sonne la cloche et un nouveau tour d'échanges commence, suivi par une nouvelle vente, etc.

## Attention !

- Les cartes "Carambouille" ne comptent pas dans le nombre maximum de cartes en main.

- Les cartes "Carambouille" utilisées sont définitivement retirées du jeu. Donc, lorsqu'elles ont toutes été achetées, il n'y a plus moyen de s'en procurer autrement que lors des échanges (et c'est assez rare !)...

- Au dernier tour, il n'y a pas toujours assez de cartes "Produit" pour tous...



## La fin de la partie



- Lorsque les dernières cartes "Produit" de la réserve ont été distribuées, les joueurs procèdent à leurs derniers échanges, puis chacun suivant l'ordre du tour, vend toutes les cartes "Produit" en sa possession. Ces dernières ventes peuvent évidemment être perturbées par les dernières cartes "Carambouille" !
- Les cartes "Carambouille" non utilisées n'ont aucune valeur.
- Et, bien sûr, le plus riche remporte la victoire !



création du jeu : Sylvie Barc  
illustrations : David Cochard  
maquette : Dominique Granger

édité par La Haute Roche 87500 Ladignac le Long  
fabrication : GD Productions - 91 rue Tabuteau BP 408 78534 Buc Cedex  
distribution : Asmodée Editions - 91 rue Tabuteau BP 408 78534 Buc Cedex

Un grand merci à tous ceux qui ont testé *Carambouille*.

Rendez-nous visite sur  
[www.lahauteroche.com](http://www.lahauteroche.com)  
pour découvrir nos autres jeux !

