

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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PRÒXIMA OBERTURA

PROCHAINE OUVERTURE

## Un jeu pour 3 à 5 apprentis commerçants

### Matériel

La **plateau de jeu** représente une rue commerçante avec suffisamment d'espace pour y installer 20 magasins.



Espace pour les magasins

Lorsqu'il n'y a que 3 joueurs, les espaces marqués en jaune ne sont pas utilisés



**125 cartes** de 5 types de magasins. À chaque type de magasins correspondent 5 groupes de produits. Chaque groupe de produits a 5 cartes d'une valeur allant de 1 à 5.

	Électroménagers et informatique
	Alimentation
	Tout pour la maison
	Équipement personnel
	Loisirs

### 4 cartes de voleur



### 25 pions de poussée commerciale

5 de la même couleur pour chaque joueur (+ 25 socles en plastique)



Service à domicile



Stock de produits



Décoration



Nouvelles technologies



Personnel

### Pion de premier joueur

+ 1 socle en plastique



### 2 dés

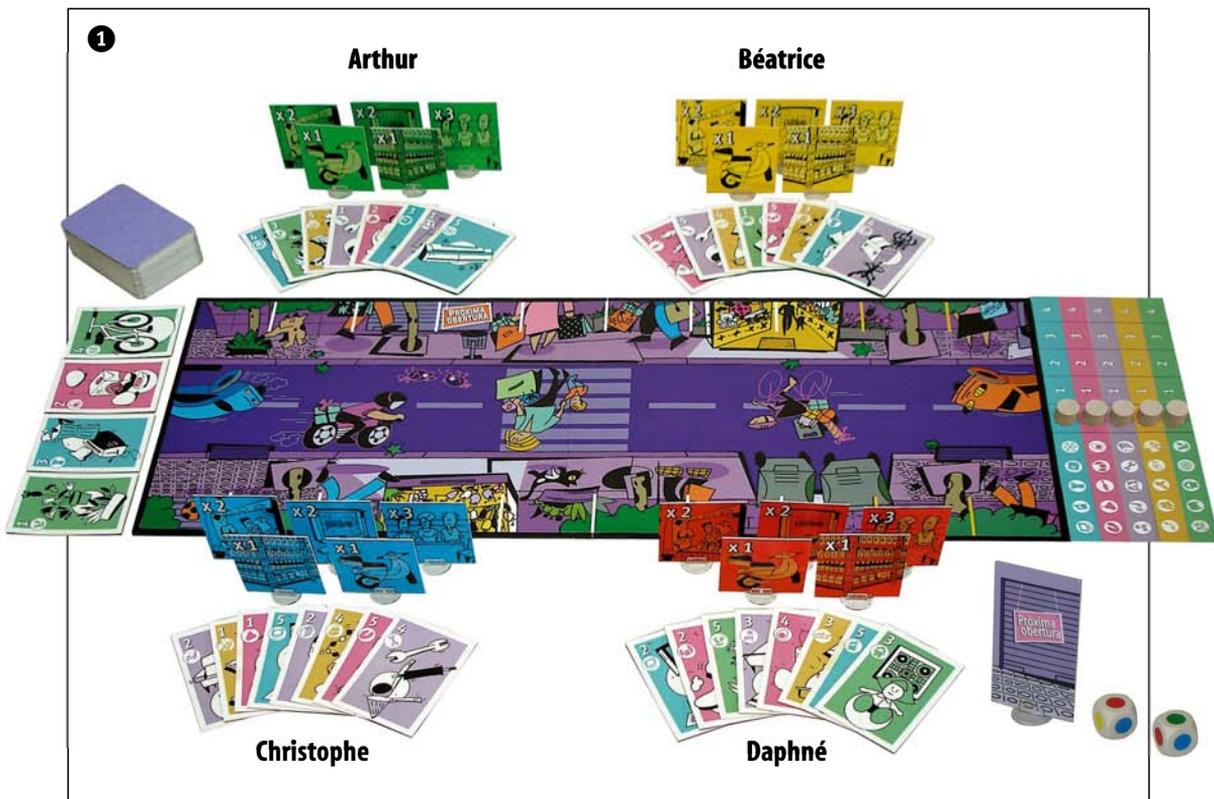


### Compteur de magasins ouverts et 5 marqueurs

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	1	2	3	4
	1	2	3	4
	1	2	3	4

## Objectif

Les joueurs cherchent à ouvrir des magasins avec le meilleur assortiment de produits possible et en les situant au meilleur emplacement possible. À la fin de la partie, le gagnant sera celui qui réussira à approvisionner et à situer le mieux ses magasins et qui leur donnera la meilleure poussée commerciale.



## Règles pour 4 joueurs

### PRÉPARATION ①

Placez le plateau de jeu et le compteur de magasins ouverts avec les cinq marqueurs au centre de la table. Placez les pions de poussée commerciale et celui du premier joueur sur les socles en plastique. Chaque joueur prend les cinq pions de poussée commerciale de la même couleur. On enlève les quatre voleurs du paquet de cartes et on mélange les cartes. On en distribue huit à chaque joueur et on en retourne quatre que l'on place à côté du plateau de jeu. On réintroduit les quatre voleurs dans le paquet de cartes que l'on mélange à nouveau, on le pose sur la table à l'envers. Pendant la partie, chaque fois que les cartes de la pioche seront épuisées, on mélangera les cartes mises de côté pour former une nouvelle pioche à laquelle on n'ajoute que deux voleurs.

### TOUR DE JEU

Le dernier à entrer dans un magasin est le premier joueur, il garde donc le pion correspondant. Ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, le joueur exécute les actions suivantes (seules les actions 4 et 5 sont obligatoires) toujours dans cet ordre.

#### 1. Faire du commerce

Le joueur peut **demandeur une carte** de deux types de magasins (par exemple, d'alimentation et d'équipement personnel). Les autres joueurs peuvent lui offrir des cartes du type demandé, autant qu'ils veulent, en les plaçant découvertes devant lui. Le joueur qui a demandé la carte choisit celle qu'il veut (il ne peut en prendre qu'une seule) et offre une carte ou plus d'une en échange. Si l'accord est signé, on échange les cartes et les autres joueurs reprennent celles qu'ils avaient offertes.

Au lieu de procéder à un échange, le joueur peut aussi **prendre directement une carte** parmi les quatre qui se trouvent à côté du plateau de jeu. En échange, il doit se défaire de trois cartes de son choix parmi celles qu'il a en main. Une fois le coup effectué, on découvre une nouvelle carte afin qu'il y en ait toujours quatre à la vue. Si la nouvelle carte est un voleur, on suivra les règles expliquées plus loin.

Le joueur a le choix de l'action qu'il effectuera, mais il ne peut en faire qu'une. Il peut, par exemple, tenter de faire un échange mais ne pas conclure le marché et acquérir l'une des quatre cartes découvertes.



## 2. Ouvrir un magasin

Le joueur **peut ouvrir** un magasin avec quatre cartes de produits différents et du même type de magasin. Il les posera la face visible bien à la vue, en occupant l'un des espaces du plateau. **2** Avec les cartes, il devra également mettre l'un de ses pions de poussée commerciale qui, à la fin de la partie, multipliera la valeur du magasin. Il doit aussi avancer le marqueur correspondant au compteur de magasins ouverts. Un joueur ne peut ouvrir que cinq magasins par partie.

Il existe **deux conditions** pour ouvrir un magasin :

- qu'il n'y en ait pas d'autres du même type des deux côtés ni dans les trois espaces de devant ; **3**
- qu'il n'y en ait pas quatre du même type ouverts.

Le joueur qui parviendra à ouvrir deux magasins à côté l'un de l'autre, ou deux magasins du même type, gagnera 10 points supplémentaires à la fin de la partie. S'il parvient à en ouvrir trois à côté l'un de l'autre ou du même type, il gagnera 20 points. La récompense pour quatre magasins côte à côte ou du même type est de 50 points pour leur propriétaire.



## 3. Améliorer un magasin **4**

Le joueur **ajoute** une des cartes des produits qui n'étaient pas présents dans un magasin ouvert lors de tours précédents. **On ne peut pas** améliorer un magasin au cours du tour où il a été ouvert.

Il est évident qu'un magasin ne peut être amélioré qu'une seule fois car les produits qu'il contient doivent tous être différents.

## 4. Jeter les dés

Le joueur jette les deux dés pour savoir à qui la chance sourira. Les joueurs dont les couleurs apparaissent prennent une carte de la pioche, plus une autre carte pour chaque magasin qu'ils ont ouvert. Une face des dés ne porte pas de couleur. Si c'est cette face qui sort ou si la couleur qui sort ne participe pas à la partie, il ne se passe rien.

## 5. Tirer trois cartes de la pioche

### ÉCHANGE DE CARTES DÉCOUVERTES

À la fin de chaque manche, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont joué, le premier joueur, avant de commencer la manche suivante, écarte les quatre cartes découvertes et en place quatre nouvelles de la pioche.



## LE VOLEUR

Lorsqu'un voleur apparaît, on doit le montrer, on en applique les effets et on met la carte de côté. Le joueur qui a sorti le voleur prend une autre carte.

Lorsque le premier voleur apparaît, les joueurs ne peuvent garder que douze cartes et doivent écarter les autres. À la sortie du deuxième voleur, les joueurs ne doivent conserver que dix cartes. À partir du troisième voleur, chaque fois qu'il en apparaît un, tous les joueurs ne doivent conserver que huit cartes en main.

Les quatre cartes de voleurs sont différentes mais exercent le même effet.





## FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine à la fin de la manche où l'on aura ouvert le quinzième magasin, en faisant en sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Chaque joueur comptera alors les points obtenus :

- a) Pour chaque magasin ouvert.** On additionne les valeurs des cartes de produits et on multiplie ce chiffre par la poussée commerciale.
- b) Pour avoir ouvert des magasins côte à côte ou pour avoir ouvert des magasins du même type.**

Magasins	Points
2	10
3	20
4	50

- c) Pour les cartes que le joueur a dans la main.** On additionne toutes les valeurs et on divise par 2, en arrondissant à la baisse.

Le joueur qui a le plus de points gagne. S'il y a égalité, c'est le joueur qui a ouvert le magasin de plus forte valeur totale qui gagne.

Dans la partie de l'illustration, les joueurs ont obtenu les points suivants :

	Arthur	Béatrice	Christophe	Daphné
Magasin	16 x 1 = 16	16 x 1 = 16	11 x 1 = 11	11 x 1 = 11
Magasin	16 x 1 = 16	11 x 1 = 11	12 x 2 = 24	19 x 2 = 38
Magasin	14 x 2 = 28	17 x 2 = 34	13 x 2 = 26	13 x 2 = 26
Magasin	13 x 2 = 26	17 x 2 = 34	19 x 3 = 57	18 x 3 = 54
Magasin	17 x 3 = 51	18 x 3 = 54	-	-
Magasins côte à côte	10	20	-	-
Magasins du même type	10	10	10	10
En main	15 : 2 = 7	9 : 2 = 4	21 : 2 = 10	10 : 2 = 5
<b>Total</b>	<b>164</b>	<b>183</b>	<b>138</b>	<b>144</b>

## Règles pour 3 ou 5 joueurs

Les règles sont les mêmes que pour une partie à quatre joueurs, sauf :

- Avec **cinq joueurs**, un joueur ne peut ouvrir qu'un maximum de quatre magasins. Avant de commencer, on écarte un pion de poussée commerciale d'une valeur

de 1 par joueur.

- Avec **trois joueurs**, on ouvre des magasins sur un plateau réduit. La partie se termine après la manche au cours de laquelle le douzième magasin est ouvert.

Joueurs	Espaces du plateau	Pions de poussée commerciale par joueur	Nombre maximum de magasins par joueur	La partie s'achève à la fin de la manche où est ouvert le magasin
3	16	5	5	12
4	20	5	5	15
5	20	4	4	15

Édité par

**icx**  
impuls comerç

impuls@servimpuls.net

Direction  
Joan Mateu

Promu par

Ajuntament de Barcelona

Comerç i Consum

Auteurs

**Oriol Comas et Jep Ferret**

www.comascoma.com

Les auteurs de ce jeu remercient de leur complicité et de leurs suggestions toutes les personnes qui ont participé aux différentes étapes de sa création.

Illustrations

Ricard Magrané

Design et production  
Subirà-Associats.com

Traductions

Ana Delia García  
Graham Thomson  
Mariam Chaïb



anydelcomerç  
bcn2006

Ce jeu a été créé et produit à l'occasion de l'Année du Commerce Barcelone 2006