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.





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









« CARTES-ENCHÈRES »

« CARTES-OBJETS »



Dans ce jeu il s'agit de deviner les enchères de ses adversaires, d'enchérir astucieusement, et de remporter ainsi l'objet convoité.

COMPOSITION DU JEU

« CARTES-ENCHÈRES »

Une série à dos rouge

4 séries de 16 cartes portant des sommes • Une série à dos bleu

allant de 50 à 800 F. • Une série à dos marron

Une série à dos vert

« CARTES-OBJETS »

de 50 à 800 F.

16 grandes cartes portant des sommes allant

rents (Télévision, voiture,

bateau...)

Illustrant 16 objets diffé-

« BILLETS-JEUX »

 125 « billets-ieux ». 50 billets à 50 F (orange)

50 billets à 100 F (bleu) 25 billets à 500 F (violet)

Il faut, avant de commencer à jouer, trier les cartes par série, c'est-à-dire tous les dos rouges ensemble, les bleus ensemble...

RÈGLE DU JEU - Se joue à 2, 3 ou 4

- 1 Chaque joueur prend une série de « cartes-enchères ». Il les garde en main sans les montrer. Chaque carte ne sert qu'une seule fois.
- 2 Les « cartes-objets » sont battues et placées à l'envers au centre de la table. La première carte est retournée à l'endroit (par exemple : la guitare, d'une valeur de 400 F).
- 3 Chaque joueur fait une enchère sur l'objet exposé. Les ioueurs choisissent astucieusement une « carte-enchère » et la posent à l'envers sur la table Cette enchère peut être plus élevée que la valeur de l'objet exposé.
- 4 Quand tous les joueurs ont posé leurs « cartes-enchères », celles-ci sont retournées et on examine les enchères.
- 5 La « carte-objet » est donnée au joueur qui a fait la plus forte enchère.

Les « cartes-enchères » ayant servi à cette levée sont éliminées du jeu.

- 6 Trois cas sont à envisager :
 - a) En cas d'enchères identiques de deux joueurs, l'objet revient à celui qui joue la carte la plus proche de la valeur de l'objet.

Ex. : Carte TRANSISTOR d'une valeur de 200 F. .

Jean joue la « carte-enchère » 300 F Jacques » » 300 F Simone » » 250 F Nicole » » 200 F

Nicole remporte la « carte-objet » TRANSISTOR.

b) Si trois joueurs font la même enchère, l'objet revient au quatrième.

Ex.: Carte TRANSISTOR d'une valeur de 200 F.

Jean joue la «carte-enchère» 300 F Jacques » » 300 F Simone » » 300 F Nicole » » 200 F

Nicole remporte la « carte-objet » TRANSISTOR.

c) Si toutes les enchères sont identiques ou par paires :

Ex. : Carte TRANSISTOR d'une valeur de 200 F.

Jean joue la «carte-enchère» 300 F 300 F Jacques » » 200 F Simone » » Nicole » » 200 F

Personne ne remporte la « carte-objet » TRANSISTOR.

On laisse la « carte-objet » sur la table, on enlève les « cartes-enchères » et on retourne une seconde « carte-obiet ». Les enchères seront faites sur la valeur totale des deux. Si les enchères sont à nouveau égales ou par paires, on retourne une troisième « carte-objet » (sans oublier d'éliminer à chaque fois les « cartes-enchères » précédentes); ceci, jusqu'à ce qu'un joueur remporte les « cartes-objets ».

Après quelques parties, les joueurs arrivent à utiliser très astucieusement leurs « cartes-enchères ».

Chacun additionne alors la valeur totale de ses « cartes-objets » et reçoit la somme correspondante en « billets-jeux ».

Lorsque les joueurs décident d'arrêter de jouer, chacun totalise la somme de ses « billets-jeux ». Le plus riche sera déclaré vainqueur

UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN