



Règles de jeu pour LES GRANDS MAÎTRES

T.M.

Jeu des enchères d'oeuvres d'art



1970 Parker Brothers Fabriqué au Canada

Introduction

Votre Rembrandt préféré est mis aux enchères et vous faites une offre contre un groupe brillant de spéculateurs excentriques. Le baron von Oberlitz, industriel Allemand, fait une offre de \$500,000; V. Elton Whitehall fait immédiatement une surenchère jusqu'à \$750,000. Devriez-vous offrir encore plus? Que diriez-vous s'il s'agissait d'un faux sans valeur? Prenez une décision rapide, mais vous n'aurez jamais la certitude à moins de surenchérir. Un sens d'observation aigu, des nerfs solides et un peu de chance, sont les atouts essentiels dans le jeu des Grands Maîtres. C'est une visite intéressante, pleine de suspense chez l'élite internationale des ventes aux enchères d'oeuvres d'art.

Si vous voulez, vous pouvez reprendre le rôle de l'un des six personnages originaux qui pourraient participer à une telle vente aux enchères. Leurs photos et descriptions sont imprimées sur des cartes spéciales. Ainsi, vous voici prêts à jouer. Le gagnant est le joueur ayant accumulé, à la fin du jeu, la plus grosse fortune en tableaux et en argent liquide. Bonne chance!

Préparation

Placez le panneau au milieu des joueurs. Chaque joueur choisit une pièce à jouer qu'il place sur n'importe quel espace sur la voie circulaire. (Les instructions pour ces espaces ne doivent pas être suivies au début de la partie). Mélangez et placez les cartes-valeur sur le panneau en une pile avec les illustrations vers le bas. Mélangez et placez les cartes à tableaux avec illustrations vers le haut, en une

pile, à côté des cartes-valeur. Choisissez un joueur à être le banquier. Il donne à chaque joueur, ainsi qu'à lui-même, \$1,500,000 et place le restant de l'argent dans un endroit propice. Chaque joueur à son tour, en commençant par le banquier, prend une carte à tableau et une carte-valeur des piles sur le panneau à jouer. La carte-valeur est agrafée au dos du tableau pour que sa valeur soit dissimulée et que seulement son propriétaire puisse l'apercevoir. Tous les tableaux sont présentés avec la face vers le haut devant leurs propriétaires respectifs.

Jeu

Les joueurs jettent les dés, et celui ayant jeté le plus haut numéro commence la partie. Il jette de nouveau les dés et avance sa pièce du nombre d'espaces indiqué par les dés. (Un double ne permet pas de second tour consécutif) Il fait alors une démarche d'après les règles suivantes:

Lorsqu'un joueur aboutit sur un espace indiquant:

Enchère de la banque, lui et chacun des autres joueurs peuvent, mais ne sont pas obligés, d'enchérir sur le tableau du dessus de la pile du panneau. La valeur du tableau ne sera connue que du plus offrant qui prend le tableau et la carte-valeur du dessus après avoir payé la banque.

Lorsqu'un joueur aboutit sur un espace indiquant:

Enchère privée, n'importe lequel des autres joueurs peut, sans y être obligé, faire une offre sur l'un de ses tableaux. S'il en possède plus d'un, le tableau à être mis aux enchères est choisi par le joueur à sa gauche. Le nouveau propriétaire paie le propriétaire précédent la somme de la plus forte enchère et reçoit alors le tableau auquel est attachée sa carte-valeur.

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les enchères:

1. Si une offre est faite, la première ne peut pas être inférieure à \$100,000.
2. Les offres doivent être en montants de \$50,000 au moins.
3. N'importe quel joueur peut commencer les enchères et par la suite, les offres peuvent être faites au hasard sans tenir compte de l'ordre du jeu autour du panneau.
4. Si, à n'importe quel moment, on attrape un joueur faisant une offre plus élevée que la somme liquide qu'il possède, il doit verser \$100,000 à la banque, et s'il possède moins que \$100,000, il perd son tour suivant. On ne peut pas prendre de sanction contre un joueur offrant une somme plus forte que celle qu'il possède à moins d'être surpris avant que

le plus offrant n'ait payé le tableau. Si le plus offrant n'a pas assez d'argent, il doit se soumettre à la règle décrite plus haut et les enchères sont recommencées. Un plus offrant avec assez d'argent doit payer l'enchère la plus forte pour son tableau, même si un autre joueur n'ayant pas assez d'argent avait fait une offre.

5. Au cas où deux ou plusieurs joueurs faisaient des offres identiques simultanément et qu'il n'y a pas d'offre plus élevée, les enchères sont annulées.

6. Le joueur dont c'est tour de jouer sera directeur de la vente lorsqu'une vente a lieu durant son tour, même s'il participe lui-même à la vente. Il doit veiller à maintenir l'ordre durant la vente et c'est à lui à prendre les décisions définitives en cas de dispute mais il doit le faire équitablement, et doit veiller à ce que toutes les règles du jeu soient suivies.

7. Après que le plus offrant ait payé et reçu son tableau et sa carte-valeur, le prochain tour passe au joueur à sa gauche.

8. Il n'est pas permis d'emprunter de l'argent ni de faire des ventes privées des tableaux.

Lorsqu'un joueur aboutit sur un espace indiquant:

Achetez un tableau pour "X" dollars, il peut, s'il le désire, verser la somme spécifiée à la banque et il reçoit alors le tableau ainsi que la carte-valeur du dessus de chaque pile. S'il ne désire pas acheter le tableau, le jeu devient automatiquement une vente aux enchères de la banque à laquelle participent tous les joueurs d'après les règles de vente aux enchères de la banque sauf que le joueur refusant le tableau, n'agit ainsi qu'en tant que directeur de la vente et ne peut pas faire d'offre.

Lorsqu'un joueur aboutit sur un espace indiquant:

Vendez n'importe quel tableau à la banque, il lui est donné la chance, mais il n'est pas obligé, de vendre l'un de ses tableaux à la banque. La valeur est déterminée par sa carte-valeur. Il vaut mieux pour un joueur de vendre un tableau dispendieux puisqu'il pourrait être obligé de le vendre à une "Vente aux Enchères Privée" avec perte. Lorsqu'un tableau est payé, on montre aux autres joueurs la carte-valeur, ensuite, le tableau et la carte sont mis de côté, hors du jeu, pour le restant de la partie.

Lorsqu'un joueur aboutit sur un espace indiquant:

Achetez un tableau d'un autre joueur pour \$500,000, il lui est donné la chance, mais il n'est pas obligé, d'acheter n'importe quel tableau de n'importe quel autre joueur pour

\$500,000. Le joueur possédant le tableau désiré est obligé de vendre si l'acheteur a l'argent en mains.

Lorsqu'un joueur aboutit sur un espace indiquant:

Héritez un tableau, il reçoit gratuitement, sans commentaires, le tableau du dessus de la pile sur le panneau, ainsi que la carte-valeur de dessus qui indiquera la valeur du tableau.

Lorsqu'un joueur aboutit sur un espace indiquant:

Vendez un tableau à la banque pour \$350,000, il doit vendre n'importe lequel de ses tableaux pour lequel la banque lui paie \$350,000 comptant. Il ferait mieux de lui vendre le tableau ayant la moins forte valeur, surtout un faux, s'il en possède un, mais il doit vendre même si son chef-d'oeuvre le moins précieux vaut plus de \$350,000. Il n'agit pas lorsque son tour vient s'il ne possède pas de tableau.

Gagner la partie

La partie est terminée lorsque les derniers tableaux et cartes-valeur ont été enlevés du panneau. Les joueurs additionnent leur argent et la valeur de leurs tableaux pour déterminer leurs possessions. Le joueur possédant le plus est le gagnant.

Accessoires

Les accessoires consistent en un panneau à jouer, six pièces à jouer, vingt-quatre tableaux, vingt-quatre cartes-valeur, argent de jeu, agrafes pour tenir ensemble les tableaux et cartes-valeur, deux dés et six cartes biographiques.

Nous nous ferons un plaisir de répondre aux questions concernant "Les Grands Maîtres" si vous incluez une enveloppe timbrée sur demande.

Parker Brothers also publish an English edition of this game called **Masterpiece**.

Parker Brothers
C.P. 600,
Concord, Ontario