

Précisions sur les règles à suivre pour toutes les enchères :

1. La première offre faite lors d'une enchère ne peut être inférieure à 2.000.000 de dollars.
2. Les enchères montent d'au moins 1.000.000 de dollars à chaque fois.
3. Lorsqu'une première offre est faite par un joueur, n'importe quel joueur peut surenchérir.
4. Si un joueur est surpris faisant une offre plus élevée que la somme d'argent qu'il possède, il verse une amende de 2.000.000 de dollars à la banque et s'il possède moins de 2.000.000 de dollars, il perd son prochain tour de jeu.
Chaque joueur a donc intérêt à dissimuler son argent pour bluffer et faire monter les enchères. Mais attention, il ne doit pas se faire prendre.
5. Si finalement le plus offrant n'a pas assez d'argent pour payer sa peinture, il verse 2.000.000 de dollars à la banque et de nouvelles enchères sont faites.
6. Si deux joueurs font des offres identiques simultanément et qu'aucune offre plus élevée n'est faite, les enchères sont annulées et recommencées.
7. Le premier joueur à faire une offre lors d'une enchère est nommé directeur des ventes et veille à la bonne application de toutes les règles propres aux enchères.
8. Il n'est pas permis d'emprunter de l'argent, ni de faire des ventes privées, de peintures.

Explication de quelques termes :

Faire une offre :

proposer une certaine somme d'argent pour acheter la peinture mise aux enchères.

Surenchérir :

proposer une somme d'argent supérieure à celle qui a été proposée par un autre joueur pour acheter la peinture mise aux enchères.

Le plus offrant :

le joueur à avoir proposé la somme d'argent la plus importante pour acheter la peinture mise aux enchères est appelé le plus offrant.

SERVICE CONSOMMATEURS : IMPORTANT ! A GARDER

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez - le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse, à :

(Pour la France) :

Tonka (France) S.A.

Service Consommateurs, 14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

(Pour la Belgique) :

Tonka (Benelux)

Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles



CE



LA VENTE AUX ENCHÈRES®

DEVENEZ MAÎTRE DANS L'ART DU BLUFF

3 à 6 Joueurs

Age : à partir de 8 ans

But du jeu :

Accumulez la plus grosse fortune en peintures et en argent liquide en prenant part à une exceptionnelle vente aux enchères...

Pour cela, un sens de l'observation aigu, des nerfs solides et un peu de chance seront des atouts essentiels pour vous lancer dans de terribles surenchères.

Mais attention certains tableaux peuvent être faux et sans aucune valeur!

Matériel :

1 plateau de jeu · 6 pions · 2 dés · 24 peintures · 24 cartes-valeur · 6 cartes de distribution des cartes-valeur · 1 liasse de billets · des agrafes pour fixer les cartes-valeur aux peintures

Préparation du jeu :

1. Placez le plateau au centre de l'aire de jeu.
2. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur n'importe quelle case du plateau.
3. Mélangez et placez les cartes-valeur en pile sur le plateau de façon à ce que les valeurs ne soient pas visibles.
4. Mélangez et placez les peintures en pile sur le plateau de façon à ce que les peintures soient visibles de tous les joueurs.
5. Choisissez un joueur qui sera banquier et remettez 30.000.000 de dollars à chacun des joueurs.
6. Chaque joueur tire une peinture et une carte-valeur, et les agrafe ensemble sans montrer la valeur ainsi attribuée au tableau. Seul le propriétaire d'une peinture connaît sa véritable valeur.
7. Chaque joueur prend également une carte de distribution des valeurs pour connaître le nombre exact de tableaux qui auront une valeur donnée.



Déroulement du jeu:

Chaque joueur lance les dés et celui ayant obtenu le nombre le plus élevé commence la partie. Ce joueur relance les dés et avance son pion dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué par les dés.

Vous pouvez commencer à jouer et vous référer pour chaque case aux explications données ci-dessous.

A – Case vente aux enchères par la banque

La peinture qui se trouve sur le dessus de la pile est mise aux enchères par la banque. Le joueur qui s'arrête sur une telle case, ou n'importe quel autre joueur, peut s'il le désire ouvrir les enchères en proposant une certaine somme d'argent. Les autres joueurs peuvent alors surenchérir, en proposant plus d'argent. La peinture revient au plus offrant qui verse à la banque la somme d'argent pour laquelle il a obtenu ce tableau. Le nouveau propriétaire de cette peinture prend la première carte de la pile des cartes-valeur et découvre, secrètement, avec joie ou déception, la véritable valeur qui sera attribuée à son nouveau tableau.

Un conseil: Ne montrez ni votre joie, ni votre peine!

L'acquéreur de la peinture agrafe sa peinture et sa carte-valeur.

LA PREMIÈRE PEINTURE DE LA PILE PEUT ÊTRE MISE AUX ENCHÈRES SI ELLE INTÉRESSE UN JOUEUR.

LE PLUS OFFRANT REMPORTE LA PEINTURE ET RÈGLE SON ACHAT À LA BANQUE. IL DÉCOUVRE ENSUITE LA VÉRITABLE VALEUR DU TABLEAU EN TIRANT UNE CARTE-VALEUR.

B – Case vente aux enchères privée

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une telle case, une de ses peintures peut être mise aux enchères. C'est le joueur qui se trouve à sa gauche qui va décider quel sera le tableau mis aux enchères. N'importe quel joueur intéressé par cette peinture peut ouvrir les enchères en proposant une somme d'argent, d'autres joueurs surenchérir en proposant plus d'argent.

La peinture revient au plus offrant qui verse à l'ancien propriétaire du tableau la somme d'argent pour laquelle il a obtenu cette peinture. A cette peinture est rattachée une carte-valeur qu'il peut maintenant découvrir.

Bonne surprise ou déception?

UNE DE VOS PEINTURES PEUT ÊTRE MISE AUX ENCHÈRES SI ELLE INTÉRESSE UN JOUEUR. LE PLUS OFFRANT REMPORTE LA PEINTURE ET VOUS RÈGLE SON ACHAT. IL DÉCOUVRE ENSUITE LA VÉRITABLE VALEUR DU TABLEAU EN REGARDANT SA CARTE-VALEUR.

C – Case achetez une peinture à la banque pour "X" dollars

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une telle case, il peut, s'il le désire, acheter pour "X" dollars une peinture à la banque. Il reçoit alors le tableau ainsi que la carte-valeur du dessus de chaque pile, après avoir réglé son achat à la banque.



D – Case permission de vendre n'importe quelle peinture à la banque

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une telle case, il peut, s'il le désire, vendre une de ses peintures à la banque. Le prix de vente correspond alors à la carte-valeur rattachée au tableau.

Un conseil: Il vaut mieux vendre une peinture de grande valeur car elle pourrait être vendue lors d'une "Vente aux Enchères Privée" avec perte.

Si un joueur revend une de ses peintures à la banque, il montre aux autres joueurs la carte-valeur qui lui est rattachée puis le tableau et la carte-valeur sont mis hors du jeu.

E – Case achetez une peinture à un autre joueur pour 8.000.000 de dollars

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une telle case, il peut, s'il le désire, acheter n'importe quelle peinture d'un autre joueur pour 8.000.000 de dollars. L'autre joueur ne peut pas refuser de la vendre.

F – Case héritez d'une peinture de la banque

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une telle case, il reçoit gratuitement de la banque la peinture ainsi que la carte-valeur du dessus de chaque pile. La carte-valeur agrafée avec la peinture indique ainsi sa valeur.

G -- Case vendez une peinture à la banque pour 7.000.000 de dollars

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une telle case, il doit vendre à la banque n'importe laquelle de ses peintures pour 7.000.000 de dollars.

Un conseil: Il vaut mieux vendre à la banque la peinture ayant la plus faible valeur, et même un faux tableau si possible.

Le gagnant:

Lorsque la banque n'a plus aucune peinture et carte-valeur, les joueurs additionnent tout leur argent et les différentes valeurs de leurs peintures pour déterminer leurs possessions.

LE JOUEUR LE PLUS RICHE EST LE GAGNANT.