

# SOLD !

## Un jeu de Franck DiLorenzo, de 2 à 6 joueurs âgés de plus de 12 ans R & R Games, 1998

**But** : être le premier joueur à amasser le plus d'argent en stockant les collections d'objets anciens les plus prestigieuses.

Il y a 6 boutiques d'antiquités, chacune est spécialisée dans la restauration d'une catégorie d'objets anciens : vieux jeux, meubles, porcelaine & poterie, tableaux, verrerie d'art et joaillerie. Vous êtes le propriétaire d'une de ces boutiques et en compétition avec les autres boutiques. Comme vos adversaires, vous êtes aussi un collectionneur d'objets anciens – toutes catégories confondues – et votre but est de vous enrichir grâce à vos collections. Il va falloir, en vous accaparant les meilleurs marchés, en investissant dans les meilleurs objets, essayer d'être meilleur que vos adversaires, être un acheteur perspicace et un vendeur plein de jugeote : car un seul et un seul seulement sera vainqueur.

### Contenu :

120 cartes d'objets anciens (il y a 6 catégories d'objets, 20 de chaque allant de 50 \$ à 10 000 \$)

42 cartes de valeur spéciale :

7 d'objets rares

7 d'objets faux

28 objets endommagés

56 cartes d'évènements

6 cartes de boutiques ( cartes de restauration des objets anciens avec la valeur des collections )

1 carte salle des ventes

1 carte marché aux puces

162 250 \$ en jetons

1 dé

les règles

## PRELIMINAIRES

### Mise en place :

Mélanger les cartes évènements et les placer au milieu de la table face cachée.

Placer de part et d'autre de ce paquet la salle des ventes et le marché aux puces.

Mettre à part les cartes 'objets endommagés', en piocher 8 et poser le reste en une pile face visible près du marché aux puces. Prendre les 8 cartes et les mélanger au reste du paquet bleu (cartes objets anciens + cartes spéciales).

Distribuer une carte boutique à chaque joueur ; s'il y a moins de 6 joueurs placer les cartes non distribuées de boutique près du paquet de cartes 'évènements'.

Mettre 25 cartes face cachée devant le marché aux puces et 10 cartes devant chaque boutique, même les boutiques près du paquet de cartes évènements. Mettre les cartes restantes face cachée devant la salle des ventes. Choisir un joueur comme banquier, il donne à chaque joueur 10 000\$ (1 x 5000\$, 3 x 1000\$, 3 x 500\$, 4 x 100\$ et 2 x 50 \$).

Récupérer vos 10 cartes , les examiner puis en poser au moins 5 faces visibles devant votre boutique, ces objets sont dans votre vitrine pour la vente ; les objets restants sont gardés cachés derrière votre boutique (arrière boutique) : c'est votre collection privée. (voir illustration au dos de votre carte boutique)

### Conseils stratégiques :

C'est une bonne idée de garder des objets d'une même catégorie (exemple : 4 meubles), ou des cartes particulièrement puissantes pour votre collection privée. Les cartes dans les boutiques qui n'appartiennent à personne restent face cachée. Notez bien que votre boutique malgré sa spécialisation (restauration) peut acheter et vendre tout objet, de n'importe quelle catégorie.

Si vous avez des cartes spéciales : faux objet, objet endommagé ou objet rare, il faut les placer chacune face cachée sous une carte objet ancien soit dans votre vitrine, soit dans votre collection privée.

Il y a des règles de placement pour ce type de cartes :

- Vous pouvez seulement avoir 1 carte objet rare ou 1 carte objet faux (pas les deux) sous une carte objet ancien.
- Une carte 'objet endommagé' doit être placée sous une carte 'objet ancien' que cette dernière soit seule ou déjà en paire avec une carte objet rare ou objet faux.
- Une fois qu'une carte spéciale est mise avec une carte objet ancien, on ne peut plus la déplacer ou la changer. (exception : la carte 'objet endommagé' peut être défaussée quand l'objet est réparé)
- Après avoir placé votre carte(s) spéciale(s), il faut piocher dans la pile de la salle des ventes jusqu'à avoir 10 cartes dans votre boutique pour commencer le jeu. (défausser toute nouvelle carte spéciale que vous auriez encore pioché à ce moment)

### **Début :**

Le premier joueur est celui qui fait le jet de dés le plus élevé. On tourne ensuite dans le sens horaire. (*option : on peut aussi décider –une fois que le tour est terminé- de rejeter le dé pour savoir qui commence*)

### **Résumé du jeu :**

A votre tour vous avez la possibilité de réaliser 4 actions dans cet ordre :

- prendre une carte événement
- réparer (restaurer) 1 (ou davantage) objet(s) dans une boutique
- aller voir une boutique ou le marché aux puces ou la salle des ventes
- redistribuer les objets exposés dans votre vitrine et cachés dans votre collection

Tout au long de votre tour, vous pouvez acheter, vendre et/ou échanger des objets ; quand votre tour est terminé, vous pouvez encore commercer avec des joueurs qui viendraient visiter votre boutique. Quand chaque joueur a joué, c'est la fin du tour. Le jeu se termine à la fin du huitième tour. Pour des parties plus courtes, on peut diminuer ce nombre de tours.

**Gagnant** : celui qui a le plus de capital à la fin du huitième tour est le vainqueur. Le capital est la somme de l'argent + la valeur totale des collections.

**Cartes modifiant la valeur des objets** : la valeur d'un objet est la somme indiquée dessus, mais ceci peut varier :

- cartes spéciales : un objet rare vaut x2 ou x3 ; un objet endommagé perd la moitié et un objet faux ne vaut rien. (cependant – excepté pour les faux – un objet ne peut jamais descendre en dessous de 50\$ = un objet de 50\$ endommagé vaut encore 50\$)

exemple : un objet de 50 \$ avec une carte 'rare x3' et une carte 'endommagé' vaut  $150 \$ / 2 = 75 \$$ , comme on compte par 50 et qu'on arrondit vers le haut, l'objet vaudra donc 100\$.

- cartes événements face visible
- la valeur de collection : la valeur courante d'un objet dans la vitrine d'une boutique peut être augmentée grâce à cette valeur. Il faut pour cela un groupe d'objets de même catégorie ; cela est utilisé pour les objets mis en vitrine et pour juger la valeur de votre collection en fin de partie ; pour chaque 3 objets que vous possédez dans une catégorie, leur valeur totale est multipliée par un facteur de 1 à 7. (**attention ! un objet faux ou endommagé ne peut pas être inclus en tant qu'objet faisant partie d'une collection !**)

Nombre d'objets anciens de même catégorie						
1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20
Coefficient multiplicateur						
X1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7

Exposer 10 objets d'une même catégorie, par exemple, veut dire que les objets pourront être vendus 4 fois leur valeur de base ! A la fin du jeu, utiliser la carte sur le dos des cartons des boutiques pour calculer plus rapidement.

## **LES REGLES**

### **1- COMMENT JOUER**

- A votre tour, prendre la première carte de la pile 'événements' et la placer face visible devant votre boutique. Si l'action de la carte est immédiate faire l'action ; la carte reste visible tout le tour et peut affecter tous les joueurs. Au tour prochain, une nouvelle carte sera piochée et recouvrira la précédente. *Exemple : si la carte 'événement' dit « le prix du verre a doublé », alors le prix maximum de tout objet de verre, pour tous les joueurs, est le double du prix indiqué. Voir cartes événements.*
- Restaurer des objets endommagés, ceci dans n'importe quelle boutique dont c'est la spécialisation. Quand un objet est endommagé, il ne coûte que la moitié de son prix ; quand il est réparé on enlève la carte 'endommagé' qui est placée sous la pile objets endommagés. Cela ne coûte rien de réparer un objet dans votre boutique. Si la boutique appartient à un autre joueur, celui-ci peut vous demander jusqu'à 100% de sa valeur de base pour le réparer. (il faut négocier le meilleur marché). Si la boutique n'appartient à personne on donne 50% du prix de base.
- Aller à n'importe quelle boutique, ou le marché aux puces, ou la salle des ventes. Voir 2- ci dessous.
- Déplacer un certain nombre de cartes de votre vitrine vers votre collection privée et vice versa. A la fin de votre tour votre vitrine doit contenir au moins 5 objets ; si vous possédez moins de 5 objets, tout doit alors être mis dans la vitrine. Quand le déplacement des cartes est fini, votre tour est terminé et le joueur à votre gauche commence le sien. (*Note : si un joueur achète un objet dans votre vitrine à son tour et vous laisse alors moins de 5 objets dans la vitrine, il faut attendre votre prochain tour pour regarnir la vitrine.*)

### **2- VISITER LES BOUTIQUES, LE MARCHÉ AUX PUCES ET LA SALLE DES VENTES**

**A. Aller voir une boutique appartenant à un autre joueur.**

Le propos de votre visite est de vendre, d'acheter ou d'échanger des objets. Vous pouvez acheter certains objets de la vitrine (voire tous), le propriétaire ne peut pas refuser de vendre les objets exposés dans sa vitrine. Le propriétaire peut augmenter le prix d'un objet exposé jusqu'à sa pleine valeur, et il peut dire n'importe quel prix pour vendre un des objets de sa collection (arrière boutique). Si le propriétaire a plus que 3 objets d'une même catégorie exposés dans sa vitrine, le prix de chaque objet est augmenté comme expliqué auparavant.

*Exemple : vous allez dans la boutique de Brigitte, elle a 4 objets de verre et 2 vieux jeux ; Brigitte a le droit de doubler la valeur d'un objet (ou de tous) en verre puisqu'il y en a 4 (si elle en avait eu 7, elle aurait pu tripler et ainsi de suite). Vous négociez et vous n'en achetez que 2 ; maintenant si plus tard un autre joueur rend visite à Brigitte les 2 objets restants ne pourront pas être vendus plus cher que leur prix. Tout objet vendu ou échangé à partir d'une collection privée doit être caché des autres joueurs et il n'y a pas de limite de prix. Quand vous visitez une boutique vous pouvez échanger 1 ou plus de vos objets de collection contre 1 ou plus d'objets de collection du propriétaire de la boutique, y ajouter éventuellement de l'argent cash, à vous de faire le meilleur échange !*

**B. Aller voir une boutique n'appartenant à personne.**

Vous pouvez acheter jusqu'à 3 objets pour 50% de leur valeur. Prendre 1, 2 ou 3 cartes, les regarder puis payer la banque. Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer un objet(s), le reposer cette fois ci face visible ; un autre joueur pourra ensuite acheter cet objet mais à 100% de sa valeur. Une fois que tous les objets ont été achetés dans une telle boutique, cette dernière ne servira plus qu'aux réparations.  
*Note : si vous piochez une carte spéciale, piocher une autre carte et l'associer avec la carte spéciale. (si vous piochez de nouveau une carte spéciale, la défausser et re-piocher jusqu'à obtenir une carte d'objet ancien.) . Ceci est valable pour toutes circonstances où les cartes sont piochées face cachée.*

**C. Aller au marché aux puces**

Vous pouvez acheter jusqu'à 3 objets pour une somme indiquée par un jet de dé. Prendre 1, 2 ou 3 cartes ; vous n'êtes pas obligé de déclarer le nombre, vous piochez d'abord une carte puis une autre éventuellement et enfin éventuellement la troisième. Pour chaque carte piochée jeter le dé et payer à la banque la somme indiquée ; en outre si vous faites un dé pair (2, 4, 6) vous devez prendre aussi une carte 'objet endommagé' et la mettre avec l'objet que vous venez d'acheter.  
*Note : au marché aux puces l'achat se fait avec la valeur intrinsèque de l'objet et non sa valeur actuelle (ignorer les cartes spéciales et les cartes événements). Vous pouvez acheter l'objet si vous avez l'argent. si vous n'avez pas l'argent disponible, laisser l'objet face visible au marché aux puces ; tout joueur allant à ce marché pourra acheter cet objet parmi les 3 maximum. (jeter le dé comme indiqué ci dessus)*

**D. Aller à la salle des ventes**

Vous pouvez mettre aux enchères n'importe le(s)quel(s) de vos objets ET vous présidez à la salle des ventes. D'abord choisir le nombre d'objets à mettre en vente (objets de votre vitrine et/ou de votre collection particulière) : les déposer face visible devant vous et annoncer une offre minimale. (votre choix : multiple de 50 \$) et mettre aux enchères les objets comme un seul lot. Vous pouvez choisir de faire des enchères parlantes (les joueurs parlent à voix haute et augmentent de 50 \$ en 50 \$) ou des enchères cachées : chacun met une somme d'argent dans sa main et chacun révèle simultanément ; s'il y a égalité, on refait des enchères avec les joueurs appropriés ; le joueur gagnant vous paye et récupère les objets et les place dans sa boutique. Si quelqu'un atteint l'offre minimale, vous devez vendre ; si cette offre n'est pas atteinte, les objets retournent à votre boutique.  
Après cette phase d'enchères (réussie ou non) (ou non choisie, car non obligatoire), vous pouvez révéler jusqu'à 3 cartes, mettre aux enchères ces 3 cartes, soit en 3 lots, soit en 2 soit en un lot unique. La procédure de mise aux enchères est la même que celle décrite ci dessus, sauf que l'offre minimale est 50% de la valeur des objets et l'argent est donné à la banque. Si un objet n'a pas été acheté il est mis sous la pile.

*Note : durant les enchères, personne ne peut proposer plus d'argent qu'il ne possède. Et n'oubliez pas que la valeur courante d'un objet est affectée par toute carte spéciale piochée et associée à l'objet, de même par toute carte d'événement face visible qui serait active.*

**3- FIN : LE CALCUL COMPLET DE VOS COLLECTIONS**

A la fin du jeu, les joueurs utilisent la carte des valeurs pour calculer la valeur de leurs collections. Toutes les cartes 'événements' sont ignorées. Les objets endommagés sont comptés dans votre capital total mais pas dans vos collections. Les faux sont sans valeur et défaussés.  
Prendre catégorie par catégorie. Ajouter toutes les valeurs des cartes (prendre en considération les cartes spéciales, telle la carte 'rare' et arrondir au plus proche 1000 \$). Voir ensuite le nombre d'objets et appliquer le bon coefficient multiplicateur. Faire ceci pour chaque catégorie, puis additionner le cash ; le plus riche gagne.

Exemple : vous avez 3 vieux jeux dans votre vitrine et 3 vieux jeux dans l'arrière boutique de 50, 200, 500, 1000, 4000 et 10 000 \$ ; le 50 \$ est associé avec une carte endommagée ; le 500 avec une carte 'faux' ; et le 4000 avec une carte 'rare' qui doublera donc. Les valeurs deviennent : 50, 200, 0, 1000, 8000 et 10 000 . on ne compte pas (pour la collection) le 50 \$ qui est endommagé, soit un total de 19 200 arrondi vers le bas : soit 19000 ; on regarde dans la carte et l'on voit que pour 4 objets, la valeur de la collection est x2 soit 38 000 \$.

## CARTES EVENEMENTS

Ces cartes peuvent affecter votre boutique seulement, ou peuvent modifier la valeur pour une certaine catégorie d'objets anciens pour tous les joueurs. Par exemple, vous avez un vieux fauteuil à 1000 \$ dans votre vitrine, mais il a une carte 'endommagé', il ne vaut plus que 500 \$ ; or un joueur pioche la carte événement 'prix des meubles chute de moitié', le fauteuil ne vaut plus que 250 \$ et vous ne pourrez pas le vendre plus cher à ce moment. Aussi les cartes événements peuvent s'annuler les unes les autres (une carte événement qui double, une autre qui donne la moitié).

**TOURISTS et CUSTOMER** : les cartes 'touriste' et 'client' vous permettent de vendre un(s) objet(s) immédiatement selon les restrictions indiquées par la carte, vous prenez l'argent de la banque et vous défaussez la carte en question.

*Exemple 1* : 'client ! marchandage, vous vendez un objet de votre vitrine à moitié prix' ; vous devez vendre un objet à moitié prix, prendre l'argent de la banque et défausser l'objet choisi.

*Exemple 2* : 'visite de touristes ! ils dépenseront jusqu'à 2000 \$ pour acheter toute verrerie à sa valeur courante' ; vous devez choisir de la verrerie d'art (vitrine ou collection particulière) pour environ 2000 \$ , vous pouvez vendre 1800 \$ pour 1800 \$ ou 2200 pour 2000 : prendre l'argent à la banque et défausser les objets correspondants. Vous devez vendre au moins 1 verrerie d'art si dans votre vitrine il y a un objet correspondant de 2000 \$ ou moins.

**COLLECTOR OF...** : un joueur doit vendre immédiatement tous les objets de la catégorie indiquée. Exemple : un collectionneur cherche à acheter tous les bijoux d'une vitrine ; le joueur possédant le plus de bijoux dans sa vitrine doit les vendre tous (à leur valeur actuelle) et prendre l'argent de la banque, les bijoux sont défaussés. Si deux joueurs ont autant d'objets dans leur vitrine, c'est la collection la plus chère qui sera vendue.

**SHOPLIFTER...** : vol en magasin : se défausser immédiatement d'un objet mis en vitrine.

**INHERITANCE...** : héritage : vous gagnez un objet mis soit en vitrine soit dans votre collection particulière. Vous pouvez le prendre sur les piles du marché aux puces ou de la salle des ventes.

**COMPETITOR'S PRICES** : prix compétitifs : ceci vous force à vendre à moitié prix ! tous les objets de votre vitrine perdent la moitié de leur valeur. Cette carte posée devant votre boutique permet aux autres joueurs pendant leur tour d'acheter chez vous à moitié prix.

**CUSTOMER falls in love...** : un acheteur tombe amoureux d'un de vos faux. Il paye 50% de sa valeur pour l'acheter. prendre l'argent de la banque puis défausser le faux objet ancien. Si vous n'avez pas de faux, ignorer cette carte.

**ESTATE SALE !** : vous étiez là le premier ! regarder les 3 premières cartes de la salle des ventes ou du marché aux puces, en choisir une et la payer la moitié de sa valeur. Vous devez acheter une de ces 3 cartes – sauf si vous n'avez pas l'argent pour aucune des 3 cartes. On achète la carte pour la moitié de sa valeur, montrer aux autres joueurs la carte que vous avez achetée, pas les 2 autres qui sont remises au dessus du paquet.

---

Règles optionnelles : ne pas révéler les cartes valeurs spéciales lorsqu'elles sont piochées. Seul, le joueur qui a pioché connaît la carte ; si c'est un objet endommagé ou rare : vous devez payer le juste prix. Si vous piochez un faux, vous pouvez bluffer, et payer comme si c'était un objet rare ou endommagé pour tromper vos adversaires. De même, vous pouvez dire que dans votre vitrine ce n'est pas un objet 'faux' mais un objet rare et faisant partie d'une collection. Ainsi si vous êtes en train de vendre 3 objets de verrerie de votre vitrine + un objet de verre faux, vous pouvez dire qu'il s'agit de 4 objets et donc doubler leur prix.