



Schnäppchen Jagd

(Chassez la bonne affaire)

Un jeu de cartes pour 3 ou 4 collectionneurs de Uwe Rosenberg.

Publié par Queen en 1998

Tout le monde aime faire des bonnes occasions. Et ce n'est pas facile de les dénicher soi-même lorsque tout le monde achète tout et frénétiquement. Il n'y a pas toujours d'utilité à tous les objets collectés et à la fin de la partie, seule la vraie valeur des choses est prise en compte. Cependant, chaque personne doit avoir son propre avis sur ce qu'est une bonne affaire et ce qu'est une vieillerie. C'est bien sûr plus difficile de dénicher les bonnes affaires lorsque tout le monde est à la recherche de la même chose!

Contenu

- 108 cartes affaires de 6 couleurs (chaque affaire est numérotée et existe 2 fois dans la même couleur)
- 2 super offres spéciales (le plus haut atout dans un jeu de plis — mais pour le reste, une vieillerie...)

Objectif

Avec les cartes que l'on reçoit, on fait un jeu de plis. La couleur de l'atout (s'il y en a un) n'est valable que pendant un pli et change d'un pli à l'autre. Pendant une manche, les joueurs essaient de collecter des cartes d'une valeur qu'ils choisissent; c'est leur marché. Toutes les autres cartes sont pénalisantes car chaque autre carte donne un point négatif. Après que tous les plis de la manche soient effectués, les joueurs peuvent se séparer d'un type de vieillerie afin de réduire le score négatif. Simultanément, les joueurs peuvent choisir de collecter un nouvel objet (une nouvelle valeur) pour la prochaine manche. Une nouvelle manche de plis commence avec les cartes restantes non distribuées. Celui qui collecte le plus de bonnes affaires et le moins de vieilleries durant la partie gagne.

Déroulement du jeu

A 3 joueurs, il y aura 6 manches et seulement 4 à 4 joueurs.

Avant le 1^{er} tour, chaque joueur tire une carte et la plus forte désigne le donneur. On change à chaque manche de donneur et ce dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur mélange les cartes et en distribue 8 à chacun face cachée. Le restant des cartes est mis de côté, et sera utilisé dans les prochaines manches. Tout le monde prend ses cartes et les classe.

Préliminaire

L'action préliminaire n'est effectuée qu'au début de la première manche. Tour à tour, chaque joueur révèle une des cartes de sa main et forme le début de sa pile de bonnes affaires. De cette manière, chaque joueur montre quel objet (quelle valeur de carte) il veut collecter dans cette manche. Le joueur à gauche du donneur choisit en premier, et les autres font de même en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs peuvent choisir de collecter un objet déjà choisi par un autre joueur.

Cependant, ce sera plus difficile pour ces joueurs de trouver ce qu'ils cherchent. Lorsqu'un joueur remporte un pli dans lequel il y a des bonnes affaires (le type d'objet qu'il a décidé de collecter durant cette manche), il les met immédiatement sur sa pile d'affaires, face visible. Chacune de ces cartes vaut 1 point (sans s'occuper de leur valeur). Toutes les autres cartes gagnées lors de ce pli sont pour l'instant sans valeur. Elles sont mises face cachée à côté de la pile de bonnes affaires et forment la pile des vieilleries. Chaque carte de cette pile enlève 1 point à la fin du jeu (et ce, quelque soit leur valeur). On pourra enlever des cartes de ce tas après le jeu de plis et même, avec un peu de chance et de tactique, il sera possible de transformer le tas de vieilleries en bonnes affaires et ainsi transformer les points négatifs en points positifs.

Le jeu de plis

Le joueur à gauche du donneur ouvre le jeu de plis en jouant une carte. Chacun leur tour, les joueurs jouent une carte.

La couleur de la première carte doit être suivie. Le joueur qui a une carte de cette couleur **doit** donc en jouer une.

Si un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer une carte d'une autre couleur. Ce joueur doit immédiatement annoncer si la carte jouée est de l'atout ou non. S'il annonce que la couleur jouée n'est pas atout, un autre joueur **ne peut pas**, durant ce pli, jouer une carte de la même couleur et annoncer que la couleur est atout. **A chaque pli, il ne peut y avoir qu'une couleur d'atout.**

Dans un pli sans atout, c'est le joueur qui a joué la plus haute carte **dans la couleur demandée** qui remporte le pli.

Dans un pli avec atout, c'est **l'atout le plus grand qui l'emporte.**

Le gagnant du pli commence le prochain tour.

Il y a 2 exemplaires de chaque carte. Si l'on joue une carte qui est déjà présente dans le pli, on décide en jouant la carte si celle-ci est supérieure ou inférieure à celle déjà présente.

La super offre spéciale peut être jouée à tout moment et ce même si on a une carte de la couleur demandée ou de l'atout s'il y en a un. La super offre spéciale est le plus haut atout. La première super offre spéciale jouée est **toujours supérieure à la seconde.**

Exemples:

Léon joue un 2 vert. Le vert doit être suivi et ne peut être la couleur de l'atout (c'est la première carte). Biloud et Chris ont tous deux des cartes vertes, ils doivent donc suivre la couleur avec ces cartes. Biloud joue un 7 vert. Chris voudrait remporter le pli, mais ne peut pas couper avec de l'atout (car elle a du vert en main). Comme c'est sa plus haute carte verte, elle joue donc le 7; elle joue et annonce que sa carte est supérieurs au précédent 7 vert. Charly doit (tout comme les autres joueurs) accepter cela. Bob n'a pas de cartes vertes. Il joue un 6 jaune. Comme il ne veut pas remporter le pli, il annonce que le jaune n'est pas la couleur de l'atout. Chris remporte le pli.

Léon joue un 4 jaune. Biloud voudrait bien avoir ce 4 mais ne peut pas suivre la couleur. Il joue un 9 bleu et annonce que bleu est la couleur de l'atout. Chris est également intéressée par le pli. Hélas, elle a des cartes jaunes dans sa main et a donc de quoi suivre. Heureusement, elle a aussi parmi ses cartes une super offre spéciale qu'elle joue maintenant comme le plus haut atout. Bob a donc l'opportunité de se débarrasser de vieilleries. Chris remporte le pli car la première des deux super offres spéciales est toujours plus forte que la seconde.

Léon joue un 5 bleu. Biloud n'a pas de cartes bleues et veut remporter le pli, donc il joue un 3 rouge et annonce que c'est la couleur de l'atout. Chris veut également remporter le plis. Elle n'a pas de cartes bleues mais n'a pas de cartes rouges non plus. Elle joue un 9 jaune mais sera forcément battue car elle ne peut pas proclamer le jaune comme couleur de l'atout (le rouge l'est déjà). Bob ne veut pas remporter le plis mais n'a que des cartes rouges (atout) en main. Il joue le 3 rouge et annonce que ce 3 est inférieur à celui déjà posé. Biloud remporte le pli.

Lorsqu'un joueur remporte un pli, il regarde immédiatement si le pli comporte un ou plusieurs objets recherchés, des bonnes occasions quoi!. Si c'est le cas, elles sont placées sur la pile des bonnes affaires, face visible. Toutes les autres cartes (même les cartes super offre spéciale) sont placées sur la pile des vieilleries, face cachée.

Le jeu de plis se termine lorsque toutes les cartes sont jouées. Maintenant, les joueurs peuvent trier leur camelote.



Classez toutes les cartes du tas de vieilleries par valeur. En partant du joueur ayant remporté le dernier pli, chaque joueur décide quelle valeur de carte il veut placer sur son tas de bonnes affaires et donc collecter dans la manche suivante. Le joueur ayant plusieurs cartes (à 4 joueurs: au moins 3 et à 3 joueurs: au moins 4) dans une des valeurs peut transformer ses vieilleries en bonnes affaires!

Cependant pour cela, le joueur doit d'abord rendre (s'en défausser définitivement):

- à 3 joueurs, 3 cartes de même valeur
- à 4 joueurs, 2 cartes de même valeur

...avant de commencer à poser des cartes de cette valeur sur sa pile de bonnes affaires. C'est en quelque sorte une "franchise" à payer pour n'avoir pas tout de suite déniché la bonne occasion... De cette manière, le joueur diminue son total de points négatifs. Simultanément, le joueur prépare une nouvelle collection d'affaires (une nouvelle valeur) à collecter pour la manche suivante (**si, par exemple, dans une partie à 4 joueurs, un joueur a deux 9 dans sa pile de vieilleries, il ne peut s'en débarrasser définitivement car il n'a pas d'autre 9 à poser sur sa pile de bonnes affaires.** Ce joueur continuera donc à collecter la même valeur de carte pendant la manche suivante puisque la carte du dessus de la pile des bonnes affaires est inchangée). La pile des bonnes affaires ne peut plus qu'être alimentée par des cartes de même valeur que la carte du dessus de la pile. **Toutes** les cartes de cette pile compteront en point positif à la fin de la partie.

Exemple:

A 4 joueurs. Léon a collecté les 6 dans la première manche. Il a remporté 3 plis et a fait deux fois une bonne affaire. Il a maintenant les cartes suivantes dans son tas de vieilleries: 1-3-3-3-4-4-5-7-9. Il jette deux 3 (en guise de franchise) et place le troisième trois sur sa pile d'affaires. Léon n'est plus à la chasse aux 6 mais à la chasse aux 3, puisque c'est un 3 qui est face visible sur la pile des bonnes affaires.

Note: Deux avantages à cela: les deux 3 dont il s'est défaussé ne compteront pas comme points négatifs et le 3 posé comptera en point positif. De plus, sa pile d'affaires composée de deux 6 ne peut plus être alimentée mais rapportera 2 points positifs à la fin de la partie.

Autre exemple:

Deux 4 se trouvent dans le tas de vieilleries de Léon. Les autres joueurs ne le savent bien sûr pas. S'il reçoit d'autres 4 dans le prochain pli, il pourra les transformer en bonnes

affaires lors du prochain tri.

Lors du tri, plusieurs joueurs peuvent choisir de se débarrasser de cartes de la même valeur. **Les joueurs ne peuvent jamais se débarrasser de la Super offre spéciale.** Le joueur qui remporte cette carte dans un pli doit la garder pendant le score final.

Le joueur qui a trop peu de carte de même valeur et donc **qui ne peut pas transformer ses vieilleries en bonnes affaires** peut décider de se débarrasser de la totalité de son tas de vieilleries **si celui-ci était vide auparavant** et que dans les cartes ne se trouve pas la super offre spéciale.

En gardant ses vieilleries, le joueur aura plus de chances de pouvoir transformer ses vieilleries en bonnes affaires, mais attention car toute vieillerie donne 1 point négatif à la fin de la partie.

Début de la manche suivante

Le prochain donneur prend les cartes non distribuées et les cartes défaussées par les joueurs et mélange le tout. Le donneur distribue alors les cartes et la manche commence.

S'il ne reste pas suffisamment de cartes pour en distribuer 8 à chacun, le donneur distribue autant de cartes que possible de façon à ce que tous les joueurs aient le même nombre de cartes en main. Les quelques cartes restantes sont mises de côté.

Nouvelle manche — nouvelles affaires ?

Si, lors du tri, un joueur choisit une nouvelle valeur de carte à collecter, l'ancienne bonne affaire n'est alors surtout plus à collecter car seule la carte du dessus de la pile des bonnes affaires détermine la bonne affaire à collecter pendant la manche.

Exemple:

Léon a collecté les 6 dans la première manche. Lors du tri, Léon décide de collecter les 3: c'est un jeu à 4 joueurs et Léon a collecté quatre 3. Il s'est défaussé de deux d'entre eux et a posé les deux 3 restants sur sa pile de bonnes affaires. Si Léon remporte un pli composé des cartes 2-3-6-8, il devra placer le 3 sur sa pile de bonnes affaires. En revanche, le 6, le 2 et le 8 doivent être placés dans la pile de vieilleries.

Fin du jeu

La partie se termine après le nombre de manches qui est fonction du nombre de joueurs. **A la fin de la dernière manche, les joueurs peuvent effectuer 2 tris consécutifs en suivant les règles habituelles.** Chaque joueur peut choisir 2 valeurs et les transformer en bonnes affaires. Bien sûr, chaque joueur choisit pour cela les deux valeurs de cartes les plus nombreuses dans sa pile des vieilleries.

Après ces deux tris, chaque joueurs compte le nombre de cartes qui composent la pile de bonnes affaires. Chacune de ces cartes **rapporte** un point.

Les joueurs comptabilisent ensuite les cartes formant la pile de vieilleries. Chacune de ces cartes **enlève** un point.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Traduction française: Daniel Beaujon, d'après la traduction anglaise distribuée par Mike Siggins dans The Rules Bank.