



QUE TROUVE T-ON SUR UNE CARTE ?

Catégorie de
l'objet >



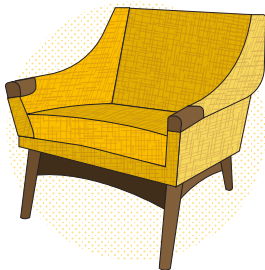
Décennie >

50s

Valeur >

2

Image
de l'objet



Icône Couleur >
et Année>



1952



*Un jeu de cartes par Bruno Faidutti
Illustré par Pilgrim Hodgson
3 à 6 joueurs – Durée 20 minutes*

Les joueurs sont des brocanteurs et des collectionneurs d'objets « **Vintage** ». Un milieu bon enfant, sans doute, mais il arrive quand même qu'un brocanteur vole à un autre un objet dont il pense qu'il serait d'un meilleur effet dans sa collection.

CONTENU

- 63 cartes objet
- 17 cartes bonus



MISE EN PLACE

Choisissez un premier joueur.

Mélangez les cartes objet et distribuez, face visible :

- Une carte devant le premier joueur,
- Deux cartes devant le deuxième joueur,
- Trois cartes devant chacun des autres joueurs.

Les cartes restantes sont placées dans une pioche au centre de la table. Les cartes défaussées seront empilées, face visible, à côté de la pioche.

Les cartes bonus sont mises de côté jusqu'à la fin de la partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez les laisser face visible à la vue de tous les joueurs.

Les cartes objet face visible devant les joueurs constituent leur boutique.

Pendant le jeu, les joueurs vont empiler des cartes devant eux, face cachée. Ces cartes constituent leur collection. Un joueur peut à tout moment consulter sa collection, et ceux qui le souhaitent peuvent même la garder en main.

Les joueurs débutent donc avec 1, 2 ou 3 cartes dans leur boutique et sans aucune carte dans leur collection.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur joue à son tour en sens horaire.

À son tour, un joueur doit effectuer ces trois actions, dans cet ordre :

1. Le joueur choisit l'un des objets de sa boutique et l'ajoute, face cachée, à sa collection.



***Note :** Le premier joueur n'a donc, au premier tour, pas d'autre choix que de mettre dans sa collection la carte reçue en début de partie.*

2. Le joueur suivant peut :
 - **Voler** une carte objet de la boutique d'un autre joueur pour l'ajouter à la sienne, **ou**,
 - **Récupérer** la première carte de la défausse pour l'ajouter à sa boutique. *Ceci n'est pas possible pour le premier joueur au premier tour.*
3. Le joueur pioche deux cartes de la pioche, les regarde, en ajoute une à sa boutique et défausse l'autre, face visible, au sommet de la pile de défausse.

***Règle spéciale :** Si un joueur n'a plus qu'une seule carte dans sa boutique, les autres joueurs ne sont pas autorisés à la lui voler.*

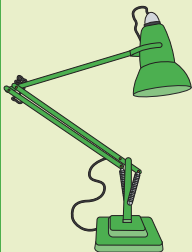
FIN DU JEU

À 3 ou 4 joueurs, la partie se termine lorsque, à la fin du tour d'un joueur, il reste moins de deux cartes dans la pioche.

À 5 ou 6 joueurs, la première fois que la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour faire une nouvelle pioche (s'il ne reste qu'une seule carte dans la pioche à la fin du tour d'un joueur, celui-ci la pioche, puis mélange la défausse avant d'en piocher une seconde). Cela n'est fait qu'une seule fois. La partie se termine lorsque, pour la deuxième fois, il reste moins de 2 cartes dans la pioche.

À la fin de la partie, en commençant par le joueur à gauche du dernier joueur, chacun peut alors ajouter à sa collection une dernière carte de sa boutique. Seule restriction, le dernier joueur ne peut pas ajouter à sa collection la carte qu'il a volée à un autre joueur au dernier tour.

Selon le nombre de joueurs, il se peut que certains joueurs aient joué un tour de moins que les autres. Ces joueurs peuvent ajouter à leur collection une seconde carte de leur boutique, s'ils en ont.



SCORE

Récupérez les 17 cartes bonus et attribuez chaque carte au joueur qui a accumulé le plus grand nombre d'objets dans la catégorie correspondante. En cas d'égalité, le bonus va au joueur qui possède l'objet le plus ancien de la catégorie, selon la date indiquée dans le coin inférieur gauche des cartes. S'il y a toujours égalité, on regarde le deuxième objet le plus ancien, et ainsi de suite.

Les bonus sont attribués au joueur qui a le plus grand nombre d'objets des années 50, 60 et 70 (5/8/10 points), le plus grand nombre d'objets dans chaque couleur (6 points chacun), et enfin, le plus d'objets dans chaque catégorie - luminaires, bicyclettes, jouets, etc - (6 points chacun).

Chaque joueur calcule ensuite son score en additionnant :

- La valeur indiquée sur chaque carte de sa collection,
- La valeur de toutes ses cartes bonus.

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur possédant l'objet le plus ancien l'emporte. S'il y a encore égalité, on regarde le deuxième objet le plus ancien, et ainsi de suite.

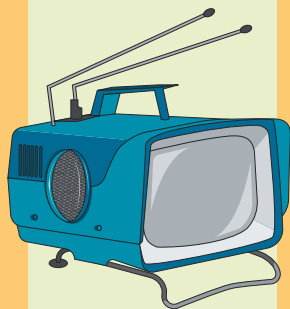
VARIANTE "PRENDS ÇA"

Les joueurs qui préfèrent jouer de manière plus agressive peuvent essayer la variante suivante :

- Chacun débute la partie avec une carte de moins (0,1,2 au lieu de 1,2,3).
- On peut voler la dernière carte de la boutique d'un joueur.



Conception : Bruno Faidutti
Illustration : Pilgrim Hodgson
Chef de projet : David Harding
Relecture : Cédric BASSO



Matagot



www.matagot.com

@EditionsMatagot

Tous droits réservés.
Toute reproduction interdite
sans l'accord des ayants droit.