

Négoce 2

Version 2.7

le 15 août 2009

par François Tréca

Principe général

Une partie se joue à 4 joueurs. Chaque joueur est un marchand. Il détient, au départ, le monopole sur deux marchandises et 15 pièces d'or. Pour gagner, il doit posséder 8 marchandises différentes ou plus de 31 de pièces. Pour cela, des échanges sont organisés entre les joueurs.

Règles du jeu

Contenu

- 32 cartes « marchandise » : 8 séries de 4 cartes identiques numérotées de 1 à 8 :
 - 4 cartes « Jade », numérotées « 1 ».
 - 4 cartes « Bijoux », numérotées « 2 ».
 - 4 cartes « Parfum », numérotées « 3 ».
 - 4 cartes « Epices », numérotées « 4 ».
 - 4 cartes « Café », numérotées « 5 ».
 - 4 cartes « Soie », numérotées « 6 ».
 - 4 cartes « Vin », numérotées « 7 ».
 - 4 cartes « Thé », numérotées « 8 ».
- 1 carte « Contrebande », non numérotée.
- 60 pièces d'or (pions en bois).

Mise en place

- Les joueurs se placent autour d'une table. Le centre de la table est le « marché ».
- Chaque joueur reçoit 15 pièces. Elles sont placées devant eux, visibles par les autres joueurs.
- Chaque joueur reçoit 8 cartes marchandise : 2 séries de 4 cartes marchandise identiques. Ces cartes doivent être montrées aux autres joueurs. Ensuite, elles sont placées dans la main, à l'abri du regard des autres joueurs.
- La carte Contrebande est placée sur le marché, ce n'est pas une marchandise, de ce fait, elle ne comptera pas dans les huit cartes différentes.

Déroulement

Durant la partie, plusieurs ventes ont lieu sur le marché. Au premier tour, il s'agit d'une vente aux enchères. Lors des tours suivants, il s'agit de ventes par négociation.

Premier tour : vente aux enchères

La carte Contrebande est mise aux enchères. Un joueur tiré au hasard débute les enchères en disant obligatoirement 1. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent soit surenchérir d'une ou deux pièces, soit se retirer définitivement de la vente. Le joueur proposant le plus de pièces remporte la carte Contrebande. Les pièces qu'il a dépensé pour acquérir la carte Contrebande sont retirées de la partie et replacées dans la boîte du jeu, elles ne pourront plus être utilisées.

Tours suivants : ventes par négociations

Le joueur possédant 9 cartes est le « vendeur ». Il met en vente une seule de ses cartes en la posant face visible ou cachée sur le marché. Si la carte est posée face cachée, elle ne pourra plus être retournée. Dans tous les cas, la carte ne peut plus être récupérée par le vendeur. Elle devra être vendue, même si aucune offre n'enthousiasme le vendeur!

Les autres joueurs deviennent alors les « acheteurs ». Ils négocient avec le vendeur sans ordre particulier l'achat de la carte sur le marché. Les acheteurs peuvent proposer au vendeur :

- une carte (et une seule) posée face visible ou cachée,
- des pièces,
- une carte et des pièces.

Les acheteurs peuvent augmenter, diminuer ou retirer leur offre jusqu'à la fin de la négociation. Ils peuvent former des alliances avec ou contre le vendeur. Seule la carte placée sur le marché peut être échangée : les acheteurs ne peuvent pas s'échanger de cartes entre eux. Les négociations doivent rester dans le cadre du jeu.

Le vendeur peut valoriser son offre en proposant des pièces en plus de sa carte. Pour cela, il pose les pièces sur la carte mise en vente. Il peut en ajouter ou en retirer au cours de la négociation.

Le vendeur accepte l'offre de son choix, reçoit le paiement convenu (carte et/ou pièces) et donne sa proposition à l'acheteur (sa carte et éventuellement des pièces). Les cartes échangées sont placées dans la main des joueurs.

Si aucune offre n'intéresse le vendeur, il peut forcer une vente. Pour cela, il pose une deuxième carte face cachée sur le marché. Les acheteurs doivent alors reprendre leur offre.

Le vendeur annonce quelle marchandise il recherche (ou appelle le numéro correspondant). Il ne peut pas demander une marchandise qu'il a déjà dans sa main. Les acheteurs possédant une ou plusieurs cartes de cette marchandise doivent les poser face visible devant eux. Il y aura donc 4 cartes face visible sur la table. Le vendeur choisit l'une des cartes et donne à son propriétaire les 2 cartes posées sur le marché. Enfin, les acheteurs peuvent remettre leurs cartes dans leur main.

Le joueur qui possède maintenant neuf cartes en main devient le nouveau vendeur ; il peut s'agir du même joueur qu'au tour qui vient de se terminer.

Fin de partie et vainqueur

Tant que tous les joueurs n'ont pas été au moins une fois le vendeur, la partie ne peut être terminée.

Il existe 2 façons de remporter la victoire : soit par les pièces, soit par les cartes :

- Victoire par les pièces : si à la fin d'une vente, un joueur possède 31 pièces ou plus, il montre ses pièces et remporte la partie.
- Victoire par les cartes : si à la fin d'une vente, un joueur possède un exemplaire des cartes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8, il montre ses cartes et remporte la partie.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est celui qui possède le plus de pièces qui remporte la partie.

Le gagnant est proclamé « Grand négociateur ».

Aides et remarques :

- *Le numéro d'une carte ne représente pas sa valeur, son rôle est simplement d'améliorer la visibilité du jeu. Toutes les cartes marchandise ont donc toute la même valeur.*
- *Si une partie a eu lieu précédemment, celui qui a gagné débute les enchères.*
- *Les acheteurs doivent essayer de faire des alliances contre le vendeur afin de lui faire perdre la main.*
- *Lors des premières ventes par négociation, il est conseillé aux acheteurs de proposer leur carte face cachée.*
- *Il est autorisé de cacher des pièces, afin de surprendre les autres joueurs à la fin de la partie.*