

NOUS NE SOMMES PAS ICI POUR NOUS FAIRE DES AMIS !

FRIESE MATENTEN

WIE SIND NICHT HIER, UM FREUNDE ZU FINDEN!

SET 1

De Friedemann Friese

Joueurs : 2-4 personnes

Âge : à partir de 12 ans

Durée : environ 45 minutes

Contenu : 60 cartes

1 liasse de billets

1 pion premier joueur

IDÉE DU JEU

L'argent ne fait pas le bonheur. Mais ça aide à s'imposer contre la jalousie et la corruption. Dans les salles de ventes aux enchères bondées, les joueurs s'assurent d'obtenir les meilleures usines et d'avoir les marques les plus prestigieuses au sein de leur empire. Et cela vaut parfois la peine de racler les fonds de tiroir avant qu'un adversaire ne détruise tout à l'improviste avec une action malveillante.

La partie se termine quand un joueur obtient 40 points de victoire ou plus avec son empire.

LES CARTES

Il y a quatre types de cartes différents. Elles se distinguent toutes par une couleur et ont une valeur d'enchère minimale € . De plus, beaucoup de cartes rapportent des points de victoire 🏆 ou ont un texte qui explique leur pouvoir.

USINES (ROUGE - 19 CARTES)

Les joueurs gagnent de l'argent avec leurs usines. Les gains (= la valeur de production 🏭) sont payés lors de la phase Revenu de base à la fin de la manche.

Un joueur peut posséder **au maximum 3 usines**. S'il reçoit une quatrième usine, il doit **immédiatement** en désactiver une de son choix et la défausser du jeu. Un joueur peut décider, lors de la phase 2 de la manche, de désactiver volontairement l'une de ses usines.

Pour désactiver une usine avec **des points de victoire négatifs**, on doit payer une taxe à la banque qui correspond au quintuple de la valeur des points de victoire de la carte.

MARQUE DE PRESTIGE (JAUNE - 13 CARTES)

Les marques de prestige sont la source principale de points de victoire. La valeur de certaines cartes Marque de Prestige dépend des autres cartes en possession du joueur.

CARTES D'INFLUENCE (BLEU - 8 CARTES)

Les cartes d'Influence sont liées au joueur ou à d'autres cartes. Si une telle carte est acquise aux enchères, elle peut être attribuée immédiatement par son nouveau propriétaire à un joueur ou à une carte. Les pouvoirs d'une carte d'Influence sont indiqués sur la carte elle-même. Si le nouveau propriétaire ne veut pas ou ne peut pas attribuer la carte, il pourra à nouveau le faire lors de la phase 2 de la prochaine manche. En attendant, il pose la carte non attribuée face visible gauche de son empire.

Les valeurs et les pouvoirs de la carte d'Influence sont actifs seulement à partir du moment où elle est liée à un joueur ou à une autre carte.



Lier à une carte :

La carte d'Influence est légèrement glissée sous la carte choisie. Si la carte d'Influence est écartée par une action, la carte avec laquelle elle était liée reste en jeu. Toutefois si la carte, qui est liée à une carte d'Influence, est écartée d'un empire, la liaison entre les deux cartes est toujours présente et donc, les deux cartes changent ensemble de propriétaire ou vont toutes les deux dans la défausse ou sont retirées définitivement du jeu.



Lier à un joueur :

Le joueur place la carte face visible à la droite de son empire et peut immédiatement en appliquer les pouvoirs.

CARTES ACTION (VERT - 20 CARTES)

Quand une telle carte est acquise aux enchères, elle peut être utilisée immédiatement par son propriétaire. Le pouvoir d'une carte Action est indiqué sur la carte. S'il ne peut ou ne veut pas l'utiliser, il les place face visible à la gauche de son empire pour les utiliser plus tard dans la partie. Quand une carte Action est utilisée, elle est définitivement retirée du jeu.

Quand peut-on utiliser une carte Action mise à côté de son empire ?

S'il n'y a rien d'indiqué sur une carte Action, elle peut être uniquement utilisée lors de la phase 2 de la manche (cf. « Déroulement du jeu »).



Une carte avec un marteau de vente aux enchères peut être utilisée à tout moment **lors de la phase 3**.



Une carte avec un sac d'argent peut être utilisée **à tout moment lors de la phase 4**.



Une carte avec un éclair peut être utilisée **à tout moment dans le jeu**.

MISE EN PLACE

On a besoin de 15 cartes par joueur. Les cartes restantes lors d'une partie à moins de quatre joueurs sont remises dans la boîte sans les regarder.

Les cartes sont mélangées et sont placées face cachée comme pioche au centre de la table. On révèle des cartes et on les étale face visible, les unes à côté des autres, à côté de la pioche pour former la bourse. Le nombre de cartes qui compose la bourse correspond au nombre de joueurs plus trois cartes.

Chaque joueur reçoit 60€. L'argent restant constitue la banque et est trié par valeur. On peut garder son argent secret durant la partie.

Le joueur qui a dépensé en dernier de l'argent, reçoit le pion **Premier joueur**.



Mise en place lors d'une partie à 2 joueurs



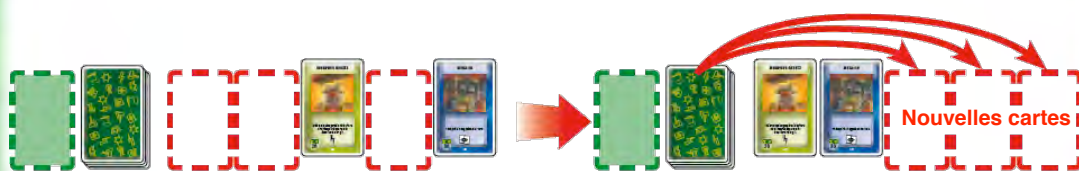
DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est composé de plusieurs tours dans lesquels il y a chaque fois 4 phases qui sont jouées dans l'ordre suivant :

1. Compléter la bourse
2. Jouer des cartes Action et Influence
3. Acquérir des cartes aux enchères
4. Production et revenus

1. COMPLÉTER LA BOURSE

Pour débiter un tour, la bourse doit être complète (excepté lors du premier tour). Ensuite, les cartes qui sont encore présentes du tour précédent sont poussées vers la pioche. Pour finir, on révèle autant de nouvelles cartes comme indiqué au départ pour la bourse, c.à.d. le nombre de joueurs plus trois cartes.



Exemple : Lors du tour précédent 2 cartes n'ont pas été achetées. Ces dernières reculent près de la pioche, et on remplit les places libres avec de nouvelles cartes de la pioche.

La pioche est vide pour la première fois :

La défausse est mélangée et forme une nouvelle pioche. Ensuite les cartes qui doivent être défaussées sont écartées définitivement du jeu.

La pioche est vide pour la seconde fois :

On entame la dernière manche. Lors de la dernière manche, il peut y avoir moins de carte à la bourse.

2. JOUER DES CARTES ACTION ET INFLUENCE

Chaque joueur a la possibilité de jouer n'importe quelles cartes Action et Influence qu'il n'a pas encore utilisées. Le joueur avec le jeton Premier joueur commence, les autres suivent dans le sens horaire.

3. ACQUÉRIR DES CARTES AUX ENCHÈRES

Les cartes qui composent la bourse sont vendues aux enchères une à une, en commençant par la carte qui se trouve à côté de la pioche. Le premier joueur commence, il fait une offre qui ne peut être inférieure à la valeur de l'enchère minimale de la carte, ou passe. Dans le sens horaire, les autres joueurs ont la possibilité d'augmenter l'offre ou de passer. Celui qui passe une fois, ne peut plus revenir pour faire une meilleure offre pour cette carte. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur, il reçoit le supplément, paie l'offre à la banque et place la carte face visible devant lui. Il peut peut-être à ce moment utiliser des cartes Influence ainsi que des cartes Action (cf. « Les cartes »).


Le vainqueur des mises aux enchères reçoit le pion Premier joueur. Il commence la vente aux enchères de la carte suivante dans la rangée.

Ne trouver aucun acheteur ?

Si aucune offre n'est faite pour une carte, elle est poussée vers le haut et reste en place (cf. l'exemple du haut). Si elle ne trouve aucun joueur qui veut l'acquérir lors de la manche suivante, elle va à la défausse.


Pas assez d'argent ?

Si un joueur reçoit le supplément d'une carte, et cependant ne peut pas la payer parce qu'il a trop enchéri, il doit donner tout son argent à la banque et la carte est remise aux enchères sans lui.

La phase de vente aux enchères dure ainsi jusqu'à ce que chaque carte soit une fois proposée à la vente. Durant cette phase, on peut jouer des cartes avec le symbole  – mais pas pendant la vente aux enchères d'une carte, c.à.d. entre la première offre et le supplément.

4. PRODUCTION ET REVENUS

A la fin de la manche tous les joueurs reçoivent les revenus de la production. Ceux-ci se calculent sur base du revenu principal qui est de 30€ plus les recettes des usines personnelles.

Lors de cette phase, des cartes Action avec le symbole  peuvent être jouées.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur a 40 points de victoire ou plus dans son empire après la phase de vente aux enchères. Sinon la partie se termine quand la pioche est vide pour la seconde fois, après la phase de vente aux enchères.

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire est le vainqueur, en cas d'égalité c'est l'argent qui départage.



Traduction Française - v1.1
LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMX



Distribution France:
B.P.30 - F 62930 Wimereux
www.gigamic.com

TRADUCTION DES CARTES

Grossgrund-Besitz	Propriétaire terrien	Rapporte 1 point de victoire par carte (celle-ci incluse)
Vergoldete Fabriken	Usines dorées	Rapporte 5 points de victoire pour chaque usine
Die Bahn	La gare	Le propriétaire doit donner 10€ à la banque à chaque tour
Galerie	Galerie	Produit autant d'argent que son propriétaire possède de points de victoire
Bauland 1	Campagne 1	Augmente le maximum d'usines de 1
Bauland 2	Campagne 2	Augmente le maximum d'usines de 2
Bauland 3	Campagne 3	Augmente le maximum d'usines de 3
Mega-In	Mega-In	Les points de victoire d'un carte sont doublés
Security	Sécurité	Protège une carte contre les actions directes
Sponsor	Sponsor	Augmente le revenu principal de 10€
Supermanager	Super directeur	La production d'une usine est doublée
Voll im Trend	Totalement tendance	Chacune de ces cartes Marque de Prestige vaut 3 points de victoire de plus
Anwalt	Avocat	Prendre une usine de ton choix à un adversaire pour ton empire
Auferstehung	Résurrection	Prends n'importe quelle carte au choix, qui a été écartée du jeu
Ausgelutscht		N'importe quelle usine au choix produit trois fois lors de cette manche et est ensuite détruite (écartée définitivement du jeu)
Berserker	Berseks	Détruis n'importe quelle carte et retires la du jeu
Bin noch nicht fertig!	Pas encore Prêt!	En fin de partie : la partie est prolongée d'une manche supplémentaire
Deflation	Déflation	Chaque joueur doit donner 30€ à la banque. Celui qui ne possède pas 30€, ne donne rien.
Du bist raus!	Casses toi!	Choisis un joueur qui ne peut pas enchérir sur une carte déterminée lors de cette manche.
Hans im Glück	Hans im Glück	Donne l'une de tes cartes Marque de Prestige à un adversaire et reçois en contre-partie une autre carte Marque de Prestige de son choix
Inventur	Inventaire	Tous les joueurs doivent laisser leur argent visible jusqu'à la fin de cette phase
Kuhhandel	Marchandage	Donne l'une de tes usines à un adversaire et reçois en contre-partie une autre usine de son choix
Manipulation	Manipulation	Prends n'importe quelle carte à un joueur et place la comme dernière carte à la bourse (le plus loin de la pioche)
Mehr Brutto vom netto	Plus de brut quede net	Le revenu principal de tous les joueurs est supprimé lors de cette manche
Murphys gesetz	La loi de Murphy	Déclare une carte Action qui vient juste d'être jouée sans effet, si elle ne considère pas cette carte comme nulle.
Sabotage	Sabotage	Détruis n'importe quelle Usine et retires la du jeu
Sonderangebot	Offre spéciale	Paies seulement la moitié du prix de ton offre pour une carte acquise aux enchères, mais au moins le prix minimum.
Spendenaktion	Donation	Chaque joueur révèle son argent. Celui qui en possède le moins reçoit le double de son argent
Steuereintreiber	Percepteur d'impôts	Chacun de tes adversaires doit te donner 5€ pour chaque usine en leur possession.
Streik	Grève	Une usine de ton choix ne produit pas lors de cette manche
Wirtschaftswunder	Miracle économique	Chacune de tes usines produit immédiatement une fois supplémentaire.
Zwangsverkauf	Vente forcée	Mets en vente une carte d'un adversaire et reçoit pour cela 40€. Si personne n'a 40€, la carte est gratuite.