

Marché aux poissons Marchandage et Commerce

Un jeu de Mario Papini
Pour 3-5 joueurs – A partir de 10 ans

Les joueurs prennent le rôle de poissonniers. Pendant 4 jours, ils achètent et vendent le poisson dans l'espoir que les marchandises qu'ils achètent trouveront un bon prix auprès des acheteurs.

Contenu

- 102 cartes:
 - 70 cartes Poisson avec 10 types différents de Poisson
 - 16 cartes Prix avec 2 prix différents
 - 16 cartes Demande avec 2 poissons différents
- 110 pièces (50x1, 25x5, 25x10, 10x50)
- 1 dock large pour 6 chalutiers nommés de A à F
- 1 piste de scores (= compte de la banque)
- 10 blocs de glace
- 5 écrans pour joueur
- 5 petits docks avec les noms des chalutiers
- 10 marqueurs de Solde de compte
- La règle du jeu

Mise en place

La piste des scores est placée sur la table. Elle représente les comptes bancaires pour tous les joueurs et leur solde actuel. Les cartes sont triées suivant la couleur de leur dos. Chaque pile est mélangée et placée face cachée sur la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend l'écran et les 2 marqueurs correspondants. Le plus petit marqueur est placé sur la piste des scores sur la case 50. Le marqueur rond est placé sur le nombre 0 sur la ligne des 100 au dessus à gauche. Le dock (quai) est placé au centre de la table. Chaque joueur reçoit un petit dock (quai) et le place derrière son écran. De plus, chaque joueur reçoit 2 blocs de glace et 50 pièces pour le premier tour. Tous les joueurs débutent avec 50 pièces et un solde à 50. Le reste des pièces est placé sur le côté de la banque près du tableau des scores.

[Le bas de la page montre la mise en place au début du jeu]

But du jeu

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin des 4 jours remporte la partie.

Déroulement du jeu

Le jeu dure 4 tours. Chaque tour est découpé en 4 moments : à l'aube les poissons frais arrivent au marché et les joueurs surenchérissent pour les meilleurs produits. Au matin, les acheteurs arrivent et les poissons peuvent être échangés entre les joueurs. Dans l'après-midi, les poissons sont vendus et les finances sont en ordre. Le soir, l'argent est compté et porté à la banque.

Les cartes

Les cartes Poissons

Il y a 10 sortes de cartes Poisson avec 4 couleurs en fond : les anguilles (*eel*), les soles (*sole*), les thons (*thuna*) et les perches

(*perch*) sont grises. Les maquereaux (*mackereel*), les daurades (*daurade*), les saumons (*salmon*) et les morues (*cod*) sont brunes. Les harengs (*herring*) sont oranges et les homards (*lobster*) sont blancs.

A chaque tour, les clients demandent seulement un poisson gris et un poisson brun de chaque poissonnier. Des acheteurs sont toujours disponibles pour des harengs et les écrevisses, cependant. Tant que le prix des poissons gris et bruns sont déterminés par les cartes Prix, Les harengs et les homards coûtent toujours le montant imprimé sur les cartes (5 ou 30).

Les cartes Prix

Chaque carte Prix montre 2 montants, un pour les poissons gris et un pour les poissons bruns. Les poissons avec un fond gris valent en moyenne (20 à 30) que les poissons sur fond bruns (10 à 20). La somme de la carte Prix est toujours de 40.

Les cartes Demande

Les cartes Demande montre quelles sortes de poissons un joueur peut vendre l'après-midi.

La routine quotidienne

Avant qu'un tour commence, un nombre de cartes Demande égal au nombre de joueurs sont placées faces visibles. Chaque joueur reçoit, secrètement, une carte Prix qui lui indique combien ses clients vont lui payer pour son poisson. Les cartes Prix sont gardées derrière les écrans. Dans les 2 premiers jours (tours), 3 cartes Poissons sont placées sur autant de docks qu'il y a de joueurs plus une. Dans les 2 derniers jours (tours), 4 cartes sont placées sur chaque dock utilisé.

L'image montre le début d'une partie à 4 joueurs, avec 3 cartes sur chacun des 5 docks. Dans un premier tour à 3 joueurs, il y aura 3 cartes sur 4 docks ; avec 5 joueurs, il y aura 3 cartes sur 6 docks. Dans le dernier tour, avec 4 joueurs, il y aura 4 cartes sur chacun des 5 docks.

A l'aube

Les joueurs vont au dock et achètent du poisson frais à la criée. Chaque joueur a 50 pièces disponibles pour acheter le poisson au début de chaque jour.

Après que les cartes Poissons ont été placées, les joueurs misent pour le lot de poissons. Chaque joueur place sa mise sur son petit dock derrière son écran, sur les chalutiers pour lesquels il veut miser. Remarque : chaque chalutier vend l'entière de sa cargaison au joueur avec la plus grande mise. Il n'est pas nécessaire de miser pour tous les chalutiers, ni les joueurs doivent dépenser leurs 50 pièces.

Exemple:

[voir image dans la règle]

Un joueur est intéressé par les poissons d'August, Clemens et Dieter. Il place une mise sur les cases appropriées de son petit dock avec les valeurs 12, 17 et 18 et espère qu'aucun des autres joueurs va dépasser sa mise.

Quand tous les joueurs ont placé leurs mises, les écrans sont retirés. Le joueur avec la mise la plus haute pour chaque chalutier prend toutes les cartes Poissons de ce bateau, les autres reprennent leur argent. S'il y a une égalité sur l'un des chalutiers, tous les joueurs à égalité laissent leur argent sur ces bateaux. Après avoir résolu les chalutiers qui ne sont pas à

égalité, les écrans sont placés à nouveau devant les petits docks. Les joueurs à égalité vont modifier leurs mises, et les écrans sont à nouveau retirés. Ce procédé continue jusqu'à ce qu'à ce que chaque chalutier ai un gagnant.

Le matin

Quand tous les poissons sont distribués, la phase de vente commence. D'abord, les cartes Demande sont distribuées. Un joueur prend les cartes Demande faces visibles et en ajoute une de la pioche. Les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit une qu'il garde secrète, la carte restante reste face cachée sur le dessus de la pioche. Maintenant, chaque joueur connaît les poissons qu'il peut vendre et à une idée des poissons que les autres peuvent vendre.

La carte Demande reçue par chaque joueur lui montre quel poisson gris et quel poisson brun il peut vendre durant ce tour. La carte Prix reçue plutôt montre le prix pour chacun de ces 2 poissons. Maintenant, chaque joueur connaît les poissons qu'il a, quel type de poissons il peut vendre et combien il recevra pour chacun d'eux, la vente commence.

Toutes les sortes d'offres qui contiennent des poissons et/ou de l'argent sont permises. Cependant, peu importe ce qui est vendu dans une offre doit être disponible en face du joueur à ce moment. Il n'est pas permis, par exemple, de prendre de l'argent de la banque en réduisant sa position sur le tableau des scores.

Exemple:

Hannah dit : « Je vous donne une sole pour un saumon et 5 pièces. » Paul répond : « Non, j'ai besoin de 2 soles et je te donne 2 maquereaux en échange. ». Ce marchandage se poursuit jusqu'à ce que plus aucun joueur ne souhaite agir.

Après-midi

Maintenant, tous les joueurs montrent leur carte Demande et leur carte Prix. S'ils ont les poissons demandés, ils sont vendus pour le prix donné sur le tableau des prix.

Exemple:

Lukas possède 1 thon, 4 maquereaux et 1 hareng. Il a fait de bons achats comme sa carte Demande montre du thon et des maquereaux. Pour son thon, Luka reçoit 26, pour ses maquereaux, il reçoit $4 \times 14 = 56$. De plus comme tout le monde peut toujours vendre du homard, il reçoit 5 de plus. En tout, Lukas reçoit 87 pièces.

Toutes les cartes utilisées (Poissons, Demande et Prix) sont placées dans la défausse. Quand toutes les ventes sont conclues, chaque joueur doit se positionner : si un joueur ne peut vendre tous ses poissons, il doit soit les congeler ou les laisser pourrir. Chaque bloc de glace ne peut congeler qu'un seul type de poissons (autant de cartes de ce type qu'il a), mais ils seront gardés congelés que durant un tour. S'il ne peut pas les vendre le jour suivant, il doit soit les congeler encore ou les laisser pourrir. Si un joueur choisit de ne pas congeler ou ne peut congeler un poisson, il pourrit. Le ou les cartes sont placées sur la défausse, et le joueur doit payer 5 pour chaque carte Poisson défaussée de cette façon. Si un joueur n'a pas assez de cash pour payer, il doit prendre de l'argent à la banque en réduisant sa position sur le tableau des scores. Si un joueur a des poissons qu'il ne peut vendre dans le dernier tour, il peut toujours le congeler s'il a encore des blocs de glace.

Le soir

Le soir, les joueurs comptent leur argent. 50 pièces sont mises de côté pour le tour suivant, et ce qu'il leur reste est converti en points sur le tableau des scores. Si un joueur à moins de 50, il doit reculer sur le tableau des scores pour atteindre 50. Ainsi, chaque joueur commence chaque tour avec exactement 50 pièces. Quand un joueur dépasse les 99 sur le tableau des scores, il place son marqueur 100 pour le rappeler.

Fin du jeu

A la fin du 4ème jour, le jeu se termine. Les joueurs convertissent leur cash sur le tableau des scores et le joueur avec le plus grand solde rempote la partie.

Une traduction pour Ludibay (<http://www.ludibay.net>)

Par LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>)

basée sur la traduction de Ben Baldanza (BoardGameGeek).

Merci à lui.

