

broc & troc

Un jeu créé et illustré par Dominique Ehrhard
De 2 à 6 joueurs - De 8 à 118 ans

C'est le grand jour du vide grenier. Tout le village a déballé ses trésors, mais seulement 9 familles attirent tous les regards. C'est l'occasion rêvée de compléter ses collections, mais attention vous n'êtes pas le seul à vouloir réaliser la bonne affaire...

MATÉRIEL :

- 45 cartes "Objets", avec, sur chacune d'entre-elles, 3 objets différents représentés
- 2 cartes "Règle du jeu"
- 1 carte "Ordre de décompte des points"

BUT DU JEU :

Être majoritaire dans le plus grand nombre d'objets en fin de partie.

PRÉPARATION DU JEU :

Mélangez les 45 cartes "Objets", puis écartez-en 9 qui ne seront pas utilisées pendant le jeu. Disposez les 36 cartes restantes sur la table, faces visibles, pour former un carré de 6 par 6 (quand on joue à 2, 3 ou 4 joueurs). Munissez-vous d'une feuille et d'un crayon pour comptabiliser les scores de chacun des joueurs en fin de partie.



5) Le "Compteur en chef" note alors le score sur la feuille correspondante puis procède de la même manière pour les 8 autres objets.

tous les joueurs en début de jeu, et la partie s'arrête quand l'un des joueurs atteint ou dépasse ce chiffre.

Variante "Blind" :

Les joueurs posent les cartes ramassées en pile devant eux, faces cachées au lieu de faces visibles dans la règle initiale.

Dès que la 36^{ème} et dernière carte a été ramassée par l'un des joueurs, on procède au Décompte des points comme indiqué précédemment.

A réserver aux amateurs de jeux de mémoire...

LE GAGNANT :

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points gagne donc logiquement la partie.

VARIANTES :

Pour donner encore plus de piquant au jeu, nous vous suggérons les deux variantes suivantes :

Variante "Points" :

Le nombre de points à atteindre est défini d'un commun accord entre



LE JEU :

Le plus jeune joueur commence. Il ramasse une carte de son choix, et la pose face visible devant lui. Celle-ci, comme toutes les cartes qu'il prendra au cours de la partie, devront rester visibles par tous les autres joueurs pendant tout le jeu.

Le joueur situé à sa gauche procède comme indiqué précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à ce que la dernière des 36 cartes soit ramassée. On passe ensuite à la phase du Décompte des points et l'un des joueurs est désigné comme "Compteur en chef" :

1) Il prend en main la carte "Ordre de décompte des points"



et annonce le premier objet, le banjo.

2) Tous les joueurs, y compris le "Compteur en chef", annoncent à voix haute le nombre de Banjos qu'ils ont dans leur jeu.

3) Celui qui a le plus grand nombre de banjos marque autant de points qu'il en possède. Les autres joueurs ne marquent pas de points pour le banjo.

Par exemple Sarah a 7 banjos, Thomas a 5 banjos, Guillaume a 2 banjos et Max 1 seul banjo, seule Sarah marque 7 points.

4) Si plusieurs joueurs sont majoritaires sur le même objet avec un nombre de points identiques, aucun joueur ne marque de points pour cet objet.

VERSIONS 5 ET 6 JOUEURS :

Dans ses versions 5 et 6 joueurs, le jeu se déroule de manière strictement identique à ce qui est indiqué précédemment. Seul le nombre de cartes posées au départ change : Au lieu de prendre 36 cartes "Objets", on en prendra cette fois-ci :

- 40 dans la version 5 joueurs, que l'on disposera faces visibles sur la table, pour former un rectangle de 8 par 5.

- 42 dans la version 6 joueurs, que l'on disposera faces visibles sur la table, pour former un rectangle de 7 par 6.



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi
Babylone, Brouhaha, Elefantissimo, In Extremis, Laoupala,
Marabout, Mixo, Rapidcroco, Sky my husband....

Plus d'infos sur www.interlude-games.com

ORDRE DE DÉCOMPTÉ DES POINTS



1) Banjo



2) Tuba



3) Cheval à bascule



4) Globe



5) Ours en peluche



6) Maquette de bateau



7) Voiture miniature



8) Phonographe



9) Lampe à pétrole