

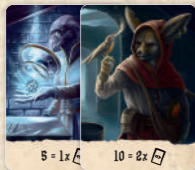


ODD SHOP

Bienvenue à *Odd Shop*, l'hôtel des ventes le plus réputé chez les amateurs de curiosités. Faites preuve de discernement afin d'acquérir les meilleurs objets ou engagez un expert pour vous aider. Attention, car tous les objets ne sont pas authentiques !



49 cartes **Objet** (4 catégories)



2 cartes **Expert**



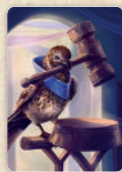
1 carte **Opportuniste**



48 cartes **Argent**



8 cartes **Authentification**



1 carte **Marteau**



1 aide de jeu

MISE EN PLACE

Distribuez à chaque joueur un groupe de cartes Argent (0, 5, 5, 10, 10, 10 et 20). Chaque groupe se distingue par une image différente. Placez les cartes Expert à portée de tous les joueurs. Laissez la carte Marteau de côté pour le moment. Mélangez les 8 cartes Authentification et placez-les à côté des cartes Expert. Mélangez également les cartes Objet pour former un paquet (« l'hôtel des ventes ») et placez celui-ci, face cachée, au centre de la table.

BUT DU JEU

Votre objectif est de créer la collection la plus chère possible. Additionnez la valeur de vos objets, puis ajoutez-y vos bonus. Le joueur qui possède la collection qui vaut le plus d'or remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus d'objets authentiques l'emporte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque les joueurs piochent le marteau. L'emplacement du marteau dans l'hôtel des ventes indique la durée de la partie.

- 5 manches ≈ 30 minutes (marteau après la 25^e carte)
- 7 manches ≈ 40 minutes (marteau après la 35^e carte)
- 9 manches ≈ 60 minutes (marteau après la 45^e carte)
- Toutes les cartes ≈ 80 minutes (pas de marteau)

Lors de chaque manche, 5 cartes Objet sont mises aux enchères. Si vous jouez 5 manches, placez le marteau, face cachée, après la 25^e carte de l'hôtel des ventes. Remarque : si vous utilisez le marteau, les cartes n'apparaîtront pas toutes lors de votre partie, ce qui changera le montant des bonus d'or (voir « Bonus d'or »).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche commence par une enchère portant sur 5 cartes Objet ainsi que 5 cartes Authentification. Avant l'enchère, vous pouvez faire appel aux services d'un expert. Puis, chaque joueur fait une offre à l'aide de ses cartes Argent. Une fois toutes les cartes Objet achetées, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, procéder à des échanges et négociations. Les valeurs proposées

sont toujours publiques. Lorsque les échanges prennent fin, la manche suivante commence. Tous les joueurs récupèrent alors leurs cartes Argent, et une nouvelle enchère est lancée.

DÉBUT DE L'ENCHÈRE :

Mélangez les cartes Authentification et placez-en 5, face cachée, côte à côte au centre de la table. Remettez les 3 cartes Authentification restantes à leur emplacement. Piochez 5 cartes de l'hôtel des ventes et placez-les, face visible, sur les cartes Authentification. Voici un exemple d'enchère :



Toutes les cartes Objet doivent être vendues, en commençant par l'objet le plus proche de l'hôtel des ventes et en continuant avec l'objet suivant, et ainsi de suite. Lorsque les 5 cartes Objet ont été vendues, l'enchère prend fin. Les échanges peuvent alors commencer (voir « Échanges »).

FAIRE UNE OFFRE :

Tous les joueurs **doivent** faire une offre pour chaque carte Objet. Pour cela, ils utilisent leurs cartes Argent. Chaque joueur choisit la somme d'argent qu'il souhaite utiliser pour son offre. Si un joueur n'a plus de cartes Argent, il ne peut plus faire d'offres durant cette manche.

ENCHÈRE STANDARD :

Chaque partie de *Odd Shop* commence par une enchère standard.

À partir de la deuxième manche, l'opportuniste déterminera l'ordre de jeu (voir « Opportuniste »). Lors d'une enchère standard, les joueurs jouent tous simultanément en plaçant un certain nombre de cartes Argent face visible devant eux. Si vous faites l'offre la plus élevée, vous remportez l'objet en vente. Placez celui-ci, ainsi que la carte Authentification située dessous, devant vous. Ne révélez pas cette dernière. Mettez de côté les cartes Argent utilisées pour acquérir votre objet : elles ne seront plus utilisables pendant cette manche. Si vous avez perdu l'enchère, reprenez les cartes Argent que vous avez utilisées.

OFFRES IDENTIQUES :

Si plusieurs joueurs ont misé la même somme d'argent, l'enchère se poursuit. Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, se retirer de l'enchère. Si au moins deux joueurs souhaitent continuer, ils doivent ajouter 1 carte Argent, face cachée, à leur offre (en respectant l'ordre de jeu). Lorsque tous les participants ont ajouté 1 carte, chacun révèle sa nouvelle offre. Si l'égalité persiste, l'enchère prend fin. Dans ce cas, défaussez la carte Objet, puis remettez la carte Authentification dans la réserve sans la révéler. Chaque participant qui a choisi de continuer l'enchère doit défausser 1 des cartes Argent qu'il a utilisées. Elle ne sera plus utilisable pendant cette manche.

OPPORTUNISTE :

Si vous possédez le plus d'argent dans votre main à la fin de la manche, vous devenez l'opportuniste. Prenez la carte Opportuniste et placez-la devant vous. Vous avez maintenant la chance de faire votre offre en dernier. Lors de la manche suivante, tous



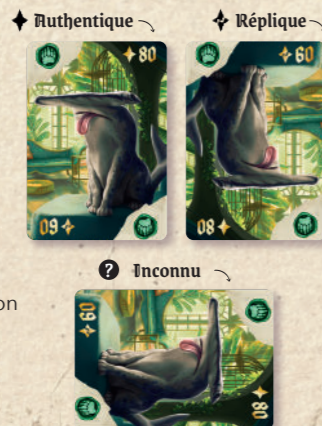


les joueurs feront leurs offres dans l'ordre, en commençant par le joueur situé à gauche de l'opportuniste et en poursuivant dans le sens horaire. En cas d'égalité pour déterminer le joueur qui a le plus d'argent, remettez la carte Opportuniste au centre de la table et lancez la prochaine manche avec une enchère standard.

Position des cartes Objet

AUTHENTIFICATION :

Lorsque les 5 cartes Objet ont été vendues, vérifiez l'authenticité de vos acquisitions. Vous pouvez également choisir d'échanger des objets avant de procéder à cette étape. Il existe trois types différents d'objets : authentique, réplique ou inconnu. Révélez les cartes Authentification de tous les objets. Ajoutez vos cartes Objet à votre collection en les faisant pivoter pour indiquer leur type (voir ci-contre). Les nombres dorés représentent la valeur en or des objets.



ÉCHANGES :

Une fois que les 5 cartes Objet ont été vendues, vous pouvez échanger des objets. Lors des échanges et négociations, vous pouvez procéder comme bon vous semble. Vous pouvez échanger des objets, les vendre, et même les donner. Lors de cette phase, vous pouvez utiliser vos cartes Argent (en partie

ou en totalité) afin d'acheter les objets de vos adversaires. Remarque : les cartes Argent utilisées pour acheter des objets aux autres joueurs sont données de façon permanente à ceux-ci.

Exemple : Stéphane achète un objet à Violette pour un montant de 20. Il donne donc une ou plusieurs cartes Argent à Violette pour atteindre ce montant. Violette conserve ces cartes pour les manches suivantes. Stéphane doit maintenant se contenter des cartes Argent qui lui restent.

EXPERTS :

Au début d'une manche (après avoir placé les cartes Objet et Authentification, mais avant de faire des offres), vous pouvez consulter 1 ou 2 experts. Vous ne pouvez consulter chaque expert qu'une fois par manche. L'expert le moins cher coûte un montant de 5. Mettez de côté une carte Argent de la valeur correspondante : elle ne sera plus utilisable pendant cette manche. Vous pouvez alors regarder secrètement 1 carte Authentification. Remettez ensuite cette carte sous son objet, toujours face cachée. L'expert le plus cher coûte un montant de 10. Mettez de côté la ou les cartes Argent de la valeur correspondante : elles ne seront plus utilisables pendant cette manche. Vous pouvez alors regarder secrètement 2 cartes Authentification. Remarque : vous ne pouvez regarder que les cartes Authentification placées sous des cartes Objet.



CATÉGORIES :

Il existe 4 catégories d'objets différentes :



Potions



Compagnons



Équipement



Objets magiques

Chaque catégorie possède des valeurs différentes. Par exemple, les objets magiques valent plus d'or que les potions s'ils sont authentiques, mais ils valent très peu d'or s'il s'agit de répliques.

La catégorie Équipement, quant à elle, demande plus d'explications. Cette catégorie se compose de familles de 2 ou 3 objets. Les icônes présentes sur la bannière indiquent les objets qui composent la famille à laquelle appartient la carte. Si vous possédez toutes les cartes d'une même famille, la valeur totale de celle-ci est doublée, que les objets soient authentiques ou non.



AUTHENTIFICATION DES OBJETS INCONNUS :

À la fin de la partie, lorsque les échanges sont terminés, les joueurs vérifient à tour de rôle leurs objets inconnus. Munissez-vous des cartes Authentification en retirant les cartes « ? ». Mélangez les cartes Authentification restantes, puis placez-en 1 sur chaque objet inconnu afin de déterminer sa valeur. Répétez l'opération pour chaque joueur.

BONUS D'OR :

Vous pouvez gagner un bonus d'or en faisant l'acquisition de plusieurs objets appartenant à la même catégorie. Chaque catégorie comporte de 11 à 13 objets, comme indiqué sur l'aide de jeu. Le bonus accordé dépend du nombre de manches jouées. Plus vous jouerez de manches, plus vous devrez acquérir d'objets d'une même catégorie, et plus vous gagnerez d'or !

- 5 manches : 1 groupe de 4 = 200 pièces d'or
- 7 manches : 1 groupe de 5 = 300 pièces d'or
- 9 manches : 1 groupe de 6 = 400 pièces d'or
- Toutes les cartes : 1 groupe de 7 = 500 pièces d'or

Vous ne pouvez recevoir qu'un bonus d'or par catégorie. Un rappel est présent sur l'aide de jeu, qui est placée sous l'hôtel des ventes. Par exemple, si vous jouez 9 manches, placez l'aide de jeu comme indiqué ci-contre. Cela permet aux joueurs d'avoir un aperçu rapide du nombre de manches ainsi que du nombre d'objets à acquérir dans une même catégorie afin de recevoir un bonus.



CRÉDITS

Auteur : Adrie Drent

Illustrateur : Nicholas Westgård

Graphiste : Vicky Trouerbach

Éditeur : Jolly Dutch

Version : 2023

Traduction française : Quentin Hanot et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

LES RÈGLES EN VIDÉO

