



3-6 8+ 20'

Henri Kermarrec Kevin De Castro / Gray Shuko

Bienvenue au Peanut Club ! En tant qu'illustres collectionneurs, vous êtes invités à une prestigieuse vente aux enchères se déroulant à la croisée d'univers hétéroclites. Dans ces univers, trois monnaies sont acceptées : les Millions de dollars, les Chameaux et les Cacahuètes. Les collectionneurs vont tâcher de repartir de la vente avec le plus bel assortiment d'objets.

Mise en place

Placez la pioche des Monnaies (1) au centre de la table. Chaque leur tour, les joueurs vont piocher deux cartes dans cette pioche, jusqu'à ce que chacun possède dans sa main une valeur totale d'au moins 35 (30 à 6 joueurs) en additionnant les valeurs des cartes qu'il a en main (toutes monnaies confondues). Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 35 en piochant deux nouvelles cartes, il arrête ensuite de piocher. Mettez de côté les cartes Monnaie restantes.

Mélangez les trois cartes Valeur des monnaies (2) et placez les visibles par tous sur le côté de la surface de jeu. Agencez ces cartes Valeur aléatoirement l'une au dessus de l'autre en colonne, de manière à ce que les flèches indiquent quelle monnaie vaut plus ou moins qu'une autre.



Mélangez les cartes Collectionneur (3) faces cachées. Chaque joueur en pioche une au hasard et la conserve face cachée après l'avoir consultée. Chaque joueur prend ensuite 5 jetons Pouvoir (4) d'une même couleur et les place devant lui, la face comportant le nom du pouvoir devant être visible.

Mélangez abondamment les cartes Objet (5), et placez cette pioche d'Objets au centre de la table.

NB : Au verso de la première carte de la pioche doit apparaître un chiffre. S'il s'agit d'une double flèche, remélangez la pile.

La partie peut commencer !

Déroulement d'une manche

À chaque manche, un lot de cartes va être vendu aux enchères. Le chiffre indiqué sur le verso de la première carte Objet de la pile indique de combien de cartes va être composé le lot de cette manche : on retourne donc autant de cartes Objet (ex : si la première carte indique « 3 », on révèle les trois premières cartes de la pioche). Dès lors que les Objets sont révélés, la manche peut commencer.

Lors d'une manche, tous les joueurs jouent en même temps. Il s'agit d'une vente aux enchères « à la criée », où **tous les joueurs peuvent faire des annonces comme bon leur semble, tant que leur annonce surpasse l'annonce précédente**. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur montre les cartes qu'il pourrait utiliser pour payer son enchère, une simple annonce verbale suffit : en revanche, il est interdit d'effectuer une annonce qu'on ne peut honorer (dans le seul but de faire monter les enchères, par exemple).

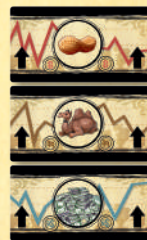
Les Trois Monnaies

Les joueurs possèdent des cartes de trois monnaies différentes. Ces monnaies ne sont pas équivalentes en terme de valeur : les trois cartes Valeur présentes sur le côté de la surface de jeu indiquent quelle monnaie vaut plus que telle autre.

Une seule carte d'une monnaie de valeur supérieure vaut plus que n'importe quel nombre de cartes d'une valeur qui lui est inférieure. Les enchères peuvent donc

monter dans un type de monnaie particulière, puis être surpassées par une annonce au montant inférieur, mais dont la monnaie est de plus forte valeur.


Exemple : si les Chameaux sont au dessus des Millions de Dollar dans la colonne des Valeurs et que les enchères sont à « 12 Millions de dollars », si un joueur propose « 1 Chameau », son enchère est supérieure.



Les Cartes Objet

Chaque lot comporte des objets incroyables et uniques, que les collectionneurs sont avides d'acquérir. Chaque carte objet comporte les deux symboles des catégories auxquelles il appartient.



Toutefois, deux objets comportent un symbole unique . Il s'agit d'un symbole « Joker ». À la fin de la partie, le symbole « Joker » pourra être remplacé par n'importe quel autre symbole au choix du joueur.

Ces symboles devront être combinés entre eux pour marquer des points en fin de partie (voir p.4).

Les Jetons Pouvoir

Chaque joueur possède **5 jetons Pouvoir différents**. Il peut utiliser ses jetons à tout moment (notez cependant que deux d'entre eux sont plutôt destinés à être utilisés lorsqu'on paye une enchère, comme indiqué ci-après).

Lorsqu'un joueur utilise un jeton, il annonce à haute voix le pouvoir en question, puis retourne son jeton face cachée, pour indiquer qu'il a été utilisé. Chaque jeton a donc un usage unique.

Toutefois, dans la pioche des cartes Objet se trouve une carte comportant une double flèche : lorsqu'elle apparaît, tous les joueurs retournent immédiatement faces visibles tous leurs jetons qui avaient été utilisés, les rendant ainsi de nouveau disponibles.



Crash

Lorsqu'un joueur joue ce jeton, il peut **prendre une carte Valeur et la replacer où il le souhaite dans la colonne des Valeurs des monnaies**. L'enchère est remise à zéro.



Niet

Lorsqu'un joueur joue ce jeton, il le pose sur une des cartes Valeur. **Cette monnaie ne peut plus être utilisée pour cette enchère**. L'enchère est remise à zéro.

NB : on ne peut pas poser de « Niet » sur les trois Monnaies, l'une d'entre elles doit toujours rester disponible.



À la Carte

Lorsqu'un joueur joue ce jeton, l'enchère est remise à zéro et il doit effectuer une annonce en précisant « À la carte » (par exemple : « 3 chameaux à la carte »). Pour le reste de la manche, **toutes les cartes de tous les joueurs sont considérées comme ayant une valeur de « 1 »**.

Ex : *en annonçant « 3 Cacahuètes à la Carte », un joueur indique donc par exemple qu'il est prêt à payer 3 cartes Cacahuètes (quelle que soit leur valeur).*



Convert

Jouez ce jeton au moment de payer une enchère remportée. Vous pouvez utiliser des cartes de **n'importe quelle(s) monnaie(s) pour payer votre enchère**.



Abracadabra

Jouez ce jeton au moment de payer une enchère remportée. Vous pouvez **multiplier par deux la valeur d'une de vos cartes utilisée pour payer**.



Il est possible d'utiliser plusieurs jetons Pouvoir dans une même enchère, et de les « combiner » dans une certaine mesure : on peut par exemple jouer un « Convert » pour utiliser des cartes de plusieurs monnaies pour payer une enchère remportée « À la carte ». On peut également multiplier par deux la valeur d'une carte pour aider à payer une enchère « À la carte » : cette carte vaut donc « 2 » au lieu de « 1 », etc.

Fin de la manche

Lorsqu'une annonce n'est pas suivie ou que les joueurs hésitent, un des joueurs peut lancer la formule classique : « *Une fois, deux fois, trois fois... adjudé vendu !* ». Cette annonce doit être effectuée à un rythme raisonnable : inutile de déclamer « Adjudé vendu » le plus vite possible pour espérer remporter une enchère, les joueurs doivent toujours avoir l'opportunité de monter sur une enchère. La formule consacrée est ici prononcée uniquement pour clore les annonces, et parfois « réveiller » un peu les joueurs qui ont du mal à prendre une décision.

Le joueur qui remporte l'enchère paye la somme indiquée en défaussant les cartes Monnaie correspondantes de sa main pour ce faire. Notez que le Peanut Club ne rend pas la monnaie : si les cartes défaussées dépassent le montant de l'annonce, la différence est perdue.

Puis le joueur prend devant lui, visibles par tous, toutes les cartes Objet du lot qu'il vient d'acquérir. Une nouvelle manche peut alors commencer.

Fin de partie

Si toutes les cartes Objet de la pile ont été vendues, ou que tous les joueurs n'ont plus de cartes Monnaie en main, alors

la partie prend fin. Chaque joueur va marquer des points selon les règles suivantes (placez les cartes comme indiqué sur l'exemple afin de compter vos points plus facilement) :

- Pour chaque groupe de **trois symboles identiques** parmi les cartes qu'il possède, un joueur marque **3 points**.
- Pour chaque symbole **Luxe** ou **Antique** qu'il possède, il marque **1 point** supplémentaire.
- Pour chaque symbole indiqué sur sa **carte Collectionneur** qu'il possède, il marque **1 point** supplémentaire.

Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte ! En cas d'égalité, c'est le joueur qui a remporté le plus de cartes qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Ex : Ce joueur possède trois symboles Moderne (+3 pts), 2 symboles Oeuvre d'Art (de son Collectionneur, +2 pts), 1 symbole Antique (+1 pt), et deux symboles Luxe, qu'il choisit de combiner avec ses Boules de Cristal qui deviennent un troisième symbole Luxe (+3 du Luxe, +3 du groupe réalisé). Il marque donc $3+2+1+6 = 12$ points !

Lumberjacks [Studio] - Les Bûcherons
Auteur : Henri KERMARREC
Aux pincesaux : Kevin De Castro et Gray Shuko (illustration de couverture)
Merci aux testeurs, au GRAL et un merci spécial à Laurent Buson !

Une question ? Un partage ? Contactez nous : info@lumberjacks-studio.com
ou facebook.com/gamecarvers
Un problème avec votre jeu ? Merci de nous contacter à cette adresse :
sav@lumberjacks-studio.com