

MARCHÉ NOIR



« Marché Noir » est un jeu de commerce, qui se déroule dans des temps difficiles, ce qui est synonyme de bonnes affaires pour le marché noir. L'argent ne vaut rien, il n'y a même rien à acheter dans les magasins et tout le monde tente d'échanger des marchandises contre d'autres qu'il a besoin.

« Marché Noir » est un jeu de troc. Les joueurs « produisent » ou récupèrent des marchandises dans leur sous-sol qu'ils vont tenter d'échanger avec les autres joueurs au marché noir. La valeur des marchandises est constamment fluctuante et dépend de l'offre et de la demande. Si tous les joueurs possèdent un miroir de cristal de grand-mère, ils en obtiendront difficilement un paquet de cigarettes, surtout que si un seul joueur a des cigarettes, il pourra en demander beaucoup.

Seuls les produits échangés peuvent rapporter des points, et ceux-ci sont nécessaires pour la victoire. Au marché noir, c'est toujours le plus malin qui gagne ...

MATERIEL DE JEU

156 Cubes en bois, 26 cubes pour chacune des 6 couleurs. Chaque couleur représente une marchandise qui peut être produite¹ et troquée par les joueurs. Selon l'époque et le lieu, les produits recherchés sur les marchés noirs sont différents, après-guerre, les allemands étaient avides de cigarettes et de denrées alimentaires, de bijoux de famille ou de vieux livres. Sur le marché noir dans le Bagdad d'aujourd'hui, les besoins sont différents...



36 Disques en bois, 6 de chacune des 6 couleurs (identiques aux couleurs des marchandises). Les joueurs utilisent ces disques pour indiquer quelles marchandises ils désirent produire.

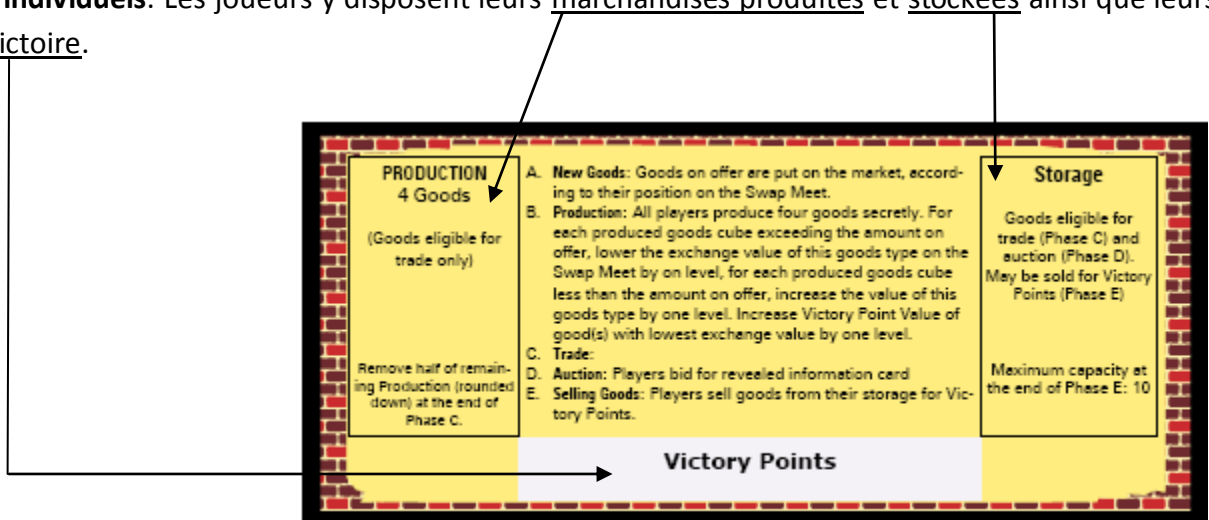
12 Disques en bois blancs

La bourse d'échange. Sur le bord gauche du tableau sont indiquées les valeurs d'échange de chaque marchandise. La première colonne est numérotée de R1 à R11. Sur le bord droit sont indiqués les points de victoire supplémentaires que rapportera chaque marchandise en fin de partie.



10 Cartes Information

6 Plateaux individuels. Les joueurs y disposent leurs marchandises produites et stockées ainsi que leurs points de victoire.



¹ Le terme « produire » est utilisé à titre général. Vous pouvez descendre au sous-sol et rapporter vos vieilleries de valeur, ou fabriquer vous-même de la vaisselle, cuire votre confiture ou n'importe quoi d'autre qui vous semble échangeable sur le marché noir.

MISE EN PLACE DU JEU

Dans un premier temps, chaque joueur reçoit 6 marchandises, un cube de chaque couleur. Les joueurs placent ces cubes sur leur stock sur leur plateau individuel.

On détermine ensuite la valeur de chaque type de marchandises. On tire aléatoirement un cube de chaque couleur, le premier cube tiré est placé sur la case «6 » (R2 – le second rang) de la bourse d'échange, le second cube est placé sur la case « 5 » (Rang R3) et ainsi de suite comme l'indique l'illustration 1. En fonction du rang dans lequel se trouve une marchandise est indiqué le nombre de nouvelle marchandise (seconde colonne) et le nombre de marchandises qu'un joueur doit défausser afin d'obtenir des points de victoire (de 1 à 4 marchandises, colonnes 3 à 6).

	Amount of goods on offer	Number of goods in exchange for 1-4 Victory Points				Additional Victory Points for 1st/2nd
		1 VP	2 VP	3 VP	4 VP	
L11	1	1	2	3	4	7 / 4
L10	2	2	3	4	5	6 / 3
L9	2	2	4	5	6	5 / 2
L8	3	3	5	6	7	4 / 2
L7	3	3	6	7	8	3 / 2
L6	4	3	6	8	9	2 / 1
L5	4	4	6	8	10	2 / 0
L4	5	4	7	9	11	1 / 0
L3	5	4	7	10	12	+ 1 good(s) with lowest
L2	6	5	8	11	13	
L1	7	5	9	12	14	

Illustration 1

De plus, un cube de chaque couleur est placé sur la droite de la bourse d'échange pour indiquer la valeur des différents types de marchandises à la fin de la partie. 3 de ces cubes, tirés aléatoirement, sont placés sur la plus basse rangée (points de victoire 1/0), 2 cubes sont placés sur la case située au dessus (case 2/0) et le dernier cube est placé sur la case 2/1.

Les biens suivants sont placés sur la table et constituent la réserve commune :

3 ou 4 joueurs	14 cubes marchandises de chaque couleur
5 joueurs	15 cubes marchandises de chaque couleur
6 joueurs	18 cubes marchandises de chaque couleur

Toutes les marchandises restantes non utilisées sont remises dans la boîte du jeu (aucune à 6 joueurs, 3 de chaque couleur à 5 joueurs, 6 de chaque couleur à 4 joueurs et 7 de chaque couleur à 3 joueurs).

Le joueur le plus expérimenté devient l'administrateur, c'est-à-dire le joueur responsable des changements et des ajustements sur la bourse d'échange. Il assurera aussi la distribution des marchandises après la production.

On révèle une carte d'information.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours, chaque tour est composé de différentes phases. Chaque phase est terminée simultanément par tous les joueurs, puis on passe à la phase suivante, etc.

- A. Nouvelles marchandises
- B. Production
- C. Troc
- D. Achat aux enchères de la carte Information
- E. Vente des marchandises et points de victoire

Remarque : Pour la suite, les points de victoire seront plus simplement notés PV.

A. Nouvelles marchandises

Chaque tour un certain nombre de marchandises est sur le marché. Le nombre et la composition exacts des marchandises sur le marché varient de tour en tour en fonction de la production des marchandises par les joueurs. La seconde colonne de la bourse d'échange indique combien de cubes de chaque type de marchandises sont 'disponibles' ce tour.

Afin que cela soit visible pour tous les joueurs, le nombre de cubes est placé, depuis la réserve, au milieu de la table de jeu. C'est le nombre de marchandises disponibles, et cela est valable pour chacun des 6 types de marchandises.

Exemple (illustration 2) : Les marchandises rouges sont situées sur le rang R5, ainsi 4 marchandises rouges sont disponibles ce tour et on prend alors 4 marchandises rouges de la réserve que l'on place au milieu de la table. De même, les marchandises vertes sont sur le rang R3, on place alors 5 marchandises vertes au milieu de la table.



	Amount of goods on offer	2-4 victory Points			
		1 VP	2 VP	3 VP	4 VP
L11	1	1	2	3	4
L10	2	2	3	4	5
L9	2	2	4	5	6
L8	3	3	5	6	7
L7	3	3	6	7	8
L6	4	3	6	8	9
L5	4 	4	8	8	10
L4	5	4	7	9	11
L3	5 	4	7	10	12
L2	6	5	8	11	13
L1	7	5	9	12	14

Illustration 2

B. Production

Durant cette phase tous les joueurs produisent des marchandises en même temps et secrètement. Les joueurs utilisent leurs disques en bois pour indiquer le type et le nombre de marchandises qu'ils veulent produire.

Tous les joueurs ont un disque en bois de chaque couleur et 2 disques blancs. Ces derniers sont des jokers. Chaque joueur choisit les disques de la couleur qu'il veut produire et les place sur la table en les cachant derrière sa main pour que son choix reste secret. Les joueurs peuvent utiliser les disques blancs comme joker, c'est-à-dire qu'un joueur peut avec ses disques blancs produire plus d'une marchandise de la même couleur. Au total, un joueur ne peut pas produire plus de QUATRE marchandises par tour.

Exemple : Le joueur A désire produire une marchandise verte, deux rouges et une bleue – il prend alors un disque vert, un rouge avec un blanc ainsi qu'un disque bleu. Il met ces disques derrière sa main et les cache pour le moment aux autres joueurs. Le joueur B veut produire 2 jaunes et 2 verts, ainsi il met derrière sa main 1 disque jaune avec un blanc, et 1 disque vert avec 1 blanc.



Remarque : Comme il y a 2 disques blancs à la disposition des joueurs, un joueur ne peut jamais produire lors d'un tour plus de 3 marchandises identiques.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur production, ils révèlent simultanément les disques joués. Les marchandises produites sont alors distribuées aux joueurs par l'administrateur : tous les joueurs reçoivent individuellement leur production totale, et même s'il n'y a pas assez de cubes disponibles (c'est à dire posés sur la table).

L'administrateur distribue les marchandises d'une couleur après l'autre, et les joueurs placent les marchandises reçues dans leur stock sur leur plateau individuel. L'administrateur distribue dans un premier temps les marchandises dont la production a été planifiée : ce sont les marchandises qui ont été placées sur la table avant la phase de production. Si le total de la production d'une marchandise est supérieur à sa disponibilité, l'administrateur complète la production par des cubes provenant de la

réserve. MAIS pour chaque marchandise provenant de la réserve, on descend d'un rang sur la bourse d'échange la valeur de la marchandise concernée. Pour déprécier une marchandise, on déplace le cube marchandise correspondant situé sur la bourse d'échange d'une case vers le bas. Par exemple, si une marchandise est sur le rang 7 et doit être baissée de 2 rangs, on place son cube sur la case R5. Si la demande en production pour une marchandise est supérieure à la disponibilité dans la réserve, la partie s'arrête immédiatement (voir plus loin).

Si tous les joueurs reçoivent leur demande en production et qu'il reste des marchandises au marché (= au milieu de la table), la valeur de ces marchandises est augmenté d'un rang par marchandise disponible. Pour augmenter le rang d'une marchandise on déplace vers le haut le cube correspondant sur la bourse d'échange. Toutes les marchandises restantes sur la table sont ensuite remises dans la réserve.

Exemple (illustration 3) : On poursuit pour l'exemple avec la situation de l'illustration 2. Ici, 4 marchandises rouges et 5 vertes sont disponibles mais les joueurs ne veulent produire que 3 marchandises rouges et sept vertes au total. De ce fait, la valeur de la marchandise verte est diminuée de 2 rangs (car on produit 2 marchandises de plus que disponibles) tandis que la valeur de la marchandise rouge est augmentée d'1 rang (il reste une marchandise sur la table non 'produite'). Après l'ajustement de la bourse d'échange, on a les valeurs d'échange indiquées sur l'illustration ci-contre.

	Amount of goods on offer	Points			
		1 VP	2 VP	3 VP	4 VP
L11	1	1	2	3	4
L10	2	2	3	4	5
L9	2	2	4	5	6
L8	3	3	5	6	7
L7	3	3	6	7	8
L6	4	3	6	8	9
L5	4	4	6	8	10
L4	5	4	7	9	11
L3	5	4	7	10	12
L2	6	5	8	11	13
L1	7	5	9	12	14

Illustration 3

La valeur d'échange d'une marchandise ne peut jamais dépasser le rang 11 ni être inférieure au rang 1. Il peut y avoir plusieurs types de marchandises sur un même rang au même moment. Une fois la production terminée la valeur des PV des marchandises avec la valeur d'échange la plus faible est augmentée d'un rang (le plus de marchandises disponibles le tour suivant). S'il y a plusieurs marchandises sur la position la plus haute, toutes ces marchandises voient leur valeur de PV augmentée de 1 rang.

La valeur de PV des marchandises est importante à la fin de la partie. Dans l'exemple ci-dessus, la valeur de PV de la marchandise verte doit être augmentée de 1 rang.

Remarque : La valeur de PV des marchandises peut aussi être augmentée durant la phase D.

Maximum Victory Points for 1st/2nd
7 / 4
End of Game
6 / 3
5 / 2
4 / 2
3 / 2
2 / 1
2 / 0

C. Troc

Il y a deux variantes différentes pour cette phase de jeu. Lors du test de ce jeu, il est apparu que certains joueurs n'adhéraient pas à la variante du troc *sauvage* – trouvant ce troc trop intense, trop sauvage et pas assez stratégique. Ainsi une seconde variante a été adoptée : le troc *dirigé*. Le jeu fonctionne bien avec ces 2 variantes, mais il est préférable de jouer avec la variante du troc dirigé avec peu de joueurs et de jouer avec la variante sauvage si tous les joueurs sont d'accord.

Les marchandises que les joueurs ont produit eux-mêmes n'ont aucune valeur tant que les joueurs ne les ont pas troqué, ainsi seules les marchandises échangées entre les joueurs seront utiles et pourront soit être échangées contre des PV soit être utilisées pour acheter une carte Information.

Durant la phase de troc, tous les joueurs peuvent faire des accords avec les autres joueurs. Les joueurs peuvent négocier avec les marchandises de leur propre production ainsi qu'avec les marchandises de leur stock. Tous les joueurs peuvent réaliser de nombreuses négociations, mais chaque négociation implique uniquement 2 joueurs.

Troc sauvage

Avec cette variante, les joueurs négocient avec tous les autres joueurs en même temps.

Les joueurs sont libres de négocier des marchandises de la façon qu'ils le désirent, il y a une seule restriction : les 2 joueurs impliqués dans une négociation doivent recevoir au moins une marchandise, il est interdit de faire une donation. Mais par exemple, il est tout à fait possible d'échanger 3 marchandises d'une couleur contre une marchandise d'une autre couleur, etc. Si un joueur donne 2 marchandises, il peut en prendre une de sa production et une autre de son stock.

Chaque cube ne peut être troqué qu'une fois durant cette phase. Les joueurs placent toutes les marchandises qu'ils ont reçues grâce au troc à côté de leur plateau individuel, et ces marchandises ne pourront plus être troquées ce tour.

Il est possible d'échanger des marchandises du même type (2 rouges contre 2 rouges) mais il n'est pas possible de négocier des PV. Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs trocs, la phase de troc sauvage prend fin. Tous les joueurs placent alors leurs marchandises obtenues lors de cette phase dans leur stock.

Troc dirigé

Cette variante se déroule sur 3 tours de troc. Chaque joueur peut proposer une négociation 3 fois. Le joueur qui a acheté la carte Information le tour précédent est premier joueur. Le premier joueur de cette phase de jeu pour le premier tour de la partie est le joueur ayant visité une bourse d'échange. Sinon, vous pouvez le déterminer aléatoirement.

Le premier joueur fait alors sa négociation (par ex, il offre 2 vertes et 1 jaune contre 3 rouges). Bien entendu, il ne peut proposer que les marchandises de sa production ou de son stock et l'offre doit pouvoir être honorée par au moins un joueur. Il demande alors si un joueur est intéressé par ce troc. Si tous les joueurs refusent, le joueur à la gauche du premier joueur actuel fait son offre, etc. Si plusieurs joueurs acceptent l'offre, le joueur actif doit décider avec quel joueur il troque. Aucun marchandage n'est possible, le joueur actif propose une offre et les joueurs ne peuvent qu'accepter ou refuser. Il n'est pas possible par exemple de faire des commentaires ou suggestions du genre « si tu acceptes de troquer avec moi, je te donne une verte en plus ».

Les joueurs placent leurs marchandises reçues lors du troc dans leur stock (dans cette variante, on peut donc échanger plusieurs fois la même marchandise). Cela permet à chaque joueur de réaliser 3 trocs, le joueur actif n'est toutefois pas obligé de faire une offre.

Fin du troc (quelle que soit la variante du troc)

La moitié des marchandises restantes produites retournent maintenant dans la réserve, il n'y a pas de compensation pour les marchandises retournées. On arrondi au chiffre inférieur, ainsi pour une marchandise restante, aucune marchandise n'est retournée, pour 2 ou 3 marchandises, une seule est retournée, etc. Les marchandises restantes retournées seront utilisées le tour suivant en tant que nouvelles marchandises. Les marchandises restantes ne peuvent pas être utilisées pour acquérir des cartes Information ou des PV.

D. Achat aux enchères de la carte Information

La connaissance est utile, et cette règle est encore plus vraie pour le marché noir, mais toute information est coûteuse à obtenir et ne sera disponible que pour le joueur sachant y mettre le prix.



Chaque tour, une carte Information est vendue aux enchères. Tous les joueurs peuvent prendre part à l'enchère, mais on ne peut faire une enchère qu'avec les marchandises en stock. Chaque joueur ne peut faire une offre qu'avec des marchandises d'une seule couleur. Mais chaque joueur peut choisir une couleur différente des autres joueurs. Tous les joueurs font leur enchère secrètement en mettant les marchandises dans leur main, une mise de zéro est possible. Puis tous les joueurs dévoilent leur mise en même temps et le joueur avec la plus grande offre (le plus de cubes) obtient la carte Information et peut augmenter la valeur de PV d'un type de marchandise de son choix d'un rang. Les cubes ayant servis à l'achat de cette carte retournent dans la réserve, les cubes des autres joueurs retournent dans le stock des joueurs.

En cas d'égalité pour la meilleure offre, on départage le vainqueur avec la marchandise qui a la plus grande valeur d'échange (plus haut rang) sur la bourse d'échange. Si l'égalité subsiste, personne ne remporte l'enchère, la carte Information est mise hors jeu.

Immédiatement après la fin de l'enchère, on révèle la carte Information qui sera vendue le tour suivant. Chacune de ces cartes indique une capacité spéciale. Une par exemple (Omas Keller) augmente la production d'un joueur d'une marchandise par phase de production (ainsi on peut produire 5 marchandises). De plus, les joueurs reçoivent des points supplémentaires en fonction du nombre de carte Information en leur possession en fin de partie.

Exemple : la carte Information Omas Keller est en vente. Kim offre 3 rouges mais Ben offre 4 verts. Ken donne alors pour paiement ses cubes verts (dans la réserve) et reçoit la carte ; Kim conserve ses cubes verts qu'il replace dans son stock. Ken peut changer la valeur de PV d'une marchandise de son choix d'un rang. Si Kim avait offert 4 rouges, il aurait emporté l'enchère (selon les valeurs de l'illustration 4).

E. Vente des marchandises et points de victoire

Durant cette phase tous les joueurs peuvent échanger (=vendre) des marchandises de leur stock contre des PV. Les joueurs décident en même temps et secrètement le type et le nombre de marchandises qu'ils désirent échanger contre des PV. Le nombre de PV que les joueurs reçoivent dépend de la valeur

d'échange des marchandises. Plus la valeur de PV est importante (plus haut rang) moins le joueur devra vendre de cube pour obtenir des PV. Plus le joueur vendra de cube d'une même couleur, plus il obtiendra de PV, mais le ratio n'est pas uniformément réparti.

Exemple (selon l'illustration 4) : Rouge est sur le rang 6 ainsi un joueur doit vendre 3 rouges pour obtenir un PV, mais pour 6 rouges il obtient 2 PV, pour 8 cubes 3 PV et pour 9 cubes 4 PV. Vert est sur le rang 11, ainsi un joueur doit vendre 4 cubes pour 1 PV.

Un joueur garde autant de cubes de marchandises vendues que de PV qu'il a reçus pour cette vente. Ces cubes restants sont placés ensuite sur le plateau individuel des joueurs dans la zone prévue à cet effet tandis que les autres cubes de marchandises retournent dans la réserve commune. En reprenant le dernier exemple, si un joueur vend 6 cubes rouges il en garde 2 et les place sur la zone de PV de son plateau individuel et les 4 autres cubes retournent dans la réserve. A la fin de la partie les joueurs marqueront des points de victoire pour une majorité de cubes détenue (voir plus loin).

Un joueur ne peut vendre que s'il reçoit au moins un PV. Le maximum de PV qu'un joueur peut obtenir pour chaque couleur dans un tour est limité à 4. C'est au joueur de décider du nombre de cubes vendus, on n'est pas obligé de vendre, et on peut vendre tout ce qu'on a, etc., tant que possible.

A la fin de la phase de vente aucun joueur ne peut avoir plus de 10 marchandises dans leur stock, le surplus est remis dans la réserve, sans compensation. Les marchandises remises en stock sont choisies par le joueur.

FIN DE PARTIE ET POINTS DE VICTOIRE

La fin de partie est déclenchée par 3 événements différents :

- La partie prend fin immédiatement durant la phase de production si la production totale d'une marchandise (ou plusieurs) excède la réserve (c'est-à-dire qu'il n'y a pas suffisamment de cubes dans la réserve).
- La partie prend fin immédiatement à tout moment dès que la valeur de PV d'une ou plusieurs marchandises dépasse 7.
- La partie prend fin à la fin du tour dans lequel la dernière carte Information a été mise aux enchères, il y a donc 10 tours au plus.

DECOMPTE FINAL

A la fin de la partie tous les joueurs peuvent encore vendre leurs marchandises de leur stock pour recevoir des PV en appliquant les mêmes règles que durant la partie (Phase E).

Tous les joueurs comptent ensuite leurs PV. Chaque cube collecté en tant que PV rapporte 1 PV.

En outre, le joueur ayant la majorité de cubes d'une couleur comptant pour les PV remporte autant de PV que la valeur de PV de la marchandise correspondante. Le second joueur majoritaire de cette couleur

remporte la seconde valeur de PV de cette marchandise. On fait ce décompte pour chacune des 6 couleurs.

Exemple pour une couleur : Kim a 3 rouges cubes sur son plateau individuel qui comptent pour les PV, Ken a 4 cubes rouges et Rey a 7 cubes rouges. La valeur de PV de rouge est 6/3. Comme Rey a la majorité de cubes rouges, il reçoit pour ça 6 PV (en plus de ses 7 PV pour ses 7 cubes), son total est donc 13 PV. Ken a la seconde majorité et marque donc 7 PV. Kim ne marque que 3 PV de ses 3 cubes.

En cas d'égalité pour la majorité d'une couleur, les PV les PV pour la première et seconde place sont ajoutés puis divisés équitablement entre les joueurs à égalité, éventuellement arrondi à l'inférieur. En cas d'égalité pour la seconde place, les PV pour cette place sont divisés équitablement pour les joueurs à égalité, éventuellement arrondi à l'inférieur.

Les joueurs gagnent des PV en fonction du nombre de cartes Information en leur possession :

Nombre de cartes	1	2	3	4	5+
PV	1	3	6	10	15

Le joueur avec le plus de PV en fin de partie l'emporte. S'il y a une égalité, le joueur qui a remporté le plus de PV avec la couleur à la plus grande valeur de PV l'emporte (Rang le plus fort). S'il y a encore égalité, on compare les PV de la couleur avec la seconde plus grande valeur de PV, etc ...

CREDITS

Auteur : Andréas Steding

Ce jeu a obtenu la troisième place à l'Hippodice Game Designer 2003.

MoD Games
Andreas Steding
Über den Höfen 5
37077 Göttingen
steding@mod-games.de

