

Jeu Ravensburger® n° 27 209 9

Un jeu d'enchères tactique

pour 2 à 4 joueurs

rusés à partir de 10 ans

BIG SHOT



Auteur : Alex Randolph

Illustrations : Klaus Wilinski

Design : Klaus Wilinski,

DesignEntwicklung Ravensburger

Ravensburger

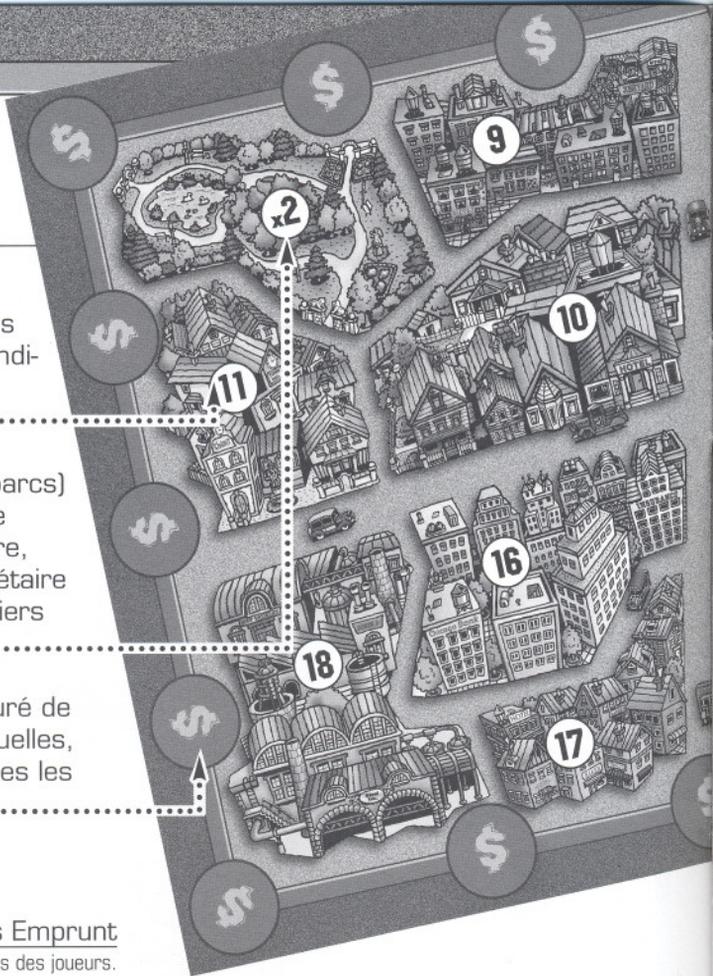
CONTENU

1 plateau de jeu

Il représente un secteur de la ville avec treize quartiers. Dans onze d'entre eux, un nombre indique leur valeur en millions de dollars.

Les deux quartiers restants (parcs) sont marqués d'un "x2" ; ils ne possèdent pas de valeur propre, mais permettent à leur propriétaire de doubler la valeur des quartiers voisins.

Le secteur de la ville est entouré de 18 cases d'enchères sur lesquelles, tour après tour, sont organisées les mises à prix.



30 jetons Emprunt

Ils indiquent les dettes des joueurs.

SOLD

13 écriteaux (Sold)

Ils indiquent qu'un quartier a été vendu.



4 cartes de visite

Elles indiquent les couleurs des joueurs.



72 pions (18 par couleur)

Ils indiquent les ambitions des joueurs dans chaque quartier.



50 pièces

d'une valeur de 1, 2, 5 et 20 millions \$



1 promoteur immobilier



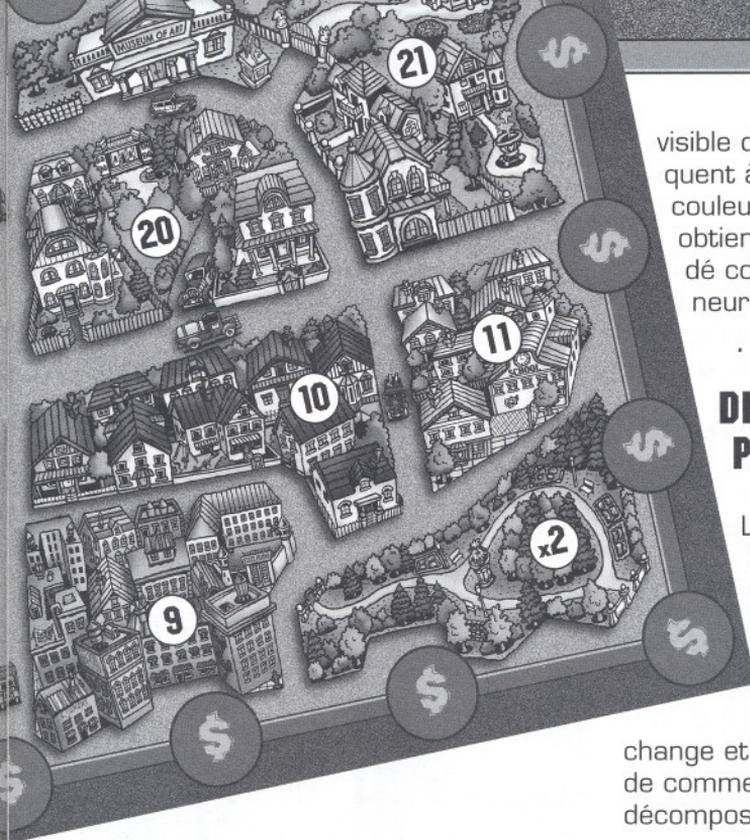
1 dé

BUT DE JEU

Les années 20. Une frénésie immobilière s'est emparée de la ville. Partout, les nouveaux quartiers poussent comme des champignons. Des spéculateurs malins sont venus tâter le terrain. Ils veulent profiter de l'opportunité pour acquérir les quartiers les plus lucratifs.

Chaque joueur incarne l'un de ces spéculateurs et essaye d'acquérir les quartiers les plus rentables en remportant les enchères et en répartissant habilement ses pions.

À la fin de la partie, le joueur qui a acquis le plus grand capital et au minimum deux quartiers est déclaré vainqueur.



visible devant lui. Ces cartes indiquent à qui appartient chaque couleur de pions. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé au dé commence : ce sera le meneur du premier tour.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 18 tours et prend fin lorsque toutes les enchères ont eu lieu et que tous les pions ont été répartis dans les quartiers. À la fin de chaque tour, le meneur change et c'est au joueur à sa gauche de commencer. Chaque tour se décompose en 2 étapes :

PREPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments de la planche prédécoupée.

Installer le **plateau** au centre de la table. Poser 4 **pions** au hasard sur chaque case d'enchères, de manière à ce qu'elles soient occupées par *au moins deux* couleurs différentes.

Placer le **promoteur** sur l'une des cases d'enchères au choix.

Un joueur tient le rôle de banquier. Il gère l'**argent**, les **jetons Emprunt** et les **écriteaux**. Au début de la partie, il distribue à chaque joueur un capital de départ de 10 millions \$, que chacun pose face visible devant lui.

Le banquier mélange ensuite les 4 **cartes de visite** et en distribue une à chaque joueur ; chacun la place face

1) Déplacement du promoteur

Le meneur lance le dé et déplace le promoteur sur les cases d'enchères, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, le meneur passe le dé à son voisin de gauche, qui débutera le tour suivant...

Les 4 pions de la case d'enchères sur laquelle a atterri le promoteur sont mis aux enchères.

2) Enchères et répartition des pions

Les offres ont lieu dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche du meneur.

Il fait une offre d'un montant de son choix ou passe. À tour de rôle, les joueurs suivants ont la possibilité, soit de surenchérir, soit de passer.

Un joueur qui a passé n'a plus le droit de participer aux enchères durant ce tour.

Si un joueur *ne peut plus* surenchérir, il doit, soit passer, soit emprunter (voir "Emprunt").

Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un. Ce dernier verse alors le montant de son offre à la banque, prend les 4 pions et les répartit, un par un, dans le (ou les) quartier(s) de son choix.

Au cours de la partie, la case d'enchères vide sera *sautée*.

Précision : Si tous les autres joueurs passent, le meneur gagne les 4 pions gratuitement.

Acquisition des quartiers

Il ne peut y avoir au maximum que 7 pions par quartier. Au 7^e pion placé dans un quartier, le joueur qui possède le plus de pions acquiert ce quartier.

Si plusieurs joueurs sont à égalité (lors d'une répartition 3/3/1 ou 2/2/2/1) ils se neutralisent et le joueur à qui appartient l'unique pion acquiert le quartier.

Le joueur qui acquiert un quartier le signale en plaçant un écriteau (Sold) sous l'un de ses pions. Les 6 autres pions sont remis dans la boîte. Aucun nouveau pion ne peut désormais être placé dans ce quartier.



Exemple de possibilités tactiques :

Un quartier comporte 4 pions : 2 jaunes, 1 rouge et 1 blanc. Le promoteur se trouve sur une case avec 2 pions rouges, 1 jaune et 1 noir. Trois joueurs peuvent acquérir ce quartier s'ils remportent les enchères :

- le joueur rouge en plaçant 2 pions rouges et 1 noir dans le quartier (majorité 2/3/1/1) pour rouge) ;
- le joueur jaune en y plaçant 1 pion jaune, 1 rouge et 1 noir (majorité 3/2/1/1 pour jaune)
- le joueur blanc en y plaçant 2 pions rouges et 1 jaune (gain 3/3/1 pour blanc).

Emprunt

Une fois par tour, chaque joueur *peut*, emprunter 10 millions \$ à la banque. Cependant, la banque ne verse pas la totalité de la somme, mais garde un pourcentage qui augmente à chaque nouvel emprunt.

Le prêt dépend du nombre d'emprunts déjà effectués par ce joueur et diminue à chaque emprunt :

Pour son *premier* emprunt, un joueur reçoit 9 millions \$ (la banque garde 1 million \$). Pour son *deuxième* emprunt, il ne reçoit plus que 8 millions \$, pour son *troisième* emprunt plus que 7 millions \$...

Pour chaque emprunt, le joueur obtient un jeton Emprunt, comme reconnaissance de dettes, qu'il place devant lui, bien visible de tous.



FIN DE LA PARTIE ET COMPTES

Après 18 tours, quand tous les pions ont été mis aux enchères, la partie prend fin et l'heure des comptes est venue.

Avant tout, les quartiers comprenant moins de 7 pions doivent être attribués. Là aussi, le joueur qui possède le plus de pions acquiert le quartier. En cas d'égalité entre les joueurs majoritaires (une répartition 2/2/1, par exemple), le joueur à qui appartient l'unique pion acquiert le quartier.

Le joueur qui acquiert un quartier le signale, comme d'habitude en plaçant un écriteau (Sold) sous l'un de ses pions. Les autres pions sont remis dans la boîte.

En cas d'égalité entre tous les joueurs (une répartition 2/2, par exemple), personne n'acquiert le quartier. Les pions sont remis dans la boîte.

Une fois que chaque quartier a trouvé son propriétaire, le moment est venu de faire les comptes dans tous les quartiers.

Valeur des quartiers

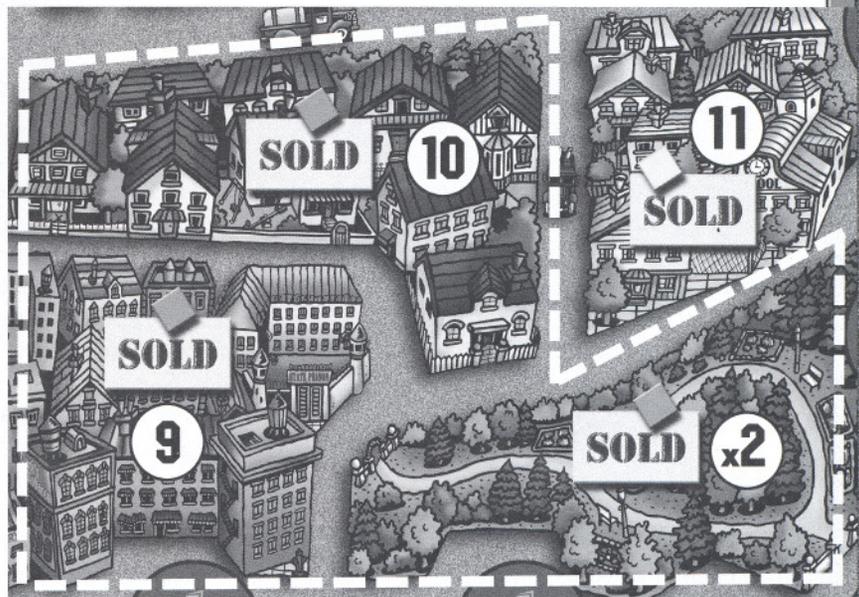
Le nombre dans chaque quartier indique sa valeur en millions de dollars.

Les deux parcs avec le symbole "x2"

n'ont pas de valeur propre. Mais ils permettent à leur propriétaire de doubler la valeur du ou des quartier(s) voisin(s) qu'ils ont également acquis.

Exemple :

Le joueur rouge possède un parc ("x2") ainsi que les quartiers "9" et "10". Le joueur blanc possède le quartier "11". Les quartiers du joueur rouge ont une valeur globale de 38 millions \$ ($2 \times 9 + 2 \times 10$) et le quartier du joueur blanc une valeur de 11 millions \$.



■ = joueur rouge

□ = joueur blanc

Chaque joueur additionne ensuite les valeurs de ses quartiers à son argent liquide. Il retranche ensuite la totalité de ses emprunts (10 millions \$ par emprunt).

Le joueur qui possède le plus gros capital, ou le moins de dettes (!), et au moins 2 quartiers, gagne la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le plus de quartiers. En cas de nouvelle égalité, le quartier le plus cher les départage.

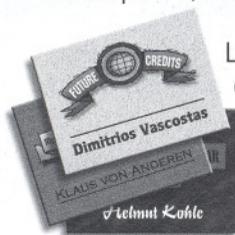
ENVIE DE CHANGER ?

Pour les joueurs confirmés, voici les propositions de modifications à apporter au jeu de base :

- L'argent est gardé face cachée.
- Les joueurs doivent décider *avant* les enchères, s'ils veulent emprunter, en commençant par le voisin assis à gauche du meneur.
- Un joueur *ne peut pas* faire une offre supérieure à l'argent dont il dispose.
Si un joueur réalise au cours des enchères qu'il ne peut pas payer la somme annoncée, il doit montrer tout son argent. Les enchères recommencent à zéro.

LE JEU A 3

Les règles pour 3 joueurs sont les mêmes qu'à 4, aux exceptions suivantes :



Le banquier distribue une carte de visite à chaque joueur. La carte restante appartient à un joueur fictif. Il ne possède pas d'argent et ne participe

pas aux enchères. Mais les autres joueurs répartissent ses pions exactement comme les autres.

Si ce joueur fictif acquiert un quartier de cette manière, un écriteau est



placé comme d'habitude sous l'un des pions de sa couleur. À la fin, ses quartiers ne sont pas pris en compte.

POUR LES TACTIENS : LE JEU A 2

Cette variante se déroule selon les règles pour 4 joueurs, aux exceptions suivantes :

- Les joueurs reçoivent 2 couleurs et un capital de départ de 10 millions \$ par couleur.
- L'argent est placé face visible et bien distinct pour chaque couleur.
- Un joueur ne peut emprunter *qu'avant* un tour d'enchères. Avant sa première offre, chacun décide s'il emprunte et pour quelle couleur. Chaque couleur n'a droit qu'à un emprunt par tour.
- *Après* les enchères, le vainqueur décide laquelle de ses couleurs paye.
- Les parcs ("x2") ne doublent que les points des quartiers voisins acquis par le même joueur *et* la même couleur. Ils ne doublent donc pas les points des quartiers appartenant, certes, au même joueur mais à une autre couleur.
- Chaque joueur doit posséder au minimum 2 quartiers par couleur pour gagner.
- Les capitaux (ou les dettes) des deux couleurs sont additionnés à la fin.