

Bon débarras

On est dimanche et c'est l'heure du vide grenier, l'occasion de refourguer quelques vieilleries.

10 ans 15 min 2 à 6 joueurs



40 cartes « objets »



3 dés à 6 faces



4 cartes « vendu »

Mise en place

1/ Disposez les cartes clients au centre de la table

À 2,3 et 4 joueurs retirez des clients de sorte à ce qu'il y ait autant de clients que de joueurs -1

2/ Déposez sur la table autant de cartes que de joueurs +3, face visible autour des clients

Le dernier à avoir visité un vide grenier commence



Déroulement d'un tour

1/ Chaque joueur met une main dans le dos

2/ le premier joueur lance les trois dés

3/ dès que possible, attrapez une carte correspondant à la combinaison de dés et mettez la devant vous

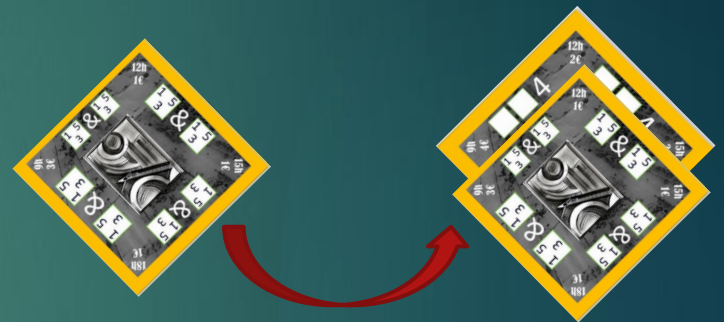
4/ Quand l'objet est devant vous attrapez le client avec la plus petite valeur encore présent sur la table



Décompte des points



Chaque joueur va annoncer l'objet qu'il a vendu, à quelle heure et pour combien. Le joueur qui a la carte « client » 9h commence, le 12h ensuite et ainsi de suite. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a vendu un tableau à 12h pour 1 €, il place donc la carte avec 12h qui pointe vers le haut.



Si la carte est conforme au lancer, le joueur place alors la carte sur sa pile avec la valeur (correspondant à son heure de vente) vers le haut.

Dans l'exemple, le joueur a vendu à 12h pour 1 euro, il place donc la carte sur sa pile avec le 12h orienté vers le haut

En cas d'erreur :

- Le joueur qui attrape un objet non conforme le place face verso dans sa pile et vaut moins 2€
- sa carte client est alors donné au joueur se trouvant derrière lui dans l'ordre des heures (si le joueur avait la carte 9h, il la donne à celui qui avait la carte 12h et ainsi de suite).
- Si le joueur attrape un objet et pas de vendu, il repose l'objet et peut en attraper un autre



Chaque joueur forme à côté de lui une pile de cartes qui constituent ses gains qui seront comptabilisés en fin de manche





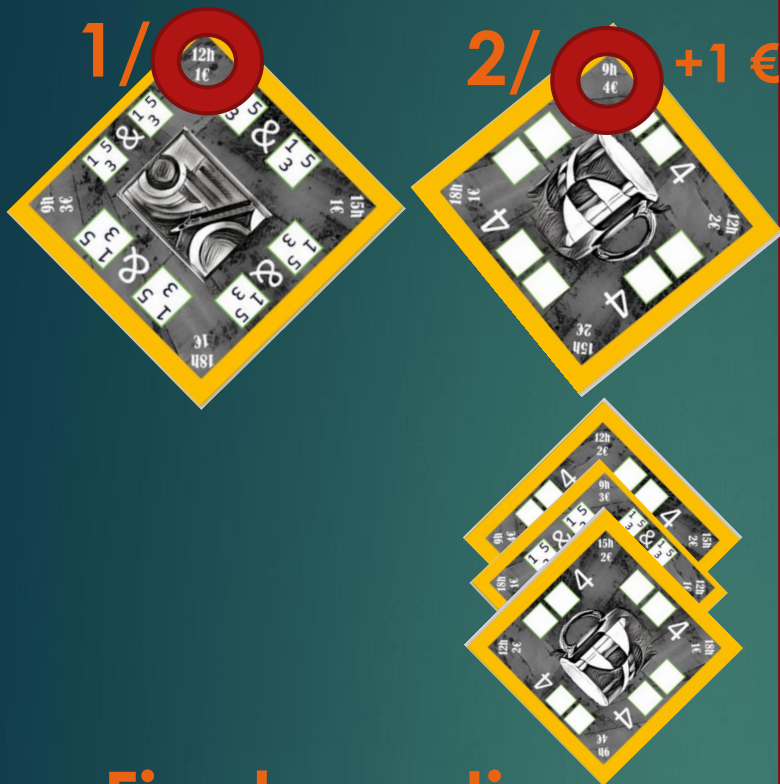
Fin de manche

La manche s'arrête quand les dés ont été lancés 2 fois par joueur (3 quand il y a 2 à 4 joueurs).

Chaque joueur va procéder alors au calcul de ses gains:

- 1/ Somme des valeurs des cartes vendues
- 2/ Bonus d'un euro supplémentaire par carte 9h

1/  2/  +1 €



Fin de partie

La partie s'arrête au bout de trois manches. Celui qui comptabilise le plus d'euros est déclaré vainqueur.

Variation des manches

Vous pouvez naturellement augmenter ou diminuer le nombre de manches, vous pouvez aussi changer les règles.

- 1/ Classique : X cartes (nombre de joueurs +3) faces visibles
- 2/ Fouillis : toutes les cartes sont faces cachées et les joueurs fouillent en retournant les cartes 1 par 1 et en prendre une qui correspond
- 3/ contraire : ici il faut trouver une carte qui ne correspond pas au souhait des clients
- 4/ Grandeur nature : disposez les cartes un peu partout dans la pièce
- 5 / initiation, on enlève les clients et les cartes valent la plus grosse valeur (idéal pour apprendre).
- 6/ Babiote: Dans ce mode il faut refourguer les objets aux autres (au meilleur prix), une fois un objet attrapée taper le plus vite au centre sur le seul client (tout le monde tape), le premier peut refourguer à celui qu'il veut, le deuxième à tous sauf au premier ect...

Explication des cartes

7, 8, 9... : Le résultat de tout ou partie des dés, par soustraction ou addition, ou les deux, doit être égal au chiffre de la carte (ex 7 peut s'obtenir en faisant : 4 + 3 ou 4 + 4 - 1 ou 6 + 3 - 2)
13 ou + : la somme des trois dés doit être égale ou supérieure à 13

≤ 3 ≤ 3 Au moins deux dés doivent avoir une valeur inférieure ou égale à 3

$\begin{matrix} 2 & 6 \\ 4 & \end{matrix}$ & $\begin{matrix} 2 & 6 \\ 4 & \end{matrix}$ Au moins deux dés sont de valeur "paire" 2/4/6

$\square + \square + \square < 10$ La somme des trois dés doit être strictement inférieure à 10

$\square \square \square [7 \text{ à } 10]$ La combinaison des trois dés doit être strictement comprise entre 7 et 10 inclus.

$\begin{matrix} 2 & 6 \\ 4 & \end{matrix}$ & 5 Une face paire et 5 (peut être obtenu par une face 5 ou par addition soustraction (par addition (3+2 ou 4+1) ou par soustraction (6-1))

≥ 3 ≥ 3 Au moins deux dés doivent avoir une valeur supérieure ou égale à 3

$\square + 1$ Au moins deux dés doivent se suivre ex 2 et 3

$= =$ Au moins deux dés doivent avoir la même valeur

$\square \square 5$ L'addition ou la soustraction de deux dés permet d'obtenir 5 (par addition (3+2 ou 4+1) ou par soustraction (6-1))