

FLEA MARKET

RÈGLES DU JEU

IKhwon kwon

LES RÈGLES EN VIDÉO



8+

AGE



2-6 JOUEURS



15-25 MIN

APERÇU ET BUT DU JEU

Les brocantes, ou Flea Markets en anglais, sont l'endroit idéal pour dénicher des trésors cachés... mais il arrive que certains soient maudits !

Accumulez les trouvailles de stand en stand et tentez (ou non) de toutes les récupérer ! Faites attention aux objets maudits et assurez-vous d'être celui ou celle qui fera la meilleure affaire !

Placez des cartes dans la zone de jeu chacun-e votre tour. Dès qu'une personne dépasse la limite d'éléments, elle récupère l'ensemble des cartes et doit en donner un certain nombre à une ou plusieurs autres personnes. Conservez les cartes récupérées ; à la fin de la partie, elles vous rapporteront des points ou vous en feront perdre.

La personne qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte !

MATÉRIEL

4 cartes Manche recto verso

Chaque carte présente le numéro de la manche, la limite d'éléments et le nombre de cadeaux (cartes données à la fin d'une manche).

- **Limite d'éléments :** La manche prend fin lorsqu'une personne dépasse la limite d'éléments en plaçant sa carte.

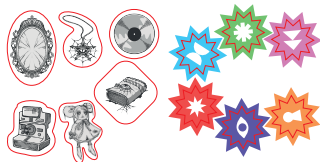


- **Nombre de cadeaux :** À la fin de la manche, la personne qui a placé la dernière carte donne autant de cadeaux à ou aux autres personnes de son choix qu'indiqué par la carte.

6 tokens Trouvaille et 6 tokens Couleur :

Les jetons Trouvaille et Couleur servent de repères visuels pour compter rapidement les éléments.

À chaque fois que vous jouez une carte au centre, déplacez le jeton Trouvaille ainsi que le jeton Couleur correspondant à la carte jouée.



90 cartes Flea Market :

- **72 cartes Trouvaille :**

Chaque carte présente une couleur et un objet. Il y a 6 couleurs et 6 objets en tout. Chaque objet rapporte des points selon une règle propre.



Vinyle : La personne qui a le plus de couleurs différentes de vinyles gagne 10 points. Lorsque les joueurs sont à égalité, ils reçoivent également les points.

Miroir: La personne qui a le plus de couleurs différentes de miroirs perd 10 points. Lorsque les joueurs sont à égalité, ils perdent également les points.



Appareil photo: Chaque couleur différente d'appareil photo rapporte 1 point.



Journal intime: Chaque couleur différente de journal intime retire 1 point.



Amulette: Chaque couleur différente d'amulette retire 2 points.

Poupée: Si une personne a 1/2/3/4/5/6 poupées de couleur différente, elle remporte respectivement 0/-1/-3/-6/-10/-15 points.



Chaque carte apparaît en 2 exemplaires.

Il y a donc 6 couleurs x 6 objets x 2 = 72 cartes

18 cartes spéciales:

+1/-1: Cette carte modifie la limite d'éléments de la manche en cours. Vous ne pouvez pas placer plus de 2 cartes de ce type durant une manche.





Pass: Cela permet à une personne de passer son tour.

Poubelle: Lorsqu'une personne joue cette carte, elle peut défausser l'une des cartes précédemment jouées. (Défaussez la carte Pass/Poubelle après l'avoir jouée.)



8 cartes Aide de jeu:



MISE EN PLACE

- A** Formez une pile avec les 4 cartes Manche en les plaçant face visible, dans l'ordre 1/3/5/7, avec la carte Manche 1 sur le dessus.
- B** Placez les jetons Trouvaille et Couleur en dessous des cartes Round. Ces jetons serviront de repères pour les joueurs afin d'indiquer le nombre d'éléments posés pendant le round.
- C** Mélangez les cartes Flea Market pour former la pioche. Chaque personne prend 5 cartes depuis la pioche pour former sa main. (Retirez 2 cartes de la pioche dans une partie à 4.)

Le premier joueur ou la première joueuse est le dernier ou la dernière à avoir acheté un objet en brocante.

**A****B****C**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1) Jouer une carte

En commençant par le premier joueur ou la première joueuse et en poursuivant dans le sens horaire, chaque personne joue une carte de sa main, l'une après l'autre.

- Lorsque vous jouez une carte, disposez chaque objet distinct sur une même ligne. Regroupez les couleurs correspondantes en colonnes, sous chaque objet.

- Lorsque vous jouez une carte, déplacez les tokens Trouvaille et Couleur associés du haut vers le bas. Le bas indique les éléments déjà présents sur l'aire de jeu.

Un objet correspond à un élément et une couleur correspond aussi à un élément.

Exemple:



2) Piocher une carte

Après avoir joué une carte, piochez une nouvelle carte (vous devez toujours en avoir 5 en main).

3) Vérification de la limite d'éléments et fin de manche

MANCHE
ROUND 1

5

Après qu'une carte a été jouée, si le nombre d'éléments dépasse la limite d'éléments indiquée par la carte Manche, la manche prend immédiatement fin.

La personne qui y a mis fin donne aux autres 1 ou 2 cartes parmi celles jouées. (De la manche 1 à la manche 4, elle donne 1 carte ; de la manche 5 à la manche 8, elle en donne 2. Dans une partie à 2, la personne qui met fin à une manche donne toujours 1 seule carte.)



Lorsqu'elle doit donner 2 cartes, elle peut les donner à 1 seule personne ou les répartir entre 2 personnes. Ces personnes placent les cartes reçues face visibles devant elles. Puis, la personne qui

a mis fin à la manche prend toutes les cartes jouées restantes et les conserve face visible devant elle.

Les cartes récupérées à la fin de chaque manche constituent votre collection. Assurez-vous de bien les séparer des cartes restantes dans votre main.

Défaussez toutes les cartes +1/-1 utilisées. Révélez la prochaine carte Manche. (Après une manche impaire, retournez la carte Manche. Après une manche paire, révélez une nouvelle carte.)

La personne à gauche de celle qui a mis fin à la manche commence la prochaine manche.

Cas exceptionnels lorsqu'une carte ne peut pas être jouée :



Carte spéciale +1/-1 : Lorsqu'une personne joue une carte +1/-1, elle doit la placer à droite de la carte Manche, afin que tout le monde voie les modifications de limite.

Vous ne pouvez pas jouer plus de 2 cartes +1/-1 lors d'une même manche.

(Vous pouvez placer 2 cartes +1 ou 2 cartes -1 ou 1 carte de chaque type, mais pas plus de 2 en tout.)



Carte identique : Vous ne pouvez pas jouer une carte identique à une autre précédemment placée.

Si une personne ne peut pas jouer de carte, elle met fin à la manche.

DERNIÈRE MANCHE :

Il y a 8 manches en tout (6 manches est aussi possible dans une partie à 2).

Toutefois, si la pioche se vide avant la dernière manche, la manche en cours devient la dernière. Si la pioche est vide, vous ne pouvez plus piocher de carte jusqu'à en avoir 5 en main.

La partie prend fin lorsque la dernière manche se termine. Si personne ne met fin à la manche après que tout le monde a joué toutes les cartes de sa main, il n'y a pas de distribution de cadeaux.

DÉCOMPTE DES POINTS

- À la fin de la dernière manche, défaussez toutes les cartes que vous avez en main.
- **Prenez les cartes que vous avez remportées (celles qui se trouvent face visible devant vous). Puis, défaussez toutes les cartes identiques. (Par exemple, si une personne a 2 cartes Amulette/Rouge, elle en défausse 1.)**
- Comptabilisez les points obtenus par les cartes que vous avez remportées.
- Pour les éléments Vinyle et Miroir, seule la personne qui en a le plus remporte ou perd des points. (En cas d'égalité, toutes les personnes à égalité remportent ou perdent des points.)
- **La personne qui a le plus de points remporte la partie.**

Designer: Ikhwan Kwon

Artiste: Querubin Studio

Packaging: Mehdi Bouti & Inès Guioze

Traduction / Correction / Mise en page:

Ambre Poilvé

Mise en place: Stéphanie Lairet



Musoka Studio
58 rue de Monceau
75008 Paris - France
©2025 Musoka Studio

