

RÈGLES SUR LES ENCHÈRES

«Une fois, deux fois, ADJUGE!»

1. Si une vente aux enchères doit avoir lieu au cours de ton tour, tu deviens le commissaire-priseur, même si tu peux participer à la vente. Ton devoir est de maintenir l'ordre pendant les enchères et de trancher les litiges. Tu dois aussi être juste et veiller à ce que toutes les règles sur les enchères soient respectées.
2. Dépose le tableau sur le cheval.
3. L'offre d'ouverture doit être d'au moins 1 million de dollars.
4. Les offres subséquentes doivent augmenter par tranches d'un minimum de 500 000 \$.
5. N'importe quel joueur peut ouvrir les enchères. Les joueurs renchérissent à leur gré, sans tenir compte de l'ordre-qu déroulement du jeu sur la planchette.
6. En tout temps, si toi ou un autre joueur faites une offre sans avoir l'argent nécessaire pour couvrir cette offre, le faufait doit payer une pénalité de 1 million de dollars à la banque. S'il a moins d'un million de dollars en main, il passe son prochain tour. Cependant, tu n'es pas pénalisé si, après avoir enchéri plus que tu ne possèdes d'argent, ta faute n'est découverte qu'une fois que le plus offrant aura payé son tableau. Si tu es le plus offrant et que tu n'as pas suffisamment d'argent pour honorer ton offre, tu dois remettre 1 million de dollars à la banque et les enchères reprennent du début. Si tu n'as pas le million de dollars, tu passes ton prochain tour. Le plus offrant qui a suffisamment d'argent pour couvrir son offre doit payer son tableau, même si au cours des enchères un joueur a enchéri plus d'argent qu'il n'en possédait.
7. Si deux joueurs ou plus enchérissent simultanément le même montant et qu'il n'y a pas de surenchère, les enchères sont annulées.
8. Lorsque le plus offrant a payé et pris possession du tableau et de sa carte de valeur, le jeu passe au prochain joueur en sens horaire.
9. Il est interdit d'emprunter de l'argent à un autre joueur ou à la banque, ainsi que de vendre des tableaux à des particuliers.
10. Si le talon des cartes de valeurs s'épuise avant que la banque n'ait vendu tous ses tableaux, brasse toutes les cartes de valeurs déjà retirées de la partie* et empile-les à l'envers sur la planchette.

* Cette situation peut se produire au cours d'une Vente d'un Tableau à la Banque, ou d'une Vente d'un Tableau Particulier à la Banque pour 3 500 000 \$.

Le Art Institute of Chicago est propriétaire de tous les tableaux reproduits avec permission et utilisés dans le jeu Les Grands Maîtres. Les valeurs monétaires associées aux tableaux dans le jeu ne sont pas représentatives des valeurs réelles sur le marché.

Le tableau apparaissant sur la boîte et sur la planchette de jeu est intitulé La corbeille de pommes de Paul Cézanne. Français 1839-1906.huile sur toile c. 1895, 65,5 x 81,3 cm, Collection Commémorative Helen Birch Bartlett 1926.252. © 1996 The Art Institute of Chicago. Tous droits réservés.

Faire parvenir tout commentaire ou question sur ce jeu à:

Hasbro DIRECT Inc., Service à la clientèle, C.P. 267, Succ. A,

Longueuil, Québec J4H 3X6

C:R00000-1 4/97



To our English speaking customers: Please disregard the mailing address indicated on the English instructions. HASBRO CANADA INC. will be happy to answer your questions about this game. Please send enquiries to Hasbro Canada Inc., Customer Services, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Qc J4H 3X6.

LES GRANDS MAÎTRES

Le jeu classique de vente aux enchères

Pour 3 à 6 joueurs / Âge: 8-

Règles du jeu © 1970, 1987, 1996 Hasbro Canada Inc., C.P. 267, Succ. A, Longueuil, Québec J4H 3X6. Propriétaire de la marque de commerce: PARKER BROTHERS est une marque déposée de Hasbro, Inc. utilisée sous licence par Hasbro Canada Inc.

«Quel est mon prix?»

Ton Van Gogh préféré est sur la liste d'une vente aux enchères à laquelle toi, et un groupe de collectionneurs d'art et de spéculateurs excentriques assistez.

Tu souhaites ardemment acquérir ce Van Gogh. Devrais-tu augmenter ton offre à 5 millions \$? 10 millions \$? Et s'il s'agissait d'un faux sans valeur? Seul l'acquéreur, qui aura surenchéri tous les autres, saura ce qu'il vaut vraiment. Avec un sens développé de l'observation, des nerfs d'acier et un peu de chance, tu survivras à l'aventure quelquefois risquée du jeu LES GRANDS MAÎTRES. Deviens membre du monde élite des enchères internationales d'oeuvres d'art et prépare-toi à vivre une aventure remplie de risques et d'émotions fortes!

BUT DU JEU

Détenir la plus grande fortune en tableaux et en argent liquide lorsque la partie prend fin, soit lorsque toutes les oeuvres d'art de la banque auront été vendues.

CONTENU

Planchette de jeu • 6 pions • 24 cartes de tableaux • un cheval • 42 cartes de valeurs, 6 guides d'expertise • des millions en argent fictice • un dé

ASSEMBLAGE DU CHEVALET

1. Demande à un adulte de détacher des cadres, à l'aide de ciseaux, la pièce avant en A et la patte arrière du cheval.
2. Enlèche l'extrémité biseautée de la patte arrière dans le cran situé à mi-chemin sur la barre verticale centrale située à l'endos de la pièce en A.
3. Une fois assemblé, le chevalet tient debout sur ses trois pattes.

PRÉPARATION

1. Dépose la planchette au centre de l'aire de jeu. Chaque joueur choisit un pion et le place sur *n'importe quelle* case de la piste circulaire. (Les consignes attribuées à ces cases sont ignorées au début de la partie.)
2. Retire les 6 guides d'expertise du paquet et remets-en un à chaque joueur. Ces guides font état des différentes cartes de valeurs.
3. Brasse les cartes de valeurs et empile-les à l'envers sur la planchette pour former le talon.

4. Empile les cartes des tableaux à l'endroit à côté du talon des cartes de valeurs.
 5. Dépose le chevalier à la vue de tous les joueurs.
 6. Choisissez un joueur qui jouera le rôle du banquier. Ce dernier remet à tous les joueurs, ainsi qu'à lui-même, 15 millions de dollars (un billet de 10 millions et un billet de 5 millions) et dépose le reste de l'argent à sa portée.
 7. En commençant par le banquier, chaque joueur, à tour de rôle, pige une carte de tableau et une carte de valeur. Fais glisser la carte de valeur sous ton tableau de manière que personne ne puisse la voir. Les valeurs doivent demeurer secrètes. Expose ton (tes) tableau(x) à l'endroit devant toi.
- JOUER LE JEU «Qui ouvrira les enchères?»**
- Les joueurs lancent le dé et celui qui obtient le plus haut chiffre commence. Le jeu se poursuit vers la gauche.
 - Si tu es le premier joueur, relance le dé et déplace ton pion du nombre de cases indiqué. Tu dois te conformer à la consigne inscrite sur la case où tu t'arrêtes, soit l'une des options énumérées plus bas.
 - Pour toutes les cases qui annoncent des "Enchères" voir les Règles sur les enchères à la dernière page.
 - Le jeu se déroule toujours en sens horaire autour de la planchette de jeu et une case *pour* être occupée par plus d'un joueur.

ENCHÈRES BANCAIRES: Prends la carte du dessus du talon des tableaux et expose-la sur le chevalier. Toi et les autres joueurs pouvez à votre choix, enchérir sur cette toile. La valeur réelle du tableau ne sera connue que du plus offrant. Ce dernier s'attribue le tableau, prend la carte du dessus du talon des cartes de valeurs, la glisse sous le tableau et paie ensuite à la banque le montant de son enchère, quelle que soit la valeur inscrite sur la carte.

ENCHÈRES PRIVÉES: Les autres joueurs optent de participer ou pas à la vente aux enchères de l'un de tes tableaux. Si tu possèdes plus d'un tableau, la toile à vendre est choisie par le joueur à ta gauche. Dépose ton tableau sur le chevalier et vends-le aux enchères. Il t'est interdit de participer à cette vente. Le nouvel acquéreur te paie le montant de son offre, puis prend le tableau et la (les) carte(s) de valeurs cachée(s) dessous.

RÉCLAME 3 000 000 S OU UNE CARTE DE VALEUR:

Tu peux réclamer de l'argent de la banque, ou prendre la carte du dessus du talon des cartes de valeurs et l'attribuer à l'un de tes tableaux. Il n'y a pas de limites au nombre de cartes de valeurs pouvant être attribuées à un tableau. La valeur d'un tableau est la *somme* de toutes les cartes de valeurs qui lui sont attribuées. Si tu n'as pas de tableau devant toi, tu ne peux *pas* piger de carte de valeur. Dans ce dernier cas, tu dois prendre l'argent.

Si tu as pigé un faux (FORGERY), tu *dois* l'attribuer à un tableau. Cette carte *annule la valeur du tableau*. Une fois qu'un tableau est déclaré faux,

il le demeure!

Lorsqu'une carte de valeur est attribuée à un tableau, elle lui reste attribuée et ne peut lui être retirée.

ACHAT FACULTATIF D'UNE TOILE DE LA BANQUE POUR

X DOLLARS: Tu peux, à ton choix, payer à la banque le montant spécifié et prendre la carte du dessus du talon des tableaux et la carte du dessus du talon des cartes de valeurs. Si tu ne désires pas acheter le tableau, ce dernier passe automatiquement aux ENCHÈRES BANCAIRES, auxquelles tous les joueurs participent conformément aux Règles sur les enchères. Cependant, si tu as refusé d'acheter le tableau, tu n'as pas le droit d'enchérir et tu ne peux agir qu'à titre de commissaire-priseur.

VENTE FACULTATIVE D'UNE TOILE À LA BANQUE: Tu as l'occasion, sans y être obligé, de vendre un de tes tableaux à la banque au montant déterminé par sa ou ses cartes de valeurs. Il t'est avantageux de vendre une peinture dispendieuse puisque tu cours toujours le risque de la vendre à perte lors d'ENCHÈRES PRIVÉES. Lorsque tu vends un tableau, montre sa ou ses cartes de valeurs à tous les joueurs, puis mets-la(les) de côté à l'envers avec le tableau. Ces cartes sont alors retirées de la partie.

ACHAT FACULTATIF D'UNE TOILE D'UN JOUEUR POUR

3 500 000 S: Tu as l'occasion, sans y être obligé, d'acheter à 3 500 000 S un tableau de ton choix (avec sa carte de valeur) appartenant à n'importe quel joueur. Le joueur qui détient le tableau convoité *doit* le vendre si l'acheteur a l'argent pour le payer.

TU REÇOIS UNE TOILE DE LA BANQUE EN HÉRITAGE:

Tu reçois gracieusement la carte du dessus du talon des tableaux et la carte du dessus du talon des cartes de valeurs.

VENTE OBLIGATOIRE D'UNE TOILE À LA BANQUE

POUR 3 500 000 S:

Tu *dois* vendre un de tes tableaux à la banque, ce qui te rapporte 3 500 000 S, quelle que soit la valeur inscrite sur la(les) carte(s) de valeurs. Il t'est plus avantageux à ce moment de vendre ton tableau le moins cher (et plus particulièrement un faux (forgery), si tu en as un). Mais tu dois vendre, même si ton tableau le moins cher vaut plus que 3 500 000 S.

Lorsque tu remets ton tableau à la banque, montre sa(ses) carte(s) de valeurs à tous les joueurs, puis mets-la(les) de côté à l'envers avec le tableau. Si tu n'as pas de tableau en ta possession, ne fais rien à ce tour.

GAGNER LA PARTIE: «...Vendu!»

La partie se termine lorsque le dernier tableau a été retiré de la planchette et que la consigne a été remplie. Les joueurs font le total de leur fortune en argent liquide et en tableaux. Le joueur le plus fortuné gagne.