



***C'est la cohue au Freak Shop à l'approche de la saison touristique.
En bon châtelain, vous comptez déguster dans cette boutique
les horreurs qui feront de votre manoir le lieu de villégiature
le plus inoubliable de la région !***

BUT DU JEU

Avoir le Manoir rapportant le plus de points 🟩 au moment de la fermeture de la Boutique, selon les trois objectifs désignés pour la partie. Il vous faudra pour cela réaliser les meilleurs échanges entre votre Manoir et la Boutique.

MATÉRIEL

1 bloc de score • 65 cartes Marchandise
1 carte Fermeture • 12 tuiles Objectif

Marchandise **soldée** 
(cf. objectifs bleus)

Valeur  de la carte :
de 1 à 10



Catégorie de la carte :
(pour certains objectifs)

Accessoires , Animaux 
ou Personnel 

UNE CARTE MARCHANDISE

Couleur de l'objectif:
violet, vert ou bleu

Description
de l'objectif



Objectif de départ

UNE TUILE OBJECTIF



**LA CARTE
FERMETURE**

RÉPARTITION DES CARTES

Les cartes Marchandise se composent de deux 10, trois 9, quatre 8 [...] et onze 1. Dans chaque valeur, on trouve un tiers de versions soldées.

MISE EN PLACE

Un des joueurs est désigné Vendeur. Il prend les cartes Marchandise et la carte Fermeture, à part.

En commençant par lui et dans le sens des aiguilles d'une montre, il donne 4 cartes à chaque joueur **1**, des valeurs suivantes (sans symbole 🦋) :

1er joueur: 1 - 2 - 3 - 5
2ème joueur: 1 - 2 - 3 - 6
3ème joueur: 1 - 2 - 3 - 7
4ème joueur: 1 - 2 - 3 - 8
5ème joueur: 1 - 2 - 3 - 9

Chacun les place face visible devant lui, triées par valeur 🦋, pour représenter son Manoir.

Le Vendeur mélange l'ensemble des cartes Marchandise restantes pour constituer une pioche, face cachée **2**. Il tire 6 cartes sans les regarder et les mélange avec la carte Fermeture, puis place ces 7 cartes sous la pioche.

Il révèle ensuite les 5 premières cartes de la pioche au centre de la table pour constituer la Boutique **3**.

Mélangez les tuiles Objectif en trois piles selon leur couleur et révélez-en une de chaque. Placez-les à proximité du jeu, visibles de tous les joueurs **4**. Pour une première partie, utilisez les trois objectifs de départ, identifiés par le symbole 🦋.

La partie peut commencer.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Vendeur débute la partie. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs échangent des cartes de leur Manoir contre celles de la Boutique. Lorsque la carte Fermeture est révélée, on compte les points 🌱 en fonction des objectifs. Le joueur avec le plus haut total remporte la partie !

TOUR D'UN JOUEUR

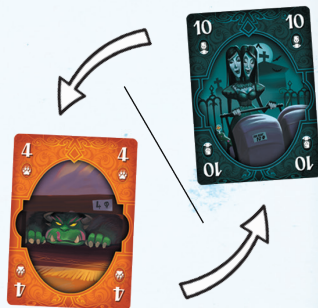
À son tour, un joueur doit obligatoirement effectuer un échange entre des cartes de son Manoir et des cartes de la Boutique. Il choisit l'une des deux options: *Réaliser une bonne affaire* ou *Échanger au juste prix*.

RÉALISER UNE BONNE AFFAIRE

Le joueur échange n'importe quel nombre de cartes (y compris une) d'une seule et même valeur 🧛 de son Manoir, contre le même nombre de cartes d'une seule autre valeur de la Boutique.



Benoît échange deux cartes de valeur 1 de son Manoir, contre deux cartes de valeur 8 de la Boutique. Qu'elles soient soldées ou non n'a pas d'importance.



Johann échange une seule de ses cartes de valeur 4 contre la carte de valeur 10.

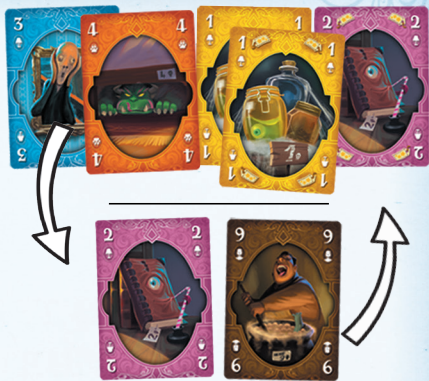
ÉCHANGER AU JUSTE PRIX

Le joueur échange une ou plusieurs cartes de n'importe quelle(s) valeur(s) de son Manoir, contre une ou plusieurs cartes de la Boutique, pour une valeur totale égale.



Maël échange sa carte de valeur 10 contre quatre cartes de valeur 1, 2, 2 et 5.

Précision : il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut posséder dans son Manoir.



Fred échange deux cartes 2 et 9 contre cinq cartes de valeur 1, 1, 2, 3 et 4.

Réapprovisionner la Boutique

A la fin du tour de chaque joueur, le Vendeur doit réapprovisionner la Boutique. Il rajoute :

- 2 cartes dans une partie à 2 ou 3 joueurs,
- 1 carte dans une partie à 4 ou 5 joueurs.

Si malgré cela il reste moins de 5 cartes dans la Boutique, le Vendeur en ajoute autant que nécessaire pour arriver à 5.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie intervient dès que le Vendeur révèle la carte Fermeture. On passe directement au décompte des points 🌿. Sur une fiche de score, le Vendeur note combien de points 🌿 le Manoir de chaque joueur rapporte pour chacun des objectifs tirés au départ. Une même carte ne peut être utilisée qu'une fois par objectif (dans une seule suite ou paire,

par exemple) mais elle peut servir à marquer des points dans chacun des trois objectifs.

Le joueur qui possède le plus haut total remporte la partie. En cas d'égalité, parmi les ex-aequo, le joueur qui possède la carte de plus forte valeur dans son Manoir l'emporte. S'il y a encore égalité, on compare la deuxième carte de plus forte valeur, et ainsi de suite.



Avec ce manoir et ces objectifs, Marie marque un total de 47 🌿 en fin de partie :

- 18 🌿 pour l'objectif Maniaque du rangement (plus grande suite de 6 cartes x 3 🌿),
- 21 🌿 pour Jamais deux sans trois (3 brelans de 🏠, 1 brelan de 🐾 et 1 brelan de 🧑),
- 8 🌿 pour l'objectif Trop snob (valeurs 2, 3, 5 et 6 possédées sans marchandise soldée).



BIEN ORDONNÉ

Gagnez des points pour chaque suite de 3 cartes (de valeurs consécutives) que vous possédez : 3 pour une suite de , 5 pour une suite de et 7 pour une suite de . Si la suite contient deux catégories, prenez en compte celle qui est la plus représentée. Chaque carte ne peut compter que pour une seule suite.
Ex. : une carte 3, une 4 et une 5 forment une suite de qui vaut 5 .



MANIAQUE DU RANGEMENT

Gagnez 3 pour chaque carte composant votre plus grande suite de cartes (de valeurs consécutives).
Ex. : avec des cartes de valeurs 1, 3, 4, 5, 6, 7, 10, Seb valorise une suite de 5 cartes (3 - 4 - 5 - 6 - 7), soit $5 \times 3 \text{ } = 15 \text{ .$



FÊTE DES VOISINS

Pour chaque Valeur de carte (de 1 à 10), gagnez 5 si vous êtes le joueur qui possède le plus d'exemplaires. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils marquent tous 5 .



CLOU DE MA COLLECTION

Gagnez 3 fois la valeur de la carte que vous possédez en plus grand nombre. En cas d'égalité entre deux valeurs, prenez en compte la plus faible des deux.

Ex. : les valeurs que Marie possède en le plus grand nombre sont 3 et 5 ex-aequo, avec quatre exemplaires de chaque. Elle marque $3 \text{ } \times 3 \text{ } = 9 \text{ .$



COLLECTIONNITE

Gagnez 3 pour chaque valeur de carte différente que vous possédez dans votre Manoir.



RÊVES SIAMOIS

Gagnez des pour chaque paire (2 cartes de même valeur): 2 pour des , 4 pour des et 5 pour des .



JAMAIS DEUX SANS TROIS

Gagnez des pour chaque brelan (3 cartes de même valeur): 3 pour des , 5 pour des et 7 pour des .



LA SOMME DE TOUTES LES PEURS

Additionnez les valeurs de toutes vos cartes. Gagnez 3 🧛 par tranche complète de 10 points dans ce total.

Ex.: en additionnant toutes ses cartes, Lia détient 78 points de valeur 🧛 au total. Elle marque donc 7x 3 🧛.



PAS LES MÊMES VALEURS

Gagnez des points selon le nombre de cartes 🧴 que vous possédez. Le joueur qui en possède le moins gagne 10 🧛, le second 6 🧛 et le troisième 3 🧛. En cas d'égalité, tous les joueurs occupant la même place marquent les points correspondants.

Ex.: Lia a le moins de cartes en soldes avec 1 🧴. Elle gagne 10 🧛. Fred et Johann sont 2èmes ex-aequo avec 3 🧴 chacun. Ils marquent chacun 6 🧛. Maël et Hugo sont 3èmes avec tous les deux 4 🧴, et marquent chacun 3 🧛.



TROP SNOB

Gagnez 2 🧛 pour chaque valeur 🧛 de carte que vous possédez sans aucune carte 🧴.



L'ART DU MARCHANDAGE

Gagnez 2 🧛 par valeur 🧛 de carte que vous possédez avec une carte 🧴 au moins.



LA MODE À PETIT PRIX

Gagnez des points selon le nombre de cartes 🧴 que vous possédez. Le joueur qui en possède le plus gagne 10 🧛, le second 6 🧛 et le troisième 3 🧛. En cas d'égalité, tous les joueurs occupant la même place marquent les points correspondants.

Ex.: Martin et Denis ont le plus de cartes en soldes, ex-aequo avec 6 🧴 chacun. Ils marquent chacun 10 🧛. Juste derrière eux, avec 4 🧴, Marie est seule 2ème et marque 6 🧛. Seb est 3ème avec 1 🧴 et marque 3 🧛.