

RÈGLES DU JEU

CONTENU

- 1 Plateau Spinner
- 325 Cartes « OBJET »
- 2 étuis « ESTIMATION »
recto verso



150 billets

- 12 billets de 2 000
- 17 billets de 1 000
- 22 billets de 500
- 32 billets de 100
- 37 billets de 50
- 30 billets de 10



- 1 bloc « AFFAIRES EN COURS »
avec 100 feuilles
- 4 cartes « TOUR »
- 1 carte « FAITES VOS ENCHÈRES »

+1 TOUR

FAITES
VOS ENCHÈRES

BUT DU JEU

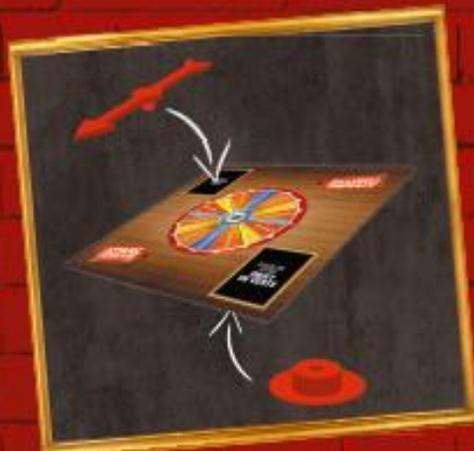
**ESTIMEZ, NÉGOCIEZ ET VENDEZ
VOTRE BIEN POUR FAIRE**

la plus grosse plus-value !

**AVANT LA PREMIÈRE
UTILISATION**

Prenez la flèche en plastique et le rivet.

Passez le rivet en dessous du plateau et emboîtez la flèche par-dessus le plateau. Vissez-la afin de pouvoir la faire tourner sur le plateau.



**PRÉPARATION
DU JEU**

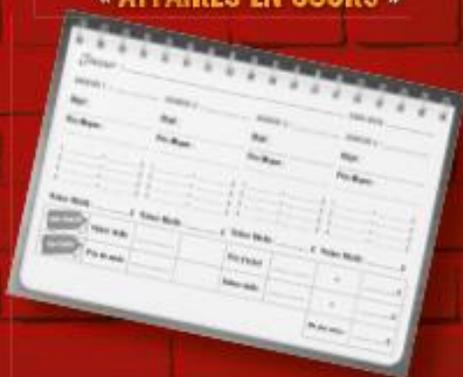
On place le Plateau Spinner au milieu de la table
On choisit un joueur pour tenir la banque.
Ce joueur distribue à chacun :

- 2 billets de 2 000
- 3 billets de 1 000
- 4 billets de 500
- 5 billets de 100
- 10 billets de 50



1 feuille du bloc

« **AFFAIRES EN COURS** »



- Chaque joueur pioche 1 carte « **OBJET** » qu'il place devant lui face **IMAGE** visible afin que le prix moyen puisse être lu par les autres joueurs. Il peut regarder les caractéristiques de son propre objet pour connaître la valeur réelle de son bien (voir encadré sur les cartes « **OBJET** »)

LES CARTES « OBJET »

Chaque carte « **OBJET** » possède deux faces :

► La Face « **IMAGE** » :

Sur cette face, il y a la catégorie de l'Objet, le nom de l'Objet, le visuel de l'Objet et le prix Moyen de l'Objet.



[Visible par tous les joueurs]

► La Face « **CARACTÉRISTIQUES** » :

Sur cette face, il y a les 4 caractéristiques de l'objet, chacune associée à la variation de prix qui lui correspond.



[Visible seulement par le joueur détenant l'objet]

► Le prix réel d'un objet se calcule en additionnant son prix moyen à celui de toutes ses caractéristiques.

Ici, le prix réel de ma « **TOILE DE MAÎTRE** » est de :
 $(5\ 000 + 500 - 1\ 000 + 2\ 000 - 800) = 5\ 700\ €$

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 2 manches :

La Manche 1

Cette manche consiste à rassembler le plus d'informations possibles sur les biens des autres joueurs afin d'en connaître au mieux la valeur et de pouvoir conclure la meilleure affaire.

La Manche 2

Cette manche permet aux joueurs de vendre leurs biens au cours de la vente aux enchères.

MANCHE 1 : ESTIMATION

Chaque joueur, à tour de rôle, tourne le spinner et réalise l'action sur laquelle la flèche tombe.

Différentes actions sont alors possible :

▶ ESTIMATION PRIVÉE :

Le joueur qui tombe sur « **ESTIMATION PRIVÉE** » peut regarder, en utilisant l'un des étuis « **ESTIMATION** », une seule des caractéristiques de la carte « **OBJET** » d'un des autres joueurs.

▶ ESTIMATION TOTALE :

Le joueur regarde toutes les caractéristiques de la carte « **OBJET** » d'un autre joueur. Il connaît donc la valeur exacte de cet objet.

▶ ESTIMATION PUBLIQUE :

Tous les joueurs peuvent regarder, en utilisant l'un des étuis « **ESTIMATION** », l'une des caractéristiques de la carte « **OBJET** » d'un autre joueur. C'est celui qui a tourné le spinner qui choisit la caractéristique qu'il veut voir (en donnant un chiffre entre 1 et 4). La caractéristique est vue par l'ensemble des joueurs.

▶ DOUBLE ESTIMATION :

Le joueur peut regarder 2 caractéristiques à l'aide des étuis « **ESTIMATION** ». Il peut choisir de voir 2 caractéristiques sur une même carte « **OBJET** » ou choisir de voir une caractéristique sur 2 cartes « **OBJET** » différentes.

▶ SPECTATEUR :

Le joueur passe son tour



- Pour révéler une caractéristique à un autre joueur, utilisez l'un des « **ETUIS D'ESTIMATION** ». Chacun d'entre eux est recto/verso et révèle une caractéristique différente selon la face utilisée. Les numéros inscrits à côté de chaque fenêtre permettent de savoir quelle caractéristique sera révélée.

Par exemple, l'étui avec la fenêtre numérotée 1 révèle la caractéristique n° 1

ATTENTION : c'est le possesseur de la carte qui la place dans l'étui concerné pour éviter que son adversaire ne voie d'autres caractéristiques que celle réclamée.

Dans le cas d'une « **ESTIMATION TOTALE** », vous pouvez directement montrer à l'autre joueur le verso de votre carte sans utiliser d'étui.



- Le joueur note, à chaque tour, ses découvertes sur sa feuille « **AFFAIRES EN COURS** ». **SOUVENEZ-VOUS** : le but de cette manche est d'obtenir le plus d'informations sur le bien des autres pour connaître au mieux sa véritable valeur !

➤ **NOMBRE DE TOUR** :

Placez le paquet de carte « **TOUR** » sur l'emplacement dédié situé sur le plateau de jeu. On considère que l'on a fait un tour lorsque tous les joueurs ont tourné une fois le spinner. Après 5 tours obligatoires, on commence à retourner une carte « **TOUR** ». La manche continue jusqu'à ce qu'on retourne la carte « **FAITES VOS ENCHÈRES** ». La Manche 1 prend fin et on passe à la Manche 2.

5 TOURS +



MANCHE 2 : LES ENCHÈRES

Pour définir qui mettra son « **OBJET** » en vente en premier, chaque joueur tourne le spinner. Le premier joueur à tomber sur « **ESTIMATION TOTALE** » ou « **DOUBLE ESTIMATION** » démarre la vente aux enchères. Le joueur qui a été désigné comme vendeur pose sa carte « **OBJET** » sur l'emplacement « **OBJET À VENDRE** » situé sur le plateau de jeu.

Les enchères peuvent maintenant commencer avec la vente du premier bien !

Un des autres joueurs propose un prix de départ en fonction des caractéristiques qu'il a découvertes au cours de la manche précédente ou par simple flair puis les autres joueurs intéressés enchérissent à leur tour.

- Si plus aucun joueur ne fait monter les enchères, le dernier joueur ayant proposé un prix remporte l'enchère et achète l'« **OBJET** ». (Le vendeur peut convaincre ce joueur de faire un effort et d'augmenter sa proposition)
- Si le vendeur sert la main de l'acheteur et prononce les mots « **AFFAIRE CONCLUE** », la vente est finalisée.
- L'acheteur donne l'argent au vendeur. Le vendeur donne la carte « **OBJET** » à l'acheteur.
- Les joueurs notent les termes de leur affaire sur leur feuille « **AFFAIRES EN COURS** ».
- On retourne le spinner avec les joueurs qui ont encore un bien à vendre pour passer à l'« **OBJET** » suivant.

PARTIE À 2 JOUEURS

➤ Chaque joueur pioche une carte « **OBJET** ». Une 3^e carte « **OBJET** » est tirée et posée à côté du plateau (les joueurs ne regardent pas la face « **CARACTÉRISTIQUES** »). Comme précédemment, les joueurs tournent le spinner et peuvent arbitrer entre estimer la valeur de la carte « **OBJET** » de l'autre joueur ou celle qui est posée. Lors de 2^e manche, les joueurs pourront s'affronter et enchérir pour acquérir la 3^e carte « **OBJET** ». La partie se finit lorsque 2 objets ont été vendus.

AUTRE MODE DE JEU : ESTIMATION CACHÉE

➤ Tous les joueurs posent leur carte du côté « **PRIX MOYEN** ». Les joueurs n'ont pas le droit de regarder les caractéristiques de leur propre carte « **OBJET** ». Le jeu se déroule de la même manière qu'une partie classique sauf qu'elle se joue en 10 Tours obligatoires puis on commence à tourner les cartes « **TOUR** ».

Cela permet de compliquer l'estimation et de rajouter une difficulté à la partie.

Quel joueur remporte la partie ?

Une fois que tous les objets ont été vendus, le joueur qui a réalisé la plus grosse plus-value remporte la partie.

Pour calculer votre plus-value, vous pouvez vous aider de votre bloc « **AFFAIRES EN COURS** » comme indiqué sur l'exemple ci-dessous. (Voir illustration page suivante)

Sur la ligne Mes achats :

- **Valeur réelle :**
Ce prix représente la valeur réelle du bien. C'est le Prix Moyen auquel on ajoute ou retranche les valeurs de chaque caractéristique. Si vous avez acheté plusieurs biens, il suffit de faire une somme de ces valeurs.
- **Prix d'achat :**
Ce prix représente la valeur à laquelle vous avez acheté le bien. Si vous avez acheté plusieurs biens, il suffit de faire la somme des prix d'achat.

Sur la ligne Ma vente :

- **Prix de vente :**
Ce prix représente la valeur à laquelle vous avez vendu votre bien à l'autre joueur.
- **Valeur réelle :**
Ce prix représente la valeur réelle du bien. C'est le Prix Moyen auquel on ajoute ou retranche les valeurs de chaque caractéristique. Une fois le montant de vos achats et de vos ventes calculé, vous pouvez effectuer le calcul final qui est :
La valeur de vos achats – la valeur de vos ventes = Votre plus-value

**BLOC AFFAIRES
EN COURS**

Joueur : *Charly*

JOUEUR 1 : *Jordan*

JOUEUR 2 : *Warren*

JOUEUR 3 : *Hanna*

MON BIEN *Taïle de maître*

JOUEUR 4 : *Béatrice*

Objet : *Montre*

Prix Moyen : *1200*

Objet : *Console Vintage*

Prix Moyen : *500*

Objet : *Robe Miss France*

Prix Moyen : *1600*

Objet : *Armoire*

Prix Moyen : *1400*

1	=	€	1	Édition collector =	200	€	1	=	€	1	=	€
2	=	€	2	=	€	2	=	€	2	=	€	€
3	=	860	€	3	=	€	3	=	€	3	=	€
4	=	€	4	=	€	4	=	€	4	=	€	€

Valeur Réelle : € Valeur Réelle : € Valeur Réelle : € Valeur Réelle : €

MES ACHATS	Valeur réelle	...1000...		Prix d'achat	...600...	=	...400... €
MA VENTE	Prix de vente	...2900...		Valeur réelle	...3000...	=	...-100... €
				Ma plus-value =	...300... €		

AFFAIRE CONCLUE est un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballage. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Fabriqué en Europe. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

Affaire Conclue™ Warner Bros. International Television Production France. © 2020 Warner Bros. International Television Production Limited and France Televisions.

Distribué par Dujardin
Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France.
SAV : savdujardin@t1.fr
Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr



SweetPixel.fr