

36 CARTES CAISSES OUVERTES

10 ECUS	50 ECUS	100 ECUS	150 ECUS	200 ECUS	50 ECUS	100 ECUS	150 ECUS	200 ECUS
20	1	1	1	1	1	1	1	1

50 ECUS	100 ECUS	150 ECUS	200 ECUS	50 ECUS	100 ECUS	150 ECUS	200 ECUS
1	1	1	1	1	1	1	1

24 CARTES CAISSES FERMÉES

0 ECU	250 ECUS	250 ECUS	250 ECUS	250 ECUS	500 ECUS
14	2	2	2	2	2



RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

- 60 cartes « caisses » (voir tableau récapitulatif 36 caisses ouvertes + 24 caisses fermées).

Les caisses ouvertes comprennent :

20 cartes de valeur 10 et 16 cartes collections réparties en quatre catégories (jaune, bleue, rouge et verte) avec chacune une carte de valeur 50, 100, 150 et 200 ECUS.

Les caisses fermées comprennent :

14 de valeurs 0, 2 cartes de 500 ECUS (lingots d'or) et 8 de 250 ECUS (deux de chaque couleurs).

- 1 jeton en bois de commissaire-priseur.
- 64 billets (16 de chaque coupure : 50-100-200 et 500 ECUS).
- 4 paravents avec les règles du jeu

BUT DU JEU

Avoir le plus d'argent dans son portefeuille à la fin de la partie.

Comment ?

Faites le maximum de bénéfices sur les achats de BOXES et combinez des cartes de la même catégorie (collections) afin d'augmenter leur valeur.

MISE EN PLACE

- Donner 3400 ECUS à chaque joueur (4 billets de chaque coupure).
- Chaque joueur place son paravent devant ses billets. Faire deux tas distincts, un avec les caisses ouvertes et un avec les caisses fermées (bien mélanger chaque tas).
- Disposer 10 cartes sur la table : 4 caisses fermées et 6 caisses ouvertes. Cela constituera un BOX.
- Le joueur ayant participé le plus récemment à une brocante prend le jeton de commissaire-priseur.

- Elle lui donne le droit de choisir le type d'enchère (ouverte ou secrète) et d'ensuite regarder les cartes en premier lieu. Ce jeton passera (dans le sens des aiguilles d'une montre) de joueur en joueur à chaque tour.

DÉROULEMENT

6 BOXES de 10 caisses seront vendus Un par UN. Le meilleur enchérisseur remporte le Box ENTIER ! La partie se termine quand les 6 BOXES seront vendus.

Chacun à son tour va disposer de 7 ACTIONS, elles devront être utilisées d'un coup.

2 ACTIONS pour regarder discrètement une caisse fermée, 1 ACTION pour regarder discrètement une caisse ouverte.

Une fois une caisse vue, pivotez la de 90° afin de compter le nombre exact d'actions.

Exemple



2 actions 2 actions 1 action 1 action 1 action

Ici le joueur a fait ses 7 actions :

il a vu 2 caisses fermées (2X2 actions) + 3 ouvertes. Les cartes sont alors replacées comme en début de tour pour permettre au joueur suivant de jouer ses 7 actions.

Quand chacun a utilisé ses 7 actions, on procède aux enchères.

Enchère ouverte

le commissaire annonce le montant de départ à voix haute. On surenchérit chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que l'on passe, on ne peut plus revenir dans la course. Celui qui propose le montant le plus élevé (parfois après plusieurs tours) remporte le BOX entier. Il gagne les cartes, les range derrière son paravent et paie le montant à la banque. La banque ne change pas les coupures et ne rend jamais d'argent. Conseil : enchérir en fonction des billets qu'on a.

Enchère secrète

Chacun prépare secrètement la somme en billets qu'il veut mettre pour l'achat du box. Les billets sont avancés face cachée sur la table. Ceci fait, dévoiler en même temps vos propositions et la plus haute gagne.

En cas de mises identiques entre 2 joueurs ou plus, les ex-aequo recommencent en enchère ouverte à partir du résultat de l'enchère fermée. Le gagnant remporte les cartes et lui seul règle le montant à la banque.

Il est permis de retourner les cartes remportées pour déterminer sa stratégie.

FIN DE LA PARTIE

Quand les 6 BOXES (et donc les 60 cartes) sont vendus, comptez votre fortune (billets restants + valeur des cartes).

Il y a un bonus de 250 écus supplémentaires par collection.

TYPES DE JEUX

2 joueurs

une collection = 4 cartes de la même couleur avec au moins UNE carte 250 ECUS

Exemple : vous avez les cartes rouges 100, 150, 200 et 250 = 700 E + 250 E = 950 ECUS

De 3 à 4 joueurs

idem mais avec des combinaisons de 3 cartes, toujours en ayant au moins UNE de 250 ECUS.

36 OPEN BOX CARDS

10 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU
20	1	1	1	1	1	1	1	1

50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU
1	1	1	1	1	1	1	1

24 CLOSED BOX CARDS

0 ECU	250 ECU	250 ECU	250 ECU	250 ECU	500 ECU
14	2	2	2	2	2



CONTENTS

- 60 box cards (36 open boxes + 24 closed boxes - see summary table)
The open box cards consist of 20 cards worth 10 ECU, and 16 set cards divided into four categories (yellow, blue, red and green), with four different card values (50, 100, 150 or 200 ECU).
The closed box cards consist of 14 cards without any value, 2 cards worth 500 ECU (gold bars) and 8 cards worth 250 ECU (two of each colour).
- 1 wooden token for the auctioneer.
- 64 banknotes (16 of each of the following values: 50, 100, 200 and 500 ECU).
- 4 screens with the rules of the game displayed on them

AIM OF THE GAME

To have the most money in your wallet at the end of the game.

How?

By making as much profit as possible by purchasing containers and combining box cards in the same category to increase their value.

SETTING UP

- Give each player 3,400 ECU (4 banknotes of each value).
- Each player places his screen in front of his banknotes.
- Make two separate stacks, one of open box cards and one of closed box cards, and shuffle each stack thoroughly.
- Place 10 box cards face down on the table: 4 closed boxes and 6 open boxes. These cards together form a container.
- The player who has most recently been to a bric-a-brac sale takes the auctioneer's token.

This gives him the right to choose the type of auction (open or secret) and then to be the first person to look at the cards. The token rotates clockwise from player to player with each new turn.

HOW THE GAME WORKS

6 containers of 10 box cards will be sold one by one. The player who bids the highest gets the entire container.

The game is over when all 6 containers have been sold.

Each player in turn gets 7 actions that he has to use in one go.

2 actions allow him to discreetly inspect a closed box card, and 1 action allows him to discreetly inspect an open box card.

When a player has seen a box card, it is turned 90 degrees so that the exact number of actions can be counted.

Here, the player has carried out his 7 actions:



2 actions 2 actions 1 action 1 action 1 action

he has inspected 2 closed box cards (2 x 2 actions) and 3 open box cards.

The cards are then put back as they were at the start of the round, so that each player can use his 7 actions.

When each player has used his 7 actions, the auction takes place.

Open auction

the auctioneer announces the starting bid out loud. The players bid in turn, going clockwise. A player who passes cannot resume bidding afterwards. The player with the highest bid (sometimes only after several rounds) gets the entire container. He gets the cards, puts them behind his screen and pays the amount of his bid to the bank. The bank does not swap banknotes of different denominations and does not give change. Tip: base your bids on the banknotes that you have.

Secret auction

each player secretly collects the banknotes for the sum he wants to bid for a container. The banknotes are placed face down on the table. All players then reveal their bid at the same time.

The player with the highest bid wins.

If two or more players have bid the same amount, they bid again in an open auction, with the result of the closed auction as the starting bid. The winner takes the cards and pays the amount of his bid to the bank.

Cards that have been won can be turned over by the player to help him decide on his strategy.

END OF THE GAME

When the 6 containers (60 box cards) have been sold, each player counts up his wealth (remaining banknotes + value of the box cards).

For each set, a player receives a bonus of 250 ECU.

GAME VARIANTS

2 players game

a set consists of 4 cards of the same colour with at least one card of 250 ECU

Example: you have the red cards 100, 150, 200 and 250 = 700 ECU + 250 ECU = 950 ECU

In the 3-to 4-player game

as above, but with combinations of 3 cards, again including at least one card of 250 ECU.

36 OFFENE SCHACHTELN

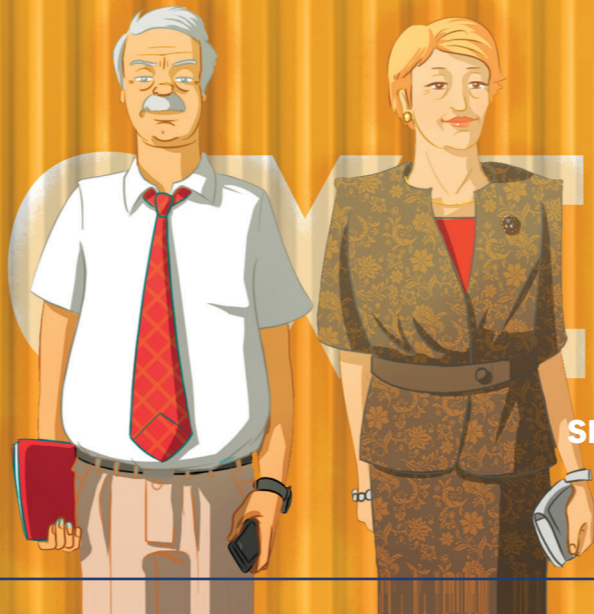
10 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU
20	1	1	1	1	1	1	1	1

50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU
1	1	1	1	1	1	1	1

24 GESCHLOSSENE SCHACHTELN

0 ECU	250 ECU	250 ECU	250 ECU	250 ECU	500 ECU
14	2	2	2	2	2

BOMBS



SPIELREGELN

MATERIAL

- 60 'Schachtelkarten' (offene Schachteln + 24 geschlossene Schachteln - siehe Übersichtstabelle)
Bei den Karten mit offenen Schachteln gibt es 20 Karten mit einem Wert 10 und 16 Sammelkarten, verteilt auf vier Kategorien (gelb, blau, rot und grün), jeweils mit einem Kartenwert (50, 100, 150 oder 200 ECU).
Bei den Karten mit geschlossenen Karten gibt es 14 Karten ohne Wert, 2 Karten mit 500 ECU (Goldstäbe) und 8 Karten mit 250 ECU (zwei von jeder Farbe).
- 1 Holzfigur für den Auktionator.
- 64 Geldscheine (16 von jedem Wert: 50, 100, 200 und 500 ECU).
- 4 Sichtblenden mit den Spielregeln

ZWECK DES SPIELS

Am Ende des Spiels das meiste Geld im Portemonnaie haben.

Wie?

Machen Sie schnellstmöglich Gewinn indem Sie Container kaufen und kombinieren Sie Schachtelkarten derselben Kategorie (Kollektion) um ihren Wert zu erhöhen.

AUFSTELLUNG

- Geben Sie jedem Spieler 3.400 ECU (4 Geldscheine jedes Werts).
- Jeder Spieler stellt seine Sichtblende vor seine Geldscheine.
- Bilden Sie zwei separate Stapel, einen mit Karten mit offenen Schachteln und einen mit Karten mit geschlossenen Schachteln und mischen Sie jeden Stapel gut.
- Legen Sie 10 Schachtelkarten auf den Tisch. 4 Karten mit geschlossenen Schachteln und 6 Karten mit offenen Schachteln. Diese Karten bilden zusammen einen Container.

- Der Spieler der kürzlich an einem Flohmarkt teilgenommen hat, nimmt die Holzfigur des Auktionators. Diese Holzfigur berechtigt ihn um die Art der Auktion (offen oder geheim) zu wählen und anschließend als erster in die Karten zu sehen. Die Spielfigur wandert bei jedem Durchgang im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler.

SPIELVERLAUF

6 Container mit 10 Schachtelkarten werden nach und nach verkauft. Der Meistbietende bekommt den ganzen Container.

Das Spiel ist abgelaufen, wenn 6 Container verkauft wurden.

Jeder Spieler bekommt abwechselnd 7 Aktionen, die er in einem Mal verwenden muss.

2 Aktionen um eine Karte mit einer geschlossenen Schachtel diskret anzusehen, 1 Aktion um eine Karte mit einer offenen Schachtel diskret anzusehen.

Wenn man eine Schachtelkarte angesehen hat, dreht man sie um 90 Grad um die exakte Anzahl Aktionen zu zählen.

Hier hat der Spieler seine 7 Aktionen ausgeführt:

Er hat 2 Karten mit geschlossenen Schachteln (2 x 2 Aktionen) und 3 Karten mit offenen Schachteln angesehen.



2 aktionen 2 aktionen 1 Aktie 1 Aktie 1 Aktie

Die Karten werden dann zurückgelegt, wie zu Beginn der Runde, sodass jeder Spieler seine sieben Aktionen ausspielen kann.

Wenn jeder Spieler seine sieben Aktionen verwendet hat, beginnt die Auktion.

Offene Auktion

Der Auktionator nennt laut das Anfangsgebot. Alle Spieler bieten abwechselnd im Uhrzeigersinn. Wer passt, kann nachher nicht mehr weiter mitbieten. Wer den höchsten Betrag bietet (manchmal erst nach verschiedenen Runden) bekommt den gesamten Container. Er bekommt die Karten, legt sie hinter seine Sichtblende und bezahlt den Betrag seines Gebots an die Bank. Die Bank wechselt keine Beträge und gibt nie Geld zurück. Tipp: Bieten Sie je nach Geldscheinen in Ihrem Besitz.

Geheime Auktion

Jeder Spieler sammelt im Geheimen Geldscheine für den Betrag, den er verwenden möchte um auf den Container zu bieten. Die Geldscheine werden so auf den Tisch gelegt, dass der Wert nicht sichtbar ist. Anschließend enthüllen alle Spieler gleichzeitig ihr Gebot.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt.

Wenn zwei oder mehrere Spieler denselben Betrag bieten, bieten sie erneut mit einer offenen Auktion, wobei das Ergebnis der geschlossenen Auktion das Ausgangsgebot ist.

Der Sieger nimmt die Karten und bezahlt den Betrag seines Gebots an die Bank.

Die Karten dürfen umgedreht werden um eine Strategie zu bestimmen.

SPIELENDE

Wenn die 6 Container (60 Schachtelkarten) verkauft wurden, zählt jeder Spieler sein Guthaben (restliche Geldscheine + Wert der Schachtelkarten). Pro Kollektion erhält man einen Bonus von 250 ECU.

SPIEL-VARIANTEN

Bei 2 Spielern

besteht eine Kollektion aus 4 Karten derselben Farbe mit mindestens einer Karte von 250 ECU

Beispiel: Sie haben die roten Karten 100, 150, 200 und 250 = 700 ECU + 250 ECU = 950 ECU

Bei 3 bis 4 Spielern

Idem, aber mit Kombinationen von 3 Karten, wovon noch immer mindestens eine Karte von 250 ECU.

36 OPEN DOZEN

10 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU
20	1	1	1	1	1	1	1	1

50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU	50 ECU	100 ECU	150 ECU	200 ECU
1	1	1	1	1	1	1	1

24 GESLOTEN DOZEN

0 ECU	250 ECU	250 ECU	250 ECU	250 ECU	500 ECU
14	2	2	2	2	2



MATERIAAL

- 60 'dooskaarten' (36 open dozen + 24 gesloten dozen - zie overzichtstabel).
Bij de open dooskaarten zijn er 20 kaarten van waarde 10 en 16 collectiekaarten verdeeld in vier categorieën (geel, blauw, rood en groen), elk met een bepaalde waarde (50, 100, 150 of 200 ECU).
Bij de gesloten dooskaarten zijn er 14 kaarten zonder waarde, 2 kaarten van 500 ECU (goudstaven) en 8 kaarten van 250 ECU (twee van elke kleur).
- 1 houten medaillon voor de veilingmeester.
- 64 biljetten (16 van elke waarde: 50, 100, 200 en 500 ECU).
- 4 schermen met de spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel het meeste geld in je portefeuille hebben.

Hoe?

Maak zoveel mogelijk winst met de aankoop van containers en combineer dooskaarten van dezelfde categorie (collectie) om hun waarde te verhogen.

OPSTELLING

- Geef elke speler 3.400 ECU (4 biljetten van elke waarde).
- Elke speler plaatst zijn scherm voor zijn biljetten.
- Maak twee afzonderlijke stapels, een met open dooskaarten en een met gesloten dooskaarten, en meng elke stapel goed dooreen.
- Leg 10 dooskaarten ondersteboven op tafel: 4 gesloten dozen en 6 open dozen. Deze kaarten vormen samen een container.

- De speler die het recentst heeft deelgenomen aan een rommelmarkt, neemt het medaillon van de veilingmeester. Dit medaillon geeft hem het recht om het type van veiling (open of geheim) te kiezen en vervolgens als eerste naar de kaarten te kijken. Het medaillon gaat in wijzerzin van speler naar speler bij elke beurt.

SPELVERLOOP

6 containers van 10 dooskaarten zullen één na één worden verkocht. Wie het meest biedt, krijgt de hele container.

Het spel is afgelopen wanneer er 6 containers zijn verkocht.

Elke speler krijgt om beurten 7 acties die hij in één keer moet gebruiken.

2 acties om een gesloten dooskaart discreet te bekijken, 1 actie om een open dooskaart discreet te bekijken.

Wanneer men een dooskaart heeft gezien, draait men ze 90 graden zodat men het exacte aantal acties kan tellen.

Hier heeft de speler zijn 7 acties uitgevoerd:



2 acties 2 acties 1 actie 1 actie 1 actie

hij heeft 2 gesloten dooskaarten (2 x 2 acties) en 3 open dooskaarten bekeken. De kaarten worden dan teruggeplaatst zoals in het begin van de ronde, zodat elke speler zijn zeven acties kan uitspelen.

Wanneer elke speler zijn zeven acties heeft gebruikt, gaat men over tot de veiling.

Open veiling

de veilingmeester vermeldt het startbod hardop. Alle spelers bieden om beurten in wijzerzin. Wie past, kan nadien niet meer terug meebieden. Wie het hoogste bedrag biedt (soms pas na verscheidene ronden) krijgt de hele container. Hij krijgt de kaarten, legt ze achter zijn scherm en betaalt het bedrag van zijn bod aan de bank. De bank wisselt geen coupures en geeft nooit geld terug. Tip: bied in functie van de biljetten die u hebt.

Geheime veiling

elke speler verzamelt in het geheim de nodige biljetten voor de som die hij op een container wil bieden. De biljetten worden zo op tafel gelegd dat de waarde niet zichtbaar is. Vervolgens onthullen alle spelers tegelijk hun bod.

De speler met het hoogste bod wint.

Wanneer twee of meer spelers hetzelfde bedrag bieden, bieden zij opnieuw met een open veiling, met het resultaat van de gesloten veiling als startbod. De winnaar neemt de kaarten en betaalt het bedrag van zijn bod aan de bank.

De kaarten mogen worden omgedraaid om een strategie te bepalen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de 6 containers (60 dooskaarten) verkocht zijn, telt elke speler zijn fortuin (resterende biljetten + waarde van de dooskaarten).

Per collectie ontvangt men een bonus van 250 ECU.

SPELTYPES

Bij 2 spelers

bestaat een collectie uit 4 kaarten van dezelfde kleur met ten minste één kaart van 250 ECU

Voorbeeld: u hebt de rode kaarten 100, 150, 200 en 250 = 700 ECU + 250 ECU = 950 ECU

Bij 3 tot 4 spelers:

idem maar met combinaties van 3 kaarten, waarvan nog steeds ten minste één kaart van 250 ECU.