

# Gebrauchtwagenhändler (Vendeur de voiture d'occasion) – Règles

Un jeu de cartes pour 3-5 joueurs à partir des 10 ans.

## Composants

Argent	5 x	10.000€	Cartes	30 cartes voiture
	10 x	5.000€		22 cartes secret
	40 x	1.000€		<i>Par exemple Motorschaden [Avarie de moteur]</i>
	10 x	500€		28 cartes événement
	25 x	100€		<i>Par exemple Gewerbesteuer [Taxe professionnelle]</i>

## But du jeu

Récupérer la collection la plus précieuse	Chaque joueur se glisse dans un rôle double en tant que vendeur et collectionneur de voitures. Le gagnant est le joueur qui a, à la fin de la partie, la <b>collection</b> la plus précieuse de voitures d'occasion. Les voitures coûteuses rapportent plus de points de victoire (PV). Chaque collectionneur obtient des PV de bonus pour des voitures homogènes, par exemple des Sportwagen [Voitures sportives] et des pièces uniques, par exemple s'il est le seul exposant de Anhängern [Remorques].
---	--

## Préparation de la partie

8.500€	Chaque joueur reçoit un capital de départ de 8.500€ de la banque. Les trois paquets de carte sont mélangés et on distribue face cachée à chaque joueur 3 cartes voiture et 5 cartes secret. Le paquet de cartes événement est placé face cachée au milieu de la table.
3 cartes voiture	Chaque joueur place maintenant ses trois cartes voiture devant lui et leur assigne face cachée ses cartes secret. Chaque joueur organise ainsi la "vitrines" de son commerce de voitures d'occasion.
5 cartes secret par joueur	Chaque joueur ne peut assigner au maximum que 3 cartes secret à chacune de ses propres voitures et il peut n'assigner aucune carte à une voiture. Le joueur doit toutefois assigner ses cinq cartes secret à ses propres voitures.
Organisation des vitrines	Dans une partie à cinq joueurs, chaque joueur ne reçoit que quatre cartes secret.
La plus faible carte voiture commence	Le joueur, dans la vitrine duquel se trouve la carte voiture avec la plus faible identification, par exemple AI, devient le premier joueur.

## Déroulement de la partie

### Premier tour

Chaque joueur peut acheter 2 voitures	Le premier joueur révèle une carte événement et suit les instructions de la carte. Le premier joueur est maintenant collectionneur et essaye d'acheter une voiture à un des autres joueurs qui sont maintenant des vendeurs. Chaque vendeur <b>peut</b> découvrir jusqu'à deux de ses cartes secret par joueur pour clarifier les avantages de son offre ou baisser les prix. Les joueurs expérimentés négocient avec une limite de temps. Si le collectionneur n'a pas assez d'argent pour acheter une voiture, il peut vendre une voiture de sa collection (pas de sa vitrine) à la banque pour le prix indiqué sur la carte voiture. Cela n'est possible qu'à partir du deuxième tour de jeu car pendant le premier tour aucun joueur ne dispose encore d'une collection.
1 Révéler les cartes secret	
2 Acheter La voiture	
3 Payer les cartes secret	

Le collectionneur et le vendeur se sont mis d'accord : Le vendeur transmet les cartes secret et voiture contre le paiement du prix négocié. Le collectionneur doit maintenant les payer. Si des plus-values sont indiquées, il obtient ces montants de la banque. Il doit assumer les frais et paye le montant total à la banque. S'il y a un Vertragsklausel [Clause de contrat] lié à l'achat, il doit être réalisé à ce moment-là. Les secrets sont défaussés une fois payés. Le collectionneur place la carte voiture dans sa collection.

## Gebrauchtwagenhändler (Vendeur de voiture d'occasion) – Règles

Le collectionneur et le vendeur ne se sont pas mis d'accord : Le collectionneur reçoit de la banque le prix d'une voiture qu'il peut choisir dans **une** des vitrines. La valeur nominale et les cartes secret révélées liées à la voiture comptent. La voiture reste avec ses cartes secret révélées chez le vendeur.

!!! Attention !!! le collectionneur qui utilise cette possibilité aura une voiture de moins dans sa collection à la fin de la partie.

Le prochain joueur est maintenant collectionneur. On tourne ainsi jusqu'à ce que chaque joueur a été deux fois collectionneur.

### Fin du premier tour

Chaque secret non  
vendu doit être  
monnayé

Chaque joueur doit maintenant monnayer les cartes secret des voitures restées dans sa vitrine. Les frais doivent être payés à la banque, la banque paye les plus-values au vendeur. Les cartes secret monnayées sont mélangées avec celles pas encore utilisées. Chaque vendeur peut maintenant soit garder les voitures dans sa vitrine augmentant ainsi son offre pour le deuxième tour de jeu soit en vendre certaines à la banque, chacune pour la moitié de sa valeur nominale indiquée sur la carte voiture.

### Deuxième tour

Chaque joueur peut acheter 2  
voitures

1  
Révéler les cartes secret  
2  
Acheter La voiture  
3  
Payer les cartes secret

Chaque joueur reçoit maintenant 6 cartes secret et 3 cartes voiture. Il peut ressortir du premier tour de jeu qu'un joueur puisse offrir maintenant 6 cartes voiture dans sa vitrine. Les cartes secret sont assignées comme dans le premier tour, avec toujours un maximum de trois par voiture. Dans le deuxième tour, chaque joueur sera trois fois collectionneur. Chaque joueur peut ainsi acheter jusqu'à 5 voitures.

### Fin de la partie

Tous les secrets  
restants sont monnayés

Toutes les voitures  
restantes sont placées  
au milieu de la table

Chaque joueur fait maintenant réparer ses voitures invendues. Ces voitures pas encore vendues sont maintenant réparties entre les joueurs. Chaque joueur compte son argent et le joueur le plus riche peut choisir une voiture pour sa collection et l'acheter à la banque. Le deuxième joueur le plus riche a alors le choix, puis le troisième le plus riche, etc.  
Si chaque joueur a choisi une voiture pour sa collection, les cartes voiture encore disponibles sont prises suivant le même principe.

### Décompte final

Voiture = 2 PV

Chaque joueur compte maintenant toutes les voitures de sa collection. Chaque voiture compte pour deux PV.

500€ = ½ PV

Il y a en plus un demi-point pour 500 €. Par exemple, pour 3500€ = 3,5 PV.

2 voitures identiques =  
1 PV par carte

Si un joueur a deux voitures du même type, par exemple 2 Limousinen [Limousines], il gagne un PV par carte voiture, avec trois voitures du même type deux PV par voiture.

3 voitures identiques =  
2 PV par carte

Carte d'un type unique  
= 2 PV

Si un collectionneur est le seul à avoir une ou plusieurs voitures d'un type dans sa collection, par exemple le seul joueur qui possède des Lieferwagen [Véhicules de livraison], il obtient alors 2 PV supplémentaires par carte.