



LES RÈGLES DU JEU

Matériel:

5 Cartes dont chacune porte un symbole différent:
Le Cheval, l'Auberge, la Cloche, le Marteau, la Cloche et le marteau ensemble.

8 Dés dont cinq faces sont blanches, la sixième portant une cloche, un marteau et les valeurs numériques classiques de 1 à 6.

90 Jetons: quarante jetons de valeur 1, vingt-cinq jetons de valeur 5, quinze jetons de valeurs 10, dix jetons de valeur 20.
Ce matériel convient pour 5 joueurs.

1) Le nombre idéal de joueurs est cinq. On peut toutefois jouer à trois (c'est le minimum) ou, au contraire, à six, sept ou plus. Il faudra ajouter ou retirer des jetons en fonctions du nombre de joueur (+ ou - 1 rouge, 2 bleus, 4 verts, 5 jaunes) de façon à ce qu'il reste toujours 190 points à la banque en début de partie.

2) Les joueurs prennent place autour de la table. L'un d'entre eux fera office de Banquier pendant toute la durée de la partie et de Commissaire-priseur pendant la première phase du jeu. Son rôle est purement fonctionnel et ne lui confère aucun privilège particulier. La première fois, le Banquier est tiré au sort : chacun lance les six dés à valeur numérique (la Cloche et le Marteau sont donc exclus) et c'est celui qui fait le plus grand nombre de points qui est désigné. Par la suite, c'est le gagnant de la partie qui le remplacera.

Au début de la partie, le Banquier donne en général à chaque joueur:

*Un jeton rouge (20 points)
Deux jetons bleus (2 x 10 points)
Quatre jetons verts (4 x 5 points)
Cinq jetons jaunes (5 x 1 point)*

*Chaque joueur commence donc la partie avec un capital initial de 65 points.
Il reste 190 points à la banque.*

LA VENTE AUX ENCHÈRES

3) Le Banquier demande à chaque joueur de mettre au « pot » (la Banque) une dotation initiale en jetons, multiple de cinq. Il mélange ensuite les cinq cartes, faces cachées, et les pose devant lui.

4) Il choisit une carte et la met aux enchères (il peut lui-même se porter acquéreur). Les offres se succèdent jusqu'à ce que plus personne ne renchérisse. Le joueur qui a fait l'offre la plus généreuse prend la carte (toujours face cachée) et la paie à la Banque le prix qu'il en a offert.

5) Les enchères se poursuivent de la même manière jusqu'à l'attribution de toutes les cartes. Les joueurs qui n'achètent aucune carte sont exclus du jeu et perdent leur mise initiale (ce cas de figure ne se rencontre pratiquement pas quand on joue à trois, à quatre ou à cinq, mais il est inéluctable à six ou sept joueurs). À trois ou à quatre, on a le droit d'acquérir plusieurs cartes.

6) Un joueur qui n'a acquis aucune carte au cours de trois parties successives est définitivement exclu du jeu. Ses jetons sont confisqués et vont à la Banque. Une fois la vente aux enchères achevée, chaque joueur découvre la carte qu'il a achetée. La deuxième phase du jeu peut alors commencer.

LE LANCER DES DÉS

7) Quand toutes les cartes sont distribuées, on peut lancer les dés. C'est le Banquier qui commence, puis la main passe dans le sens des aiguilles d'une montre. L'attribution des points dépend à la fois du tirage et des cartes.

8) Si tous les dés tombent sur une face blanche, chaque joueur donne un point à celui qui possède la carte représentant le Cheval. Si c'est le même que celui qui a effectué le lancer, il reçoit un point de tous les autres.

Huit faces blanches : chacun donne un point au propriétaire du Cheval.

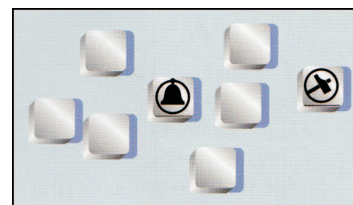


9) Si le lancer donne des faces blanches pour sept dés et la Cloche ou le Marteau pour le huitième (ci-dessous), le joueur possédant la carte Cloche ou la carte Marteau donne un point à celui qui possède le Cheval. Celui qui a la carte à double symbole (Cloches & Marteaux) fait de même.

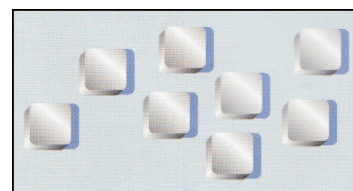
Sept faces blanches, un Marteau : les propriétaires des cartes Marteau et Cloches & Marteaux donnent un point au Cheval.



Sept faces blanches, une Cloche : les propriétaires des cartes Cloche et Cloches & Marteaux donnent un point au Cheval.

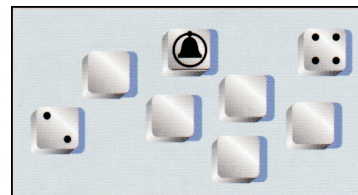


10) Si le lancer donne six faces blanches plus la Cloche et le Marteau (ci-contre), les deux joueurs qui ont les cartes portant ces symboles, ainsi que celui qui a la carte portant le double symbole (Cloches & Marteaux) donnent un point au propriétaire du Cheval.

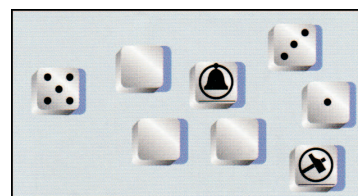


11) Les règles changent lorsque les faces des dés ne sont plus blanches. Lorsque le lancer découvre la Cloche, le Marteau, ou les deux, ainsi que des valeurs numériques, le Banquier paie en effet le nombre de points indiqués à celui ou ceux qui possède les cartes correspondantes. Le paiement se fait cette fois à partir des jetons de la Banque.

Le Banquier paie six points (4+2) au propriétaire de la carte Cloche.

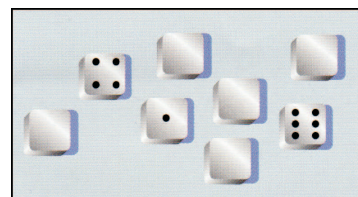


Le Banquier paie neuf points (5+3+1) au propriétaire de la carte Cloches & Marteaux.



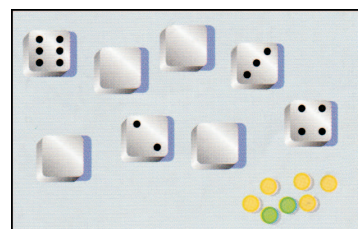
12) Si les dés n'indiquent que des valeurs numériques, mais ne font apparaître ni la Cloche ni le Marteau, le Banquier paie au joueur qui a lancé la valeur des points exprimés, toujours en prélevant cette somme à la Banque, à condition qu'elle soit disponible.

Le Banquier paie onze points (6+4+1) au joueur qui a lancé les dés.



13) Si les dés ne font apparaître ni Cloche ni Marteau et si la somme de leurs valeurs numériques équivaut exactement au nombre de points disponibles à la Banque, le joueur qui a lancé rafle tous ces jetons et la partie est alors terminée.

La valeur du lancer coïncide avec les points disponibles à la Banque (quinze). Celui qui a lancé gagne ces points et la partie est finie.



LES VARIANTES

Les variantes interviennent surtout dans la deuxième phase du jeu, celle qui commence avec le lancer des dés. Dans l'une, lorsque le tirage ne fait sortir ni Cloche ni Marteau, la valeur des points qu'il donne est comparée à celle des jetons restant à la Banque. Si ces valeurs sont identiques, le joueur qui a lancé les dés encaisse tout et la partie s'achève, comme dans la version de base. Si la valeur des points du lancer est supérieure à celle des jetons de la Banque, le joueur ayant effectué le lancer doit payer la différence au joueur suivant. Si elle est inférieure, c'est le joueur précédent qui doit lui verser cette différence. Certaines règles prévoient que la partie s'achève lorsqu'un joueur obtient 21, c'est-à-dire la suite 1-2-3-4-5-6. Dans ce cas, la somme disponible à la Banque est divisée en deux: la moitié revient à celui qui a réussi 21, l'autre est versée à parts égales aux propriétaires des cartes Cloche, Marteau et Cloches & Marteaux.

14) Si le lancer ne fait apparaître aucun symbole, mais que la somme des points est supérieure aux points disponibles à la Banque, celui qui a lancé paie la différence au propriétaire de la carte Auberge.

La Banque dispose de trois jetons représentant 16 points, les dés totalisent 18 points. Le joueur qui a lancé doit 2 points au propriétaire de l'Auberge.



On déclare alors l'« ouverture de l'Auberge », ce qui donne le signal d'une nouvelle phase de jeu à part entière.

L'OUVERTURE DE L'AUBERGE

15) Lorsque l'Auberge est ouverte, les lancers de dés sont toujours évalués de la même manière, mais l'attribution des paiements change du tout au tout. Attention donc à ne pas se tromper.

16) Si le lancer donne huit faces blanches, le propriétaire du Cheval donne un point au tenancier de l'Auberge.

17) Si la Cloche, le Marteau ou les deux à la fois sortent alors que toutes les autres faces des dés sont blanches, les propriétaires des cartes portant ces symboles (Cloche, Marteau, Cloches & Marteaux) paient chacun un point au tenancier de l'Auberge.

18) Si les dés font sortir la Cloche, le Marteau ou les deux à la fois ainsi que des valeurs numériques, on additionne ces dernières et on compare le total ainsi obtenu avec la somme disponible à la Banque. S'il est supérieur à la réserve de la Banque, le joueur qui a lancé paie la différence au tenancier de l'Auberge. Dans le cas inverse (total inférieure à la réserve de la Banque), c'est le tenancier de l'Auberge qui doit lui verser la différence. Si les valeurs du lancer et de la Banque sont identiques, le joueur encaisse la somme et la partie est finie.

LA FIN DE LA PARTIE

19) Comme on l'a vu, la partie s'achève au cours de la deuxième ou de la troisième phase dès qu'un joueur fait un lancer dont la valeur est égale à la somme disponible à la Banque. Le vainqueur est celui qui possède alors le plus de points dans son jeu. Il devient le Banquier (et Commissaire-priseur) de la partie suivante.