

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



BIANCO MANO®

I – PRESENTATION

Bianco Mano est un jeu de cartes pour 3, 4 ou 5 joueurs répartis en deux équipes. Ce jeu de 32 cartes est composé de 4 familles (rouge, bleue, jaune et verte), chacune comprenant 8 personnages identiques :

1. La Mamma
2. Le Parrain
3. L'Avocat
4. L'Evêque
5. Le Banquier
6. Le Commissaire
7. Le Garde du Corps (+)
8. Le Chauffeur

II – BUT du JEU

C'est un jeu de contrat. Pour remporter une manche, il faut réaliser un minimum de 45 points sur un total de 75 points. Pour ce faire ; on doit, à chaque donne, réaliser un maximum de plis pour remporter un maximum de points.

L'équipe qui « prend » fait le pari de marquer plus de points que l'autre au cours de la manche à venir.

III – FAMILLE et FAMILLE DOMINANTE (valeurs et forces)

A chaque donne, l'une des 4 familles est, au hasard, désignée comme **DOMINANTE** lors de la distribution. La valeur de ses personnages est alors double. La famille dominante sera, pour une manche, la plus forte. Ainsi, n'importe laquelle de ses 8 cartes l'emporte systématiquement sur les 24 autres. Elle est donc primordiale pour gagner.

Le classement qui suit ordonne les cartes de la plus forte (>) à la plus faible.

Dans une FAMILLE

La Mamma	vaut	5	points
Le Parrain	vaut	4	points
L'Avocat	vaut	3	points
L'Evêque	vaut	2	points
Le Banquier	vaut	1	point
Le Policier (++)	vaut	0	point
Le Garde du Corps (+)	vaut	0	point
Le Chauffeur	vaut	0	point

Lorsque la **FAMILLE** est **DOMINANTE**, la valeur des cartes double au moment du décompte (chapitre VII) des points. Ainsi,

La Mamma	vaut	10	points
Le Parrain	vaut	8	points
L'Avocat	vaut	6	points
L'Evêque	vaut	4	points
Le Banquier	vaut	2	points
Le Policier (++)	vaut	0	point
Le Garde du Corps (+)	vaut	0	point
Le Chauffeur	vaut	0	point

à noter : le policier est plus fort que le garde du corps, qui est plus fort que le chauffeur même si, lors du décompte des points, leur valeur est de 0.

IV – DETERMINATION du 1^{er} JOUEUR à DISTRIBUER les CARTES

En tout début de partie, il faut désigner un joueur pour distribuer les cartes. Pour laisser faire le hasard, on mélange le paquet, chacun reçoit ouverte devant lui une carte du haut de la pile. Sans distinction de couleur, la plus forte désigne le joueur qui va distribuer.

n.b.: En cas d'ex aequo, ceux qui ont reçu les cartes les plus fortes en reçoivent une nouvelle qui devrait déterminer un donneur.

Important : Les règles qui suivent sont identiques quel que soit le nombre de joueurs :

1. Excepté avant la 1^{ère} donne d'une partie, on ne mélange jamais le jeu. Ce qui permet lors des manches suivantes de laisser plus ou moins les membres des familles ensemble.

2. Le joueur à droite du donneur prend le paquet et le divise en deux tas (il "coupe" le jeu). Puis le reforme en inversant leur position initiale (autrement dit le tas du dessus se retrouve en dessous). Il le rend à son voisin de gauche, qui distribue alors les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.

V – DISTRIBUTION du JEU

Ce chapitre expose les différentes manières de distribuer le jeu suivant le nombre de joueurs.

Pour une partie à 3 joueurs

Lors d'une partie à 3 joueurs, le joueur seul affronte l'équipe formée par les 2 autres.

Le donneur distribue à chaque joueur 7 cartes fermées, dans le sens des aiguilles d'une montre : 4 cartes puis 3 ou l'inverse (à son appréciation).

Il ouvre alors la 1^{ère} carte fermée du paquet, elle détermine la couleur de la famille dominante (voir chapitre III).

Le 1^{er} joueur à gauche du donneur prend la parole :

S'il « **prend** », il conserve la carte ouverte et s'engage à faire un minimum de 45 points face à ses adversaires.

S'il « **pass**e », il cède la parole au joueur à sa gauche qui dispose des mêmes choix.

Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur prenne.

Lorsqu'au 1^{er} tour, tous les joueurs passent, on procède à un 2^{ème} tour où chaque joueur a la possibilité de choisir l'une des 3 autres familles comme dominante.

Si tous les joueurs passent à nouveau, le donneur coupe le paquet pour le joueur à sa gauche. On procède alors à une nouvelle donne.

La famille dominante étant déterminée, le donneur complète la distribution. Il distribue alors par 3 les 9 cartes restantes à chacun des joueurs.

La dernière carte du paquet va au joueur qui a pris. Il la reçoit fermée !

Il constitue alors son *espion*, c'est-à-dire qu'il écarte 2 cartes de son choix qu'il place fermées devant lui (il les comptabilisera à la fin pour le cumul de ses points).

A la fin de la distribution, chaque joueur a 10 cartes en main. La manche débute (passer au chapitre VI).

Pour une partie à 4 joueurs

Lors d'une partie à 4 joueurs, on forme 2 équipes fixes de 2 joueurs alternés :

L'équipe A (joueurs 1 & 3) affronte l'équipe B (joueurs 2 & 4)

Le donneur distribue à chaque joueur 5 cartes fermées, dans le sens des aiguilles d'une montre : 3 cartes puis 2 ou l'inverse (à son appréciation).

Il ouvre alors la 1^{ère} carte fermée du paquet, elle détermine la couleur de la famille dominante (voir chapitre III).

Le 1^{er} joueur à gauche du donneur prend la parole :

S'il « **prend** », il conserve la carte ouverte et engage son équipe à faire un minimum de 45 points face à l'équipe adverse.

S'il « **pass**e », il cède la parole au joueur à sa gauche qui dispose des mêmes choix.

Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur prenne.

Lorsqu'au 1^{er} tour, tous les joueurs passent, on procède à un 2^{ème} tour où chaque joueur a la possibilité de choisir l'une des 3 autres familles comme dominante.

Si tous les joueurs passent à nouveau, le donneur coupe le paquet pour le joueur à sa gauche. On procède alors à une nouvelle donne.

La famille dominante étant déterminée, le donneur complète la distribution. Le joueur qui a pris ne reçoit que 2 cartes (en plus de la carte qui a été ouverte sur la table), les 3 autres reçoivent par 3 les 9 cartes restantes.

A la fin de la distribution, chaque joueur a 8 cartes en main. La manche débute (*passer au chapitre VI*).

Pour une partie à 5 joueurs

Lors d'une partie à 5 joueurs, une équipe de 2 joueurs affronte une équipe de 3 joueurs. Les équipes changent à chaque manche de la partie.

Le donneur distribue à chaque joueur 4 cartes fermées, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes se distribuent 2 par 2. Il ouvre alors la 1^{ère} carte fermée du paquet, elle détermine la couleur de la famille dominante (*voir chapitre III*).

Le 1^{er} joueur à gauche du donneur prend la parole :

S'il « **prend** », il conserve la carte ouverte et engage son équipe à faire un minimum de 45 points face à l'équipe adverse.
S'il « **pass**e », il cède la parole au joueur à sa gauche qui dispose des mêmes choix.

Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur prenne.

Lorsqu'au 1^{er} tour, tous les joueurs passent, on procède à un 2^{ème} tour où chaque joueur a la possibilité de choisir l'une des 3 autres familles comme dominante.
Si tous les joueurs passent à nouveau, le donneur coupe le paquet pour le joueur à sa gauche. On procède alors à une nouvelle donne.

La famille dominante étant déterminée, le donneur complète la distribution. Il distribue alors par 2 les 10 cartes restantes à chacun des joueurs.

La dernière carte du paquet va au joueur qui a pris, il la reçoit fermée !

Il constitue alors son *espion*, c'est-à-dire qu'il écarte 2 cartes de son choix qu'il place fermées devant lui (il les comptabilisera à la fin pour le cumul de ses points).
Il fait alors un « appel ». Il demande à haute voix une carte de son choix, qui n'est pas de la famille dominante.

Celui qui possède cette carte sait alors que, pour cette manche, il collabore avec celui qui a pris. Il se dévouera au moment où il jouera la carte annoncée.

A la fin de la distribution, chaque joueur a 6 cartes en main. La manche débute (*passer au chapitre VI*).

VI - DEROULEMENT de la MANCHE

Le joueur qui a pris entame la manche en jetant ouverte une carte de son choix sur le tapis. L'un après l'autre, dans le sens de la distribution, chaque joueur fait de même.

Il est alors possible de jouer la carte de son choix sous réserve de **4 conditions (par ordre d'importance)** :

1. Obligation de jouer la couleur demandée par le joueur qui attaque le tour.
2. Obligation de jouer une carte de la famille dominante, si l'on ne possède pas de carte de la couleur demandée.
3. Obligation de surenchérir lorsque la famille dominante est jouée. Il faut jouer une carte plus forte que la précédente. Si un joueur n'a pas de carte plus forte que celles déjà posées, il joue une dominante de son choix.
4. Si un joueur ne peut ni jouer la famille demandée, ni la dominante, il se défausse de n'importe quelle carte, à sa convenance.

A chaque tour, le joueur qui a posé la carte la plus forte sur le tapis remporte le pli (c'est à dire toutes les cartes sur le tapis).
Il joue alors la carte de son choix, puis chacun suit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes en main.

VII - FIN de la MANCHE / DECOMPTE des POINTS

La manche est terminée lorsque les joueurs n'ont plus une seule carte en main. Chaque équipe additionne alors ses points (les points des joueurs de chaque équipe sont mis en commun).

Pour gagner la manche, le joueur (donc l'équipe) qui a pris doit totaliser un minimum de 45 points. Et bien sûr, l'équipe adverse essaie de remporter le plus de plis possible pour empêcher le(s) « preneur(s) » de remplir son / leur contrat.

A la fin de chaque manche, on distingue alors 3 cas de figures possibles :

1. Le joueur ou l'équipe qui prend totalise un minimum de 45 points, il / elle "**garantit**". Il / elle remplit son contrat donc remporte la manche.
2. Le joueur ou l'équipe qui prend totalise moins de 45 points, il / elle "**chute**". Il / elle ne remplit pas son contrat donc perd la manche.

Le joueur qui a pris marque - 2 points, son partenaire + 1 point. Chaque joueur de l'équipe perdante marque - 1 point.

3. Le joueur ou l'équipe qui prend totalise les 75 points, il / elle est "**capo**" (chef). Il / elle honore totalement son contrat et, évidemment remporte la manche.

Le joueur qui a pris marque + 2 points, son partenaire + 1 point. Chaque joueur de l'équipe perdante marque - 2 points.

BIANCO MANO : Est une règle optionnelle, qui facilite le gain d'une partie. **Lorsqu'un joueur prend et possède le Garde du Corps et le Chauffeur de la famille Dominante**, il peut, avant de poser la 1^{ère} carte, annoncer à voix haute « **Bianco Mano** ».

Ainsi, en indiquant aux autres joueurs qu'il possède ces 2 cartes, il gagne un bonus de 5 points sur son comptage final.

Exemple : l'équipe totalise 42 points au moment du décompte. Le joueur qui a pris possède le Garde du Corps ET le Chauffeur de la famille dominante et a annoncé « **Bianco Mano** » en début de manche.

Alors que l'équipe aurait dû chuter, elle compte :

42 points + 5 points (**Bianco Mano**) =
47 points

Elle remporte donc la manche !

Tous les joueurs doivent être d'accord pour utiliser « **Bianco Mano** ». Ils décident en tout début de partie d'appliquer cette règle. Elle sera alors valable pour toutes les manches de la partie.

VIII – FIN de la PARTIE

Pour gagner la partie, il faut accumuler un maximum de points en 10 manches. Une fois la partie terminée, chaque joueur totalise son nombre de points.
Le vainqueur est celui qui a le plus de points, le dauphin (n°2) celui qui suit,...

En cas d'ex aequo : le vainqueur est celui qui a remporté le plus de contrats. Autrement dit, celui qui a le plus grand nombre de « + 2 » sur la feuille de partie.

Mais il reste à la convenance de chacun des joueurs de déterminer les conditions de la victoire : nombre de manches à réaliser, de points à atteindre,...



©2009 BiancoMano.
Tous droits réservés
Bianco Mano marque et
dessins sont la propriété
de Bianco Mano Cie