

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**



Lorsque l'As de cette couleur a été joué ou, comme il est plus vraisemblable, lorsqu'aucun des joueurs n'a en sa possession la carte suivante de cette couleur dans l'ordre d'une Séquence (parce qu'elle se trouve au "mort"), le joueur qui a joué la dernière carte ou « Carte d'arrêt » doit jouer sa carte la plus basse dans n'importe laquelle des deux couleurs opposées (rouge ou noir suivant le cas). Si le joueur n'est pas en mesure de répondre à cette exigence, c'est-à-dire de fournir dans la couleur opposée, le jeu passe à la gauche jusqu'à ce que l'un des joueurs soit capable de jouer la carte appropriée. (Si aucun des joueurs n'est à même de jouer la carte requise, celui qui a joué la carte d'arrêt peut jouer sa carte la plus basse dans n'importe quelle couleur — Trèfle, Carreau, Cœur, Pique — qui lui reste en main).

Le jeu continue avec la carte suivante immédiatement supérieure dans la couleur jouée jusqu'à ce que l'un des joueurs ait épuisé toutes les cartes de sa main dans cette couleur et sous forme de séquence.

Si deux « cartes d'arrêt » ou plus sont jouées à la suite les unes des autres, la couleur de la carte qui doit être jouée le coup suivant doit changer à chaque fois. En d'autres termes, la couleur doit changer après chaque carte d'arrêt (excepté dans le cas mentionné dans la parenthèse ci-dessus).

COMMENT GAGNER LES JETONS

Les jetons sont gagnés durant cette partie du jeu d'une des deux façons suivantes : soit en étant capable de jouer l'une des quatre cartes indiquées sur la roue (As de Pique, Roi de Cœur, Dame de Carreau ou Valet de Trèfle), soit en étant le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa main. Si un joueur est capable de jouer l'une des cartes qui viennent d'être mentionnées, il ramasse les jetons sur les emplacements correspondants et le jeu continue.

Le premier qui réussit à se débarrasser de ses cartes, crie « BONANZA » et ramasse les jetons de la case centrale. Chacun des autres joueurs doit alors lui donner un jeton pour chacune des cartes restant dans sa main. Ceci termine le tour, nonobstant le fait que quelques-uns des joueurs peuvent ne pas avoir eu l'occasion de jouer toutes leurs cartes maîtresses.

Lorsque le tour est terminé, les jetons qui n'ont pas été gagnés sont laissés sur la roue : chaque joueur doit à nouveau placer un jeton dans chacune des dix cases, permettant ainsi aux jetons de s'amonceler, particulièrement sur les cases les plus difficiles « Dame-Valet », « Séquence », « Dix-Deux ».

La distribution se déplace vers la gauche après chaque tour et le jeu continue de la façon décrite ci-dessus.

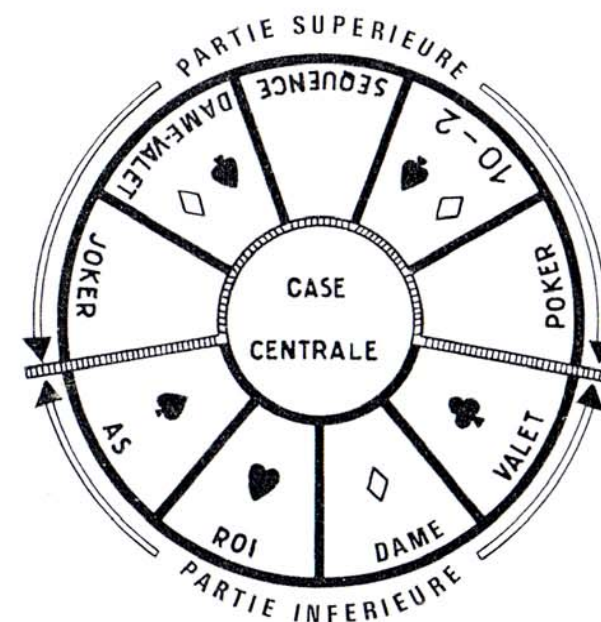
FIN DU JEU

Quand les joueurs désirent terminer le jeu, les jetons laissés sur la roue après le tour final seront distribués entre les joueurs selon une convention décidée préalablement.

RÈGLE DU JEU

« BONANZA »

(2 à 9 joueurs)



Commencement de la partie

Le jeu est joué sur un dispositif en forme de roue (plateau), avec un jeu de cartes conventionnel et une certaine quantité de jetons.

Le paquet de cartes doit comprendre un Joker.

Il y a lieu de distribuer à chaque joueur une quantité égale de jetons. Chaque joueur doit alors placer un jeton sur chacune des dix cases constituant la roue « BONANZA ». Distribuer les cartes une par une, en commençant à la gauche du donneur et constituer une « MAIN » tenant lieu de « MORT ». Continuer la distribution jusqu'à épuisement complet du paquet sans tenir compte du fait que quelques-uns des joueurs recevront une carte supplémentaire.

Les joueurs prennent connaissance de leurs cartes. Le donneur, sans regarder le jeu du « MORT », choisit soit de se départir de son propre jeu en échange de celui-ci, soit de conserver ses cartes et de vendre le « MORT » au plus offrant. S'il annonce que le « mort » est à vendre, les autres joueurs, sans le regarder, peuvent s'ils le désirent enchérir pour l'obtenir, l'enchère commençant par la gauche du donneur et continuant autour de la table autant de fois qu'il sera nécessaire pour déterminer l'offre la plus élevée. Le plus offrant verse dans la case centrale, c'est-à-dire au « pot », le nombre de jetons ainsi arrêté, se démunir de sa « main » originale, et s'empare « du mort ». Si, par contre, le donneur met en vente le « mort » et que personne ne surenchérit, celui-ci est mis de côté.

Par convention entre les joueurs, il peut être admis que le bénéfice de l'enchère ira au donneur, au lieu d'être mis dans le « pot ».

- Le plateau de jeu se divise en deux parties :
- la première sur la moitié supérieure de la roue (Joker, Dame-Valet, Séquence, Dix-Deux, Poker),
 - la deuxième sur la moitié inférieure (As de Pique, Roi de Cœur, Dame de Carreau, Valet de Trèfle, et la case centrale, c'est-à-dire le « Pot »).

PREMIÈRE PHASE

SUR LA MOITIÉ SUPÉRIEURE DU PLATEAU

DONNEUR

Le donneur annonce successivement « Joker », « Dame-Valet », « Séquence », « Dix-Deux », « Poker », attendant après chaque appel le déroulement du jeu, ainsi qu'il est décrit plus bas. Le donneur peut, naturellement, se joindre à la partie s'il a en sa possession les cartes nécessaires.

« JOKER »

A l'appel du « Joker », le joueur détenant cette carte peut soit la montrer et ramasser les jetons se trouvant sur la case marquée « Joker », ou demeurer silencieux, conservant celle-ci comme carte d'appoint, pour un usage ultérieur lors d'un des 4 appels suivants. (Comme on le constatera, ce choix devient plus important une fois que le premier tour a été joué) Le Joker ne peut être joué qu'une seule fois et doit être retiré du jeu dès qu'il a été abattu.

COMBINAISONS

Ainsi qu'il est indiqué sur la roue, « Dame-Valet » signifie la Dame de Pique et le Valet de Carreau.

Si l'un quelconque des joueurs détient cette combinaison, il la montre simplement lorsque le donneur appelle, ramasse les jetons se trouvant sur cette case et remet les cartes dans sa propre main (à l'exception du Joker si celui-ci a été utilisé comme carte d'appoint).

SÉQUENCE

Une séquence est une série d'au moins trois cartes qui se suivent dans une même couleur. (Par exemple : Cinq, Six et Sept de Carreau ou Dix, Valet, Dame de Pique ; une Séquence d'un As, Deux et Trois ou une Séquence de Dame, Roi et As est autorisée mais une Séquence d'un Roi, As, Deux, n'est pas permise). Comme indiqué ci-dessus chaque joueur détenant cette combinaison la montre simplement lorsque le donneur appelle les cartes, ramasse les jetons situés sur la case correspondante et retourne les cartes à sa propre main (excepté le joker, si utilisé).

Si deux joueurs ou plus abattent des Séquences, la Séquence contenant la carte de la valeur la plus élevée l'emporte.

Si les cartes les plus élevées sont les mêmes, le gagnant est déterminé par les couleurs apparaissant dans l'ordre dégressif suivant : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.

NOTE. : Si les cartes les plus élevées des deux Séquences sont semblables mais qu'une Séquence contient un joker, la Séquence naturelle l'emporte.

Comme il est indiqué sur la roue, « Dix-Deux » signifie le Dix de Carreau et le Deux de Pique. Le jeu est le même que pour l'appel des « Dame-Valet » ou « Séquence ».

DEUXIÈME PHASE

JEU DE POKER

A l'appel Poker, la partie commence par le donneur et continue par la gauche en suivant les règles habituelles du Poker, à l'exception du fait qu'aucune carte supplémentaire ne peut être tirée. Chaque joueur choisit 5 cartes dans sa main, et s'efforce de réaliser avec ces cartes une combinaison intéressante par ordre décroissant des valeurs, conformément aux combinaisons de Poker indiquées au paragraphe suivant.

En fonction de la qualité de ses cartes, tout joueur (en commençant par le donneur) qui estime pouvoir jouer la phase Poker, dépose dans la case marquée Poker, en plus de la mise initiale, un ou plusieurs jetons. Le joueur suivant, s'il ne passe pas, déposera une mise supérieure s'il veut suivre.

Le gagnant prend tous les jetons de la case Poker et conserve la totalité de ses cartes dans sa main (à l'exception du « Joker », si utilisé) ; il montre simplement la combinaison gagnante.

VALEUR DES MAINS DE POKER

- Les mains de Poker sont évaluées dans l'ordre dégressif suivant :
- 1° QUINTE FLUSH - Toute séquence de 5 cartes dans la même couleur, dont la valeur est définie dans l'ordre décroissant ci-après :
 - a) QUINTE FLUSH MAJEURE (As, Roi, Dame, Valet, Dix)
 - b) QUINTE FLUSH Royale (Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf)
 - c) Tout autre QUINTE FLUSH, en partant de la Dame, puis du Valet, etc.
 - 2° CARRE, - 4 cartes identiques.
 - 3° FULL - 3 cartes identiques et Une paire.
 - 4° FLUSH - 5 cartes toutes d'une même couleur, mais pas nécessairement sous forme de Séquence.
 - 5° QUINTE - 5, 6, 7, 8, 9 (ou n'importe quelle autre Séquence, deux ou plusieurs cartes étant de couleurs différentes).
 - 6° BRELAN - (trois cartes identiques).
 - 7° DEUX PAIRES - (deux fois deux cartes identiques).
 - 8° UNE PAIRE - (deux cartes identiques).

TROISIÈME PHASE

SUR LA PARTIE INFÉRIEURE DU PLATEAU

Le reste de la partie est limité aux cases marquées « As », « Roi », « Dame », « Valet », et à la case centrale (Pot). Les gagnants des jetons situés sur ces cases sont déterminés de la façon suivante :

JEU

Le donneur joue, face découverte, la plus petite carte (les As étant des cartes élevées) de n'importe laquelle des différentes couleurs en sa possession (pas nécessairement la plus petite carte de sa main). Le joueur détenant la carte immédiatement supérieure de la même couleur la joue, face découverte, et ainsi de suite aussi longtemps que l'un quelconque des joueurs est capable de fournir la carte suivante dans la couleur, dans l'ordre d'une Séquence. Le même joueur peut, naturellement, jouer 2 cartes ou plus si elles se suivent.