

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Buro Crazy

Un jeu de Gunter Burkhardt © 1997 FX Schmid  
Traduction par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Richard Ingram

## Contenu

1 plateau

150 cartes

24 pions et 24 supports. Placez les pions sur les supports de même couleur.

## Préparation

Le plateau est posé au milieu de la table. Chaque joueur prend les pions de sa couleur.

Pour 3 joueurs, chacun prend 5 pions. Pour 4 joueurs, chacun prend 4 pions et pour 5 joueurs, 3 pions.

On mélange les pions et on les place aléatoirement de gauche à droite sur les 16 cases en bas du plateau de jeu. Faites cependant attention que deux pions de la même couleur ne soient pas à côté l'un de l'autre sur une case double. Avec 3 ou 5 joueurs, la dernière cases reste vide.

Chaque joueur reçoit 20 cartes, à raison de 4 de chaque valeur (1, 2, 5, 10 et 20). Le total est égal à 152.

Les cartes sont gardées secrètes pendant la partie. On pose d'autres cartes pour un total de 80 sur la cuisine. Les autres cartes sont retirées du jeu.

## Avant-propos

Le plateau de jeu représente les bureaux d'une entreprise. Les marches conduisent au rez-de-chaussée où se trouvent 4 bureaux, puis au 1<sup>er</sup> étage qui comporte 2 bureaux et la cuisine, au 2<sup>ème</sup> étage avec 1 bureau et enfin à la suite du patron.

Tous les pions commencent sur les marches. Deux à deux, les pions vont s'affronter pour déterminer lequel va monter d'un cran dans la hiérarchie, en montrant la plus grande influence. De la sorte, 16 (ou 15) pions ne seront plus que 8, puis plus que 4, plus que 2 et finalement le gagnant qui atteint le bureau du patron. Mais ce n'est pas nécessairement le possesseur de ce pion qui gagnera la partie.

## Comment jouer

Le premier duel oppose les deux pions à gauche du plateau. Puis ce sera au tour des deux pions suivants, etc. Tous les duels se déroulent de la même façon. Les deux participants prennent en main des cartes (le nombre de leur choix, y compris 0) et les révèlent simultanément.

Le joueur qui a le plus de points gagne le duel. Il pose ses cartes face cachée sur le toit du bâtiment et monte son pion d'un étage.

Le perdant reprend ses cartes et prend dans la réserve de la cuisine un nombre de points égal à la différence entre la main gagnante et la main perdante.

*Exemple : Annie a joué 23 points et Bertrand en a joué 4. Annie remporte le duel, défausse ses cartes sur le toit et monte d'un étage son pion. Bertrand reprend ses cartes ainsi que des cartes pour 19 points depuis la cuisine ( $23 - 4 = 19$ ).*

Si la cuisine est vide, pas de chance ! Il n'est pas permis de se servir dans le reste des cartes.

En cas d'égalité, chaque joueur perd la moitié des points qu'il avait joué, qui est placée face cachée sur le toit. L'autre moitié est reprise en main et les joueurs recommencent le duel.

Avec 3 ou 5 joueurs, le dernier duel n'a pas lieu. Le joueur monte simplement son pion en défaussant forfaitairement 10 points.

Lorsque les 8 premiers duels sont terminés, on commence les duels du rez-de-chaussée qui se déroulent cette fois-ci de droite à gauche. On réajuste auparavant la réserve de la cuisine à 60 points. Si deux pions de la même couleur doivent s'affronter, on monte simplement l'un des deux pions. Le joueur concerné ne perd ni ne gagne aucune carte.

Après ces quatre duels, on procède aux deux duels de l'étage supérieur, en commençant par celui de gauche. On réajuste préalablement à 40 points la réserve de la cuisine.

Finalement, il ne restera que deux pions qui s'affronteront pour devenir patron. On ajuste à 20 points la réserve de la cuisine. Lors de cet ultime duel, le perdant défaussera aussi ses cartes jouées et ne gagnera que la différence de points prise à la cuisine.

Note : si le stock de cartes s'avère insuffisant, utilisez des cartes du toit pour remplir la cuisine.

La partie s'arrête après le dernier duel. Mais le gagnant reste à déterminer. Il faut en effet distribuer les points du toit. Les cartes sont mélangées et distribuées en 9 piles face cachée, contenant le même nombre de cartes. Les cartes en excès sont remises dans la boîte.

Le joueur qui possède le patron prend 3 de ces piles. Son challenger prend 2 piles et les deux demi-finalistes prennent chacun une pile. Les deux piles restantes sont écartées.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points. Ce n'est pas nécessairement celui qui possède le patron. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le pion de plus haut rang qui gagne.

*NB : il est obligatoire d'avoir au moins un pion dans le bâtiment pour prétendre à la victoire.*