

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**



CAMBIO

De 3 à 7 Joueurs

RÈGLE

CAMBIO est un jeu de cartes des plus animés. Il recrée l'atmosphère houleuse de la Bourse et les joueurs sont irrésistiblement emportés par la fièvre des échanges rapides, débridés, sauvages !

BUT

Il s'agit de présenter une série de 9 cartes d'une même monnaie. Celui qui y parvient marque les points attribués à la monnaie gagnante.

MATÉRIEL

- 1 Jeu de 65 cartes (7 x 9) = 63 cartes de monnaies, 2 cartes "CAMBIO"
- 1 sonnette.

MONNAIES

Chaque monnaie comprend 9 cartes qui bénéficient des points suivants :

Dollar	100 points
Deutschemark	85 points
Yen	80 points
Franc	75 points
Rouble	70 points
Livre	65 points
Lire	60 points

- A 3 Joueurs, choisir les trois premières monnaies. (Les autres ne servent pas).
- A 4 Joueurs, choisir quatre monnaies.
- A 5 Joueurs, choisir cinq monnaies.
- A 6 Joueurs, choisir six monnaies.
- A 7 Joueurs, prendre les sept monnaies.

LE JEU

Variante simple

Enlevez les 2 cartes "CAMBIO" du paquet.

Placez la sonnette au milieu des joueurs.

Désignez un président de séance qui mélange les cartes et en distribue, faces cachées, 9 à chacun.

Pendant une trentaine de secondes, étudiez votre jeu afin de choisir la monnaie dont vous allez essayer de reconstituer la série (celle où vous possédez le plus de cartes).

Aussitôt que le président a sonné, commencez à proposer vos cartes. Le troc est ouvert ! Pour échanger, proposez à la ronde de 1 à 4 cartes identiques que vous brandissez, sans les montrer, en criant : "J'échange une carte !... une ! une ! une !..." ou "deux ! deux ! deux !", "trois ! trois ! trois !..." etc. Ainsi, chacun crie son annonce.

Faites l'échange à nombre égal de cartes avec le premier qui accepte votre

offre ! Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs puisse présenter le premier une "main" complète de 9 cartes identiques ! Ce joueur tape alors sur la sonnette !... Tout s'arrête ! le tour est fini et le joueur gagnant marque les points de la monnaie qu'il a regroupée. (S'il s'agit de Deutschemark, par exemple, il marque 85 points).

Variante avec les cartes "CAMBIO".

Cette variante se joue de la même façon que la précédente et le choix des monnaies ne change pas : vous prenez toujours autant de monnaies qu'il y a de joueurs, mais vous incorporez deux cartes "CAMBIO" dans le paquet. A la distribution, il y a toujours 2 joueurs qui reçoivent 10 cartes. (le donneur et celui qui se trouve à sa droite par exemple), alors que les autres joueurs n'ont que 9 cartes.

Les cartes "CAMBIO" ont, bien entendu, une incidence à la marque. Aussi, faut-il les utiliser opportunément. La carte "CAMBIO-moins" est une carte de pénalité qu'il ne faut pas garder en main. Vous pouvez donc offrir secrètement par exemple, 3 cartes d'une même monnaie, et la carte "CAMBIO-moins" en annonçant "4 cartes, qui veut 4 cartes ?" La carte "CAMBIO-plus" fait office de joker, et dans une "main", remplace n'importe quelle carte.

Le coup peut alors être gagnant de trois façons :

- Vous présentez 8 cartes d'une même monnaie et la carte "CAMBIO-plus"; vous marquez les points de la monnaie considérée.
- Vous présentez 9 cartes d'une même monnaie et la carte "CAMBIO-plus", dans ce cas. vous doublez les points de la monnaie considérée (160 points au lieu de 80 s'il s'agit du Yen par exemple).
- Vous présentez 9 cartes d'une même monnaie et une dixième dépareillée: vous marquez les points de la série complète.

Au cours des échanges, vous devez vous efforcer de vous débarrasser de la carte "CAMBIO-moins" et d'utiliser la carte "CAMBIO-plus" dans une série gagnante pour n'encourir aucune pénalité:

Celui qui, à la fin d'un coup gagné par un autre, a gardé en main une carte "CAMBIO" quelconque, perd 20 points. (S'il n'a encore rien marqué, cette pénalité sera déduite plus tard de son score).

Celui qui a conservé les deux cartes "CAMBIO" est pénalisé de 40 points.

Variante panachée :

On peut convenir aussi, avant de jouer, de proposer à l'échange, des monnaies différentes, par exemple, 1 carte Lire et 1 carte Deutschemark, 2 cartes Dollar et 1 carte Franc. etc. Cette latitude permet d'accélérer et de simplifier le jeu si besoin est.

Variante mimée :

Au lieu de proposer les échanges à haute voix, on les fait par signes. Si, par exemple, vous voulez troquer 3 cartes, vous montrez trois doigts...

En tournoi :

En tournoi, le nombre de joueurs est illimité. Utilisez un jeu par table de 5 à 7 joueurs. Les règles de base du "CAMBIO" ne changent pas.

Celui qui remporte deux tours change de table : il prend la place du joueur qui, à une autre table, est en tête à la marque. Chacun emporte son score avec lui. Un tournoi se joue généralement en 5000 points mais ce chiffre peut être changé. C'est une question de convention et... de temps.

GRIMAUD Ets J-M. SIMON — Marque et modèle déposés - tous droits réservés © 1978