

Caramba!

Un jeu de Alex Randolph – © 1992 Amigo Spiel – Graphisme : Franz Vohwinkel
Pour 2 à 6 joueurs, âgés de 6 à 100 ans
Traduction française de François Haffner d'après la règle anglaise de Rick Heli.

Contenu

1 plateau de jeu
6 sombreros en 6 couleurs
6 dés numérotés de 0 à 5
6 jetons d'embuscade (Hinterhalt)
6 autocollants d'embuscade (Hinterhalt)
1 ruban de chapeau
60 pièces d'argent
12 pièces d'or (1 or = 10 argents)
1 gamelle
6 cartes Caramba
1 règle du jeu

Présentation du jeu

1. But du jeu

Le but des courses est de NE PAS arriver dans le dangereux secteur de la "Mina de Plata" (la mine d'argent).

Le gagnant est le joueur qui n'y est pas arrivé quand tous les autres sont déjà arrivés. Une partie se joue en plusieurs courses.

2. Ordre de jeu

On ne joue pas dans le sens des aiguilles d'une montre, mais selon la position dans la course.

Le joueur en tête avance le premier avec un dé; le joueur suivant avance ensuite avec deux dés, le joueur placé en troisième position avec trois dés, etc.

Préparation

Avant la première partie, coller les 6 autocollants d'embuscade sur les 6 jetons noirs.

Le plateau est placé sur la table. La gamelle est posée vers la "MINA de PLATA". Le ruban de chapeau est placé à côté du plateau ainsi qu'autant de dés qu'il y a de joueurs (Mais voir plus bas "Jeu pour 2 ou 3 Joueurs").

Note : Les dés comportent une face blanche, et aucune face "6".

Chaque joueur reçoit :

- 1 sombrero
- 1 jeton embuscade
- 2 jetons d'or et 10 jetons d'argent
- 1 carte Caramba

Déroulement de la course

Les sombreros et leurs propriétaires se déplacent aussi lentement que possible vers le but : le dangereux secteur de "Mina de Plata". Celui qui obtient le dé le plus haut commence. Pour les courses suivantes, le gagnant de la course précédente commence toujours, suivi par le joueur qui a fini second, etc.

Le premier joueur place son sombrero sur la case de son choix, une case pierre, gravier ou terre, aussi loin ou aussi prêt du but qu'il le souhaite. Les autres joueurs font ensuite de même dans le sens du jeu. Ce sens est déterminé par le résultat de la course précédente, ou par le sens des aiguilles d'une montre pour la première course.

Le plateau de jeu

En plaçant les sombreros, il faut se souvenir de l'ordre du tour. Le premier sombrero reçoit la bande de chapeau. Il commence le premier tour avec un dé.

Tour de jeu

Pendant toutes les courses, le joueur premier placé (le plus proche de la mine) avance toujours avec 1 dé, le second avec 2 dés, le troisième avec 3 dés, etc.

Important ! Pour éviter la confusion, utilisez le ruban de chapeau. **Avant** de jeter les dés, le joueur dont c'est le tour transfère le ruban de chapeau de son sombrero au sombrero du joueur suivant. De cette façon, on se souvient toujours de quel joueur c'est le tour. Le dernier du tour donne le ruban de chapeau au sombrero qui est en première place. Si le dernier joueur, qui utilise le maximum de dés, rattrape **tous** les autres joueurs y compris celui à qui il vient de donner le ruban de chapeau, il reprend alors le ruban sur son sombrero et commence le tour suivant. Comme il est maintenant en première place, il ne joue toutefois qu'avec un seul dé.

Embuscade

Avant un tour, (généralement celui du premier joueur) un joueur peut annoncer la présence de pistoleros et placer alors une embuscade. Pour réaliser cette action, le joueur place son jeton Embuscade sur n'importe quelle case vide. Il y restera jusqu'à ce que **tous** les sombreros l'aient dépassé. Il pourra alors être récupéré par un joueur, mais seulement **avant** son tour et placé à nouveau sur n'importe quelle case libre.

Si un joueur finit son tour sur un jeton Embuscade, il doit immédiatement jeter à nouveau un nombre de dés déterminé comme suit :

- 3 dés si l'embuscade est sur une case pierre ;
- 2 dés si elle est sur une case gravier ;
- 1 dé si elle est sur une case terre.

Cases occupées

Si un sombrero finit son tour sur autre sombrero, le propriétaire du sombrero du dessus reçoit en cadeau de bienvenue 1 pièce d'argent de la part du joueur déjà présent. Le dernier arrivé doit cependant immédiatement jeter à nouveau **un** dé et se déplacer du nombre de cases indiqué. S'il tire un "0", on recommence l'action, c'est-à-dire que le sombrero de dessous paye à nouveau 1 pièce d'argent et que le sombrero du dessus jette à nouveau un dé.

Rachats

Pendant un tour, un joueur peut acheter le droit de ne pas jeter un ou plusieurs dés. Il dépense pour cela : 1 pièce d'argent pour le premier dé, 2 pièces d'argent pour le deuxième dé, 3 pièces pour le troisième dé, etc.

Attention ! A chaque tour, il faut jeter au moins un dé.

Carte Caramba

Les cartes Caramba sont des aides de jeu. Elles donnent une vue d'ensemble des dépenses liées aux courses. Les pièces d'argent dépensées font partie des gains et sont placées dans la gamelle.

Persuasion par les plus riches

A tout moment, des joueurs riches peuvent essayer de persuader leurs collègues plus pauvres d'utiliser un dé supplémentaire. Par exemple en proposant : "Je t'offre 10 pièces d'argent si tu jettes un dé supplémentaire...".

But du jeu

Comme déjà dit, le but des courses est de ne pas arriver à la "MINA de PLATA". Si cependant, cela semble inéluctable, il vaut alors mieux y arriver tôt que tard. Le premier arrivé paye seulement 1 pièce d'argent, le second 2, le troisième 3, etc. Les pièces d'argent dépensées font partie des gains et sont placées dans la gamelle. Le joueur qui reste le dernier sur le plateau de jeu gagne toutes les pièces de la gamelle. Le but est d'avoir le plus de pièces après plusieurs courses.

Inflation

Attention ! Toutes les dépenses encourues à l'occasion :

d'arrivées sur des cases occupées,
de rachat de dés,
d'entrée au but,
sont doublées lors de la deuxième course,
triplées lors de la troisième course, etc !

Faillite

Si pendant une course un joueur se trouve être à court de pièces d'argent, il doit cependant payer autant que possible, puis il continue à jouer sans payer davantage. S'il ne gagne pas la course, il doit quitter la partie... et le jeu est donc terminé.

Fin de la partie

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ne puisse commencer une course, faute d'argent en sa possession. Le joueur à ce moment le plus riche est le vainqueur.

Jeu pour 2 ou 3 joueurs

Les règles sont les mêmes, mais chaque joueur possède par 2 sombreros, 2 jetons Embuscade, et 60 pièces d'argent.

Avec 2 joueurs, on utilise donc 4 dés, et avec 3 joueurs, 6 dés.