

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).

**ESCALE À JEUX**



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



CIN CINNATI

Reinhard Staupé

Joueurs : 3 – 6 personnes, **Age :** à partir de 10 ans, **Durée :** approx. 45 minutes



6 gobelets à dés, 30 dés, 20 jetons



18 cartes de table

6x table A, 6x table B, 6x table C

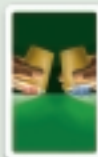


verso

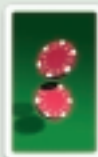


36 cartes

6x 15.000, 5x 20.000, 5x 25.000, 4x 30.000, 4x 35.000



6x duel



6x jetons



verso



3 tables



6 supports pour lancer les dés

Idée du jeu

A chaque manche, chaque joueur doit décider (à l'insu des autres) s'il veut jouer sur la table A (Atlantic), sur la table B (Ballroom) ou sur la table C (Caesar's). Sur chaque table ne gagnera finalement que le joueur qui aura rempli les conditions (au moins trois nombres identiques (brelan), une suite, un résultat aux dés de 11 au maximum), chacun disposant de trois essais pour y arriver. Si plusieurs joueurs jouent sur la même table, on ne doit pas seulement remplir la condition correspondante, mais aussi réaliser un résultat meilleur que les autres à cette table. Il n'y a pas que de l'argent à raffler, mais aussi des jetons pour pouvoir jeter les dés une fois de plus ; sans oublier que parfois il faut aussi se battre en duel avec d'autres joueurs.

Au bout de 12 manches, gagnera le joueur qui aura obtenu le plus d'argent.

Les préparatifs

On place les trois tables (A, B, C) au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un gobelet à dés ainsi que 5 dés et un support pour lancer les dés, en outre 3 jetons qu'il place devant lui sur la table.

À retenir : chaque jeton représente un coup supplémentaire qu'on peut jouer au cours de la partie. En outre, à la fin de la partie, chaque jeton vaut 5000 € . On place les jetons restants en provision sur la table. Chaque joueur reçoit 3 cartes de table : une carte A, une carte B, une carte C. Mélangez les 36 cartes, formez-en un talon et placez-le sur la table, face cachée. S'il reste des dés, des gobelets à dés, des cartes de table et des supports, on les remet dans la boîte du jeu.

Le matériel pour chaque joueur



Remarque : au cours de la partie, on obtient des résultats qu'on connaît par exemple du jeu de Poker et d'autres jeux de dés. Si vous ne connaissez pas les concepts tels que le « Full » et la « Grande Suite », vous pouvez en lire la définition à la fin de cette règle. Tout d'abord, la règle décrit le déroulement de la partie pour 4 à 6 joueurs, ensuite celui pour 3 joueurs.

Le déroulement du jeu (4 – 6 joueurs)

Chaque manche consiste en 4 phases qui se déroulent l'une après l'autre.

1^{ère} phase : retourner trois cartes et les répartir sur les trois tables

2^{ème} phase : lancer les dés

3^{ème} phase : ramasser ce qu'il y a sur les tables

4^{ème} phase : jouer les duels

On joue 12 manches, c'est-à-dire jusqu'à ce que toutes les 36 cartes aient été posées sur les tables.

1^{ère} phase

Un joueur quelconque pioche les trois premières cartes du talon et les place sur les trois tables, face visible – la première carte sur la table A, la deuxième sur la table B et la troisième sur la table C.

Attention : au cours de la partie, on ramasse ce qu'il y a sur certaines tables, sur d'autres non. S'il reste encore des cartes d'une manche précédente sur une table, on ajoute simplement la nouvelle carte. Pour cette raison, il est donc possible qu'il y ait plusieurs cartes sur une table.

Exemple : Julie retourne trois cartes. Elle place la première (25.000 €) sur la table A, la deuxième (2 jetons) sur la table B et la troisième (15.000 €) sur la table C.

Attention : si on retourne une carte de duel dans la toute première manche, on la remet dans le talon et on retourne une autre carte pour la placer sur la table de son choix.

2^{ème} phase

Tous les joueurs prennent leurs 5 dés et font tous en même temps leur premier lancer de dés. Mettez les dés dans le gobelet – agitez – clac ! – et regardez sous le gobelet.

Attention : n'enlevez pas complètement le gobelet, car il ne faut pas que vous montriez votre résultat aux autres joueurs !

Maintenant, chaque joueur doit décider **secrètement** sur quelle table il veut jouer. Une fois qu'il s'est décidé, il choisit celle de ses trois cartes de table qui correspond à son choix et la place devant lui, **face cachée**. Quand tous les joueurs ont placé leur carte sur la table, on retourne toutes ces cartes simultanément pour savoir qui joue sur quelle table.

Exemple : Julie a choisi la carte de table avec l'inscription A – elle joue donc (seule) sur la table A. Catherine, Fabien et Patrick ont posé la carte B et jouent donc sur la table B. Et Suzanne a choisi la carte de table C pour jouer (seule) sur la table C.

Maintenant, tous les joueurs soulèvent en même temps leur gobelet à dés, de manière à ce que tout le monde puisse voir les différents résultats.

Ensuite, tous les joueurs font simultanément leur deuxième essai, puis le troisième (voir aussi « Lancer les dés : remarques importantes »).

Très important : à chaque fois avant que les joueurs lancent les dés (et cela vaut pendant toute la partie !), chacun peut par principe décider librement s'il veut encore lancer tous les 5 dés ou s'il veut en conserver quelques-uns. Naturellement, il peut aussi conserver tous les 5 dés et renoncer à un nouvel essai. S'il veut y renoncer, il doit le dire à haute voix avant que les autres joueurs n'aient lancé leurs dés.

Si (après ses 3 tentatives) un joueur n'est pas satisfait de son résultat, il peut donner un de ses jetons pour pouvoir lancer les dés encore une fois. Chaque joueur peut relancer les dés avec des coups supplémentaires, chacun coûtant un jeton (voir aussi « Lancer les dés : remarques importantes »).

Exemple : sur la table A, après son troisième essai, Julie a deux 6, deux 4 et un 2. Elle paie un jeton pour un coup supplémentaire. Elle garde ses deux 6 ainsi que ses deux 4 et lance le 2 encore une fois. Elle obtient un 4 et a donc un Full.

3^{ème} phase

Quand tous les joueurs ont fini de lancer les dés (c'est-à-dire après les 3 essais de chacun et d'éventuels coups supplémentaires), on ramasse le butin sur les tables, en commençant par la table A, puis la B, et enfin la C.

- Si on a choisi la **table A**, on ne peut ramasser ce qui s'y trouve que si on a obtenu au moins un brelan. **Important** : un carré et un quintuplé comprennent aussi un brelan et remplissent donc la condition.

Au cas où plusieurs joueurs ont décidé de jouer sur la table A et qu'ils **remplissent tous la condition**, le joueur qui a obtenu le meilleur résultat (selon la hiérarchie des résultats) ramassera le butin : quintuplé → carré → Full → brelan.

- Si on a choisi la **table B**, on ne peut ramasser ce qui s'y trouve que si on a obtenu une **Petite Suite** ou une **Grande Suite**. Si plusieurs joueurs y sont parvenus, le joueur dont la série est la meilleure (selon la hiérarchie des résultats) ramasse le butin.

Grande Suite (2 – 6) → Grande Suite (1 – 5) → Petite Suite (3 – 6) → et ainsi de suite.

- Si on a choisi la **table C**, on ne peut ramasser ce qui s'y trouve que si on a obtenu **une somme de 11 au maximum** (c'est-à-dire 11 ou moins !). Si plusieurs joueurs remplissent cette condition, gagnera celui dont la somme est la plus petite (voir aussi « Lancer les dés : remarques importantes »).

Le joueur qui ramasse ce qui se trouve sur une table reçoit toutes les cartes qui s'y trouvent (jetons, duel, argent).

- Il place toutes les cartes d'argent devant lui sur la table, l'une à côté de l'autre, face visible.
- Si une carte indique des jetons, le joueur reçoit 2 jetons de la provision. Ensuite, il met la carte de côté.
- Si une carte indique le symbole de duel, le joueur se bat en duel pendant la quatrième phase. Après le duel, on met la carte de côté.

Important : si une table n'est ramassée par personne, on n'enlève pas les cartes qui s'y trouvent.

Deux exemples pour savoir qui remporte le butin :



Patrick



Suzanne



Fabien



Julie



Catherine



Tous les joueurs ont lancé les dés trois fois. Patrick et Fabien ont choisi la table A. Tous les deux remplissent la condition (brelan). Comme le carré de Patrick (selon la hiérarchie des résultats) est meilleur que celui de Fabien, Patrick débarrasse la table A.

Julie et Catherine ont décidé de jouer sur la table B. Comme la Petite Suite de Catherine (3 - 6) est meilleure que celle de Julie (1 - 4), Catherine débarrasse la table B.

Suzanne joue sur la table C. Comme elle a obtenu une somme de 12, elle n'a pas rempli la condition (11 au maximum). Par conséquent, personne ne débarrasse ce qui se trouve sur la table C.



Patrick



Suzanne



Fabien



Julie



Catherine



Fabien et Julie ont choisi la table B. Julie a rempli la condition (une suite), Fabien pas. Julie remporte donc le butin de la table B.

Patrick, Suzanne et Catherine jouent sur la table C. Ils remplissent tous la condition (11 au maximum). Patrick a obtenu une somme de 11, Suzanne 8 et Catherine 9. Comme Suzanne a la somme la plus petite, elle débarrasse la table C.

Personne n'a choisi la table A. Pour cette raison, on n'y touche pas.

4^{ème} phase

Tout joueur qui possède une carte de duel **doit** se battre en duel contre **un** joueur de son choix. Si plusieurs sont dans ce cas, celui d'entre eux qui a le plus d'argent joue le premier duel (si deux joueurs sont à égalité, celui qui a obtenu le résultat le plus élevé pendant cette manche). Il choisit un adversaire et joue le duel. Ensuite, c'est le tour du joueur qui a la deuxième plus grande somme d'argent de se battre en duel, et ainsi de suite.

Si un joueur a plusieurs cartes de duel, il joue pour chaque carte un duel, l'un après l'autre. Avant chaque duel, le joueur peut librement choisir son adversaire.

Après le duel, on met la carte de duel de côté.

Déroulement d'un duel :

Le joueur prend sa carte de duel et annonce à haute voix quel joueur il a choisi de provoquer en duel. Le propriétaire de la carte de duel doit commencer et joue son premier essai : il met les 5 dés dans le gobelet – agite – clac ! – et regarde sous son gobelet. Ensuite, son adversaire joue son premier tour (avec 5 dés), puis de nouveau le joueur qui avait la carte de duel et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que chacun ait terminé ses trois essais. Si un joueur renonce à un coup, il ne peut pas le rattraper plus tard.

Important : pendant un duel aussi, on peut, une fois les trois essais joués, utiliser des jetons pour avoir des coups supplémentaires.

Celui qui a obtenu le meilleur résultat selon la **hiérarchie des résultats** après 3 lancers de dés (et d'éventuels coups supplémentaires) gagne le duel. Important : au cas où les deux joueurs ont obtenu exactement le même résultat (c'est-à-dire **tous** les 5 dés indiquent **exactement** les mêmes nombres), le joueur qui possède la carte de duel perd le duel.

- Si le propriétaire de la carte de duel gagne, il doit prendre la carte d'argent la plus élevée de son adversaire (une carte et pas plus) et la placer devant lui sur la table, face visible.
- Si le joueur provoqué gagne le duel, rien ne se passe. Pour ainsi dire, ce joueur a défendu ses acquis avec succès.

A la fin d'une manche, il n'y a plus que des cartes d'argent devant les joueurs sur la table.

Maintenant, on joue une nouvelle manche selon les règles détaillées ci-dessus.

Fin de la partie

La partie est finie après 12 manches, c'est-à-dire au moment où toutes les 36 cartes ont été retournées et distribuées sur les tables. Le joueur qui a obtenu le plus d'argent a gagné. En cas d'égalité, celui d'entre eux qui possède le plus de cartes indiquant 35.000 € gagne la partie. Si les joueurs sont encore à égalité, ce sont les cartes de 30.000 € qui décident et ainsi de suite.

Pour 3 joueurs

On n'a besoin que des tables A et C qu'on place sur la table, face visible. Chaque joueur reçoit seulement une carte de table A et une de la table C. On met à part au hasard 12 des 36 cartes, face cachée. A chaque manche, on ne retourne que 2 cartes du talon pour les poser sur les tables, face visible. Les autres règles sont identiques à celles de la partie normale.

Lancer les dés : remarques importantes

Si plusieurs joueurs remplissent la condition en vigueur sur une table avec le même meilleur résultat, les joueurs concernés doivent se battre en duel. Le joueur qui possède le plus d'argent commence le duel. Le gagnant du duel remporte le butin.

Au cas où plusieurs joueurs à la table B ont obtenu la même Petite Suite, le cinquième dé est décisif, par exemple 1, 2, 3, 4, 4, est meilleur que 1, 2, 3, 4, 2.

Si à la table C, il y a plusieurs joueurs dont les dés indiquent la même somme la plus petite, gagnera celui qui a obtenu le plus de 1. Si le nombre de 1 est aussi identique, le nombre le plus élevé de 2 est décisif, et ainsi de suite – 1, 1, 1, 3, 4 est donc meilleur que 1, 2, 2, 2, 3.

Dans la phase 2, on lance toujours les dés simultanément. S'il y a plusieurs joueurs sur la même table et qu'ils ne peuvent pas se mettre d'accord sur la personne qui remet ses dés le premier dans le gobelet, celui d'entre eux qui possède le plus d'argent le fait, ensuite suivent les autres, chacun à son tour. (Si plusieurs joueurs ont la même somme d'argent, celui d'entre eux dont le résultat indiqué par les dés est le plus élevé commence.)

Coup supplémentaire : si tous les joueurs ont joué leurs trois essais, on demande à tous s'ils veulent jouer un coup supplémentaire. D'abord, on demande au joueur qui possède le plus d'argent. (Si plusieurs joueurs ont la même somme d'argent, celui d'entre eux dont le résultat indiqué par les dés est plus élevé – selon la hiérarchie des résultats – commence.) Les autres joueurs suivent à tour de rôle. Pour avoir droit à un coup supplémentaire, on remet un jeton dans la provision. Après qu'on a demandé à tous les joueurs, tous ceux qui ont donné un jeton dans la provision jettent en même temps les dés. Ensuite, on demande de nouveau à tous les joueurs s'ils veulent encore un autre coup et ainsi de suite. On continue jusqu'à ce que plus personne ne veuille jeter les dés. Maintenant, la phase 2 est terminée.

Au cas où, sous un gobelet, les dés sont superposés, le joueur concerné montre la petite « tour » aux autres et relance ces dés.

La hiérarchie des résultats

| | |
|-----------------------|--|
| Quintuplé : | cinq dés indiquant le même nombre. Cinq 6 est mieux que cinq 5, et ainsi de suite |
| Carré : | quatre dés indiquant le même nombre. Quatre 6 est mieux que quatre 5, et ainsi de suite. Si le quartet est identique, c'est le résultat le plus élevé du dé restant qui est décisif. |
| Grande Suite : | 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6. La série 2 – 6 est meilleure que celle 1 – 5. |
| Full : | triolet et paire. Le brelan le plus élevé est décisif. Si le brelan est identique, la paire la plus élevée est décisive. |
| Brelan : | trois dés indiquant le même nombre. Trois 6 est mieux que trois 5, et ainsi de suite. Si le brelan est identique, le nombre le plus élevé des deux dés restants est décisif. |
| Petite Suite : | 1, 2, 3, 4 ou 2, 3, 4, 5, ou 3, 4, 5, 6. La série de 3 – 6 est meilleure que la série de 2 – 5 qui est meilleure que 1 – 4. Si la série est identique, c'est le résultat le plus élevé du dé restant qui est décisif. |
| Deux paires : | deux paires. La paire la plus élevée est décisive, par exemple 6, 6, 3, 3. 1 est mieux que 6, 6, 1, 1, 5. Ce résultat est à son tour meilleur que 5, 5, 4, 4, 3. Si les deux paires sont identiques, c'est le résultat le plus élevé du dé restant qui est décisif. |
| Paire : | deux dés indiquant le même nombre. Deux 6 est mieux que deux 5, et ainsi de suite. Si la paire est identique, c'est le résultat le plus élevé des dés restants qui est décisif. Au cas où celui-ci est aussi identique, c'est le deuxième plus grand nombre, par exemple 6, 6, 5, 4, 1 est mieux que 6, 6, 5, 3, 2. |

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Avez-vous des questions ?
Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers :
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, e-mail : redaktion@amigo-spiele.de