

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**



Le Contre-Sirop

Règle du jeu

Le plus facile à apprendre, c'est le sirop.

...

Enfin, avec mes règles simplifiées parce que les règles originales, elles sont velues. Bon, le seul truc, c'est que normalement, ça se joue à trois... M'enfin, c'est bon, on va se démerder.

...

Le principe, c'est de faire des valeurs. Donc là, mettons, on est trois, il y a trois valeurs à distribuer. C'est hyper facile. On va dire, sirop de huit, sirop de quatorze et sirop de vingt-et-un.

Mais qu'est-ce que vous entendez par "sirop" ?

Non mais vous occupez pas des sirops tout de suite. Ce qu'il faut comprendre d'abord, c'est les valeurs. Si vous lancez une valeur en début de tour, mettons un sirop de huit, pour commencer petit, les autres ont le choix entre laisser filer la mise ou relancer un sirop de quatorze.

Mais on tourne dans quel sens ?

Dans le sens des valeurs. C'est pour ça, il faut bien comprendre le système des valeurs ; après, ça va tout seul.

Je crois qu'il faudrait faire un tour pour rien parce que là, j'arrive pas bien à me représenter...

Bon alors mettons que j'ouvre avec un sirop de huit... Si c'est vous qu'avez siroté au tour d'avant, ça tourne dans votre sens. Alors soit vous laissez filer, vous dites « file-sirop », soit vous vous sentez de relancer et vous annoncez un sirop de quatorze.

Et après, c'est à moi ?

Vous, comme on a commencé les annonces, vous avez pas le droit de laisser filer. Vous pouvez soit relancer un sirop de vingt-et-un, soit vous abandonnez le tour et vous dites « couche-sirop ». Ou « sirop Jeannot », ça dépend des régions.

Ah... Bah moi, ça m'est égal.

Et après, soit on fait la partie soit je fais un « contre-sirop », boum ! Et à partir de là, sirop de pomme sur vingt-et-un donc on fait la partie en quatre tours jusqu'à qu'il y en ait un qui sirote.

...

C'est pour ça, moi, j'ai fait des règles simplifiées. À la gagne, il y a que trois possibilités :

- soit vous faites votre sirop de huit, vous dites « beau sirop » et on recompte,

- soit vous faites votre sirop de quatorze, vous dites « beau sirop, sirop gagnant » et on vous rajoute la moitié,
- soit vous faites votre sirop de vingt-et-un et vous dites « beau sirop, mi-sirop, siroté, gagne-sirop, sirop-grelot, passe-montagne, sirop au bon goût ».

Moi, je crois qu'on devrait faire un tour pour rien...

Vous avez eu raison de simplifier.

Même simplifié, j'arrive pas encore bien à me représenter...

Sinon, moi, j'aime bien les règles originales mais c'est trop compliqué. Les gens, ils ont envie de faire une petite partie pour se détendre ; s'il faut passer trois heures à apprendre les règles...

...

Alors, qui c'est qui commence ?...Pour le premier tour, ça a pas d'importance.

Bon bah allez, je me lance.

Non, non mais ça se joue pas avec des dés ! Ça se joue avec des cartes

Mais... Mais j'en ai pas, des cartes.

...

Ça fait rien, on va essayer avec des dés. De toute façon, ce qui compte, c'est les valeurs !