

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**



Klaus Kreowski

MILLIONEN POKER

Un jeu de cartes captivant autour de 5 de millions pour 3 à 6 joueurs de 8 à 99 ans.

Contenu : 88 cartes

Une chaude lutte pour l'héritage de Big Max a éclaté dans les bas-fonds. Chacun essaye de réunir cinq valises d'un million et un Dandy pour gagner. Les joueurs jouent le rôle de Mondains qui descendent dans les bas-fonds pour y chercher des valises pleines de millions. Ils se font aider de Pickpockets, volent avec l'aide de Tricheurs, ou menacent les adversaires avec le Revolver.

Le But du jeu

C'est d'être le premier à poser devant soit 5 valises contenant chacune un million ainsi qu'un Dandy.

LES CARTES :

- Le Dandy marqué d'un 10 bleu est la plus haute carte du jeu. A la fin, il doit être présent avec les cinq millions pour gagner.
- Les Mondains, marqués 2, 3, 4 et 6 en bleu défendent consciencieusement les millions, pour autant qu'ils soient au moins de même valeur que les Pickpockets qui les attaquent.
- Les Pickpockets marqués 2, 3, 4, 5 et 6 en rouge essaient de piquer les millions
- Le Tricheur prend une carte dans la main de son adversaire.
- Le Revolver est un argument auquel aucun Pickpocket ne peut résister. Sous la pression, on le force à travailler contre son patron
- Les valises avec les millions, tout le monde les prendrait volontiers. Cinq valises suffisent, pour être tout prêt de la victoire.

LE JEU :

- les cartes sont battues et distribuées faces cachées. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le reste est placé au centre pour former une pioche. Le premier joueur commence en jouant une carte.
- Un joueur à son tour, joue une carte et complète immédiatement sa main depuis la pioche. En jouant, on a une des quatre possibilités d'action suivantes avec les conséquences correspondantes :

Action 1 :

On dépose visible une carte de son choix sur la défausse, par exemple un Mondain ou un Pickpocket de faible valeur. Il n'y a pas de conséquence, et le tour passe au suivant.

Action 2 :

On dépose visible une valise devant soi. Un joueur ne peut posséder plus de cinq valises devant lui. Il n'y a pas de conséquence, et le tour passe au suivant.

Action 3 :

On attaque un adversaire avec un Pickpocket en posant une carte Pickpocket devant soi.

Conséquences :

Le joueur agressé répond immédiatement. Quatre situations sont possibles:

- a) Il repousse immédiatement le Pickpocket, en mettant un Mondain de valeur identique ou plus élevée sur le Pickpocket. L'attaque a échoué. Les deux cartes sont défaussées.
- b) Il pose un Revolver en face du Pickpocket et l'oblige ainsi à se retourner contre son patron. C'est maintenant à celui-ci de repousser l'attaque (a, b, c ou d).
- c) Il ne peut pas repousser l'attaque, mais possède des valises devant lui. L'agresseur a gagné, il prend une valise et la dépose immédiatement devant lui. Le Pickpocket est défaussé.
- d) Il ne peut pas repousser l'attaque et n'a pas non plus de valises devant lui. Le Pickpocket reste maintenant devant lui. Il ne peut mettre fin à cette situation que si à son tour :
 - Il peut jouer un Mondain suffisamment fort. Les deux cartes sont défaussées.
 - Il attaque un adversaire avec un de ses Pickpockets, prend une valise et la donne au Pickpocket qui attend devant lui.
 - Il défausse une carte en espérant tirer dans les prochains tours une meilleure carte de la pile.

Attention : Tant qu'un joueur est menacé par un Pickpocket, il ne peut plus déposer de valise devant lui !

Action 4 :

On met une carte de Tricheur devant un adversaire de son choix et on tire une carte de sa main sans la regarder. Après cette action, l'agresseur ne complète pas sa main puisqu'il a encore probablement 6 cartes en main – ce qui n'est plus le cas du joueur volé. La carte de Tricheur est défaussée.

PRÉCISIONS IMPORTANTES SUR LES RÈGLES

- Chaque joueur ne peut jouer qu'une carte. On ne peut donc pas poser plusieurs valises à la fois ou additionner plusieurs Mondains pour obtenir une plus forte valeur.
- Tous les joueurs complètent tout de suite leur main à 6 cartes après avoir joué. Cela vaut naturellement aussi pour les joueurs attaqués. Si la pioche est épuisée, la défausse est battue et retournée.
- Une action à venir n'est pas considérée comme un tour de jeu. Exemple : Les joueurs sont dans l'ordre A, B, etc. A choisit l'action 3 et attaque B avec un Pickpocket. En réponse, B se défend. Lorsque B a répondu à l'attaque, c'est maintenant normalement au tour de B de jouer.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a réussi à placer 5 coffres devant lui, il faut encore qu'il dépose un Dandy (de valeur 10) devant lui. Il a alors gagné la partie.

© 1991 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany

Mat. Nr. 7217
No. 70301.4