

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

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



PIT est jeu de Edgard Cayce pour 3 à 8 joueurs, illustré par Olivier Fagnère.

PIT, le jeu des vaches est un jeu de cartes animé où tout le monde joue en même temps. Le but des joueurs est d'obtenir des familles de cartes identiques. Une famille est composé de 9 cartes. Chaque famille rapporte un certain nombre de points, indiqué sur chaque carte.

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de vaches identiques, ou avoir le plus de points à l'issue de 8 manches.

MATÉRIEL

- 1 sonnette
- 72 cartes de vache
- 1 règle de jeu
- Un sac vache pour emporter votre jeu partout

MISE EN PLACE

Mettez la sonnette au centre de la table.

Prenez autant de familles de 9 cartes qu'il y a de joueurs dans la partie.

S'il y a moins de 8 joueurs, écarterez en premier les familles les plus faibles en points et remettez-les dans le sac.

Mélangez les cartes et distribuez en 9 à chaque joueur.

LE JEU

Un joueur au hasard, lance le marché. Au retentissement de la sonnette, tous les joueurs doivent en même temps échanger leurs cartes.

Le système est très simple.

Vous pouvez échanger de 1 à 4 cartes

(faces cachées) contre le même nombre de cartes.

Lorsque vous échangez plus d'une carte, toutes celles-ci doivent être de la même famille.

La seule indication que vous pouvez donner, crier, hurler est le nombre de cartes que vous proposez.

Par exemple, vous présentez 3 cartes, sans les montrer, en criant : "trois ! trois ! trois !...". Pendant que vos voisins crient " deux, deux, deux", "une, une, une", etc.

Dès qu'un joueur est d'accord, vous échangez vos cartes. Vous pouvez alors regarder les cartes reçues et les ajouter à votre main. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une "main" complète de 9 cartes identiques !

Ce joueur tape alors sur la sonnette !...
Tout s'arrête ! La manche est finie.

Le gagnant remporte autant de points que la valeur de la série qu'il a réunie.

MANCHES SUIVANTES

Mélangez les cartes et distribuez en 9 à chaque joueur.

Le gagnant, s'il le désire, peut choisir une variante pour la manche.

Dès que le gagnant est prêt, il peut lancer le marché. Il n'est pas tenu d'attendre les autres. Il doit juste s'assurer que tout le monde à compris la variante choisie.

Lorsqu'un joueur dépasse 100 points, il est conseillé de faire une manche silencieuse.

VARIANTES

La vache muette

Vous ne pouvez plus parler. Vous devez indiquer le nombre de cartes à l'aide à vos doigts.

La Vache espagnole

Vous comptez maintenant en espagnol : uno, dos, très, quatro.

La vache folle

Vous ne pouvez plus dire que Meuh.

Un devient Meuh, deux devient Meuh, Meuh /Trois devient Meuh, Meuh, Meuh.

Je me présente, je m'appelle...

Prenez 4 prénoms de joueurs présent à table et classez les par ordre alphabétique. Le premier remplace "un", le deuxième "deux", etc.

Nos amis les animaux

Il n'y a pas que les vaches dans la vie.

Un devient canard, deux devient chat, trois devient chien, quatre devient mouton.

Vous pouvez également choisir d'autres animaux mais nous vous conseillons de les classer par ordre alphabétique pour faciliter la mémorisation.

Mes amis les cris d'animaux

Dans cette variante, vous devez faire le bruit des animaux sans dire leur noms.

Un devient coin, coin (canard), deux devient miaou ! (chat), trois devient wouaf (chien), quatre devient Bêêee (mouton).

La vache cochonne

Vous ne pouvez plus dire que Grouik.

Un devient Grouik, deux devient Grouik, Grouik, etc.

La vache apéro

Un devient café, deux devient bière, trois devient tequilla, quatre devient champagne.

La vache Einstein

Un devient quatre, deux devient trois, trois devient deux, quatre devient un.

La vache heureuse

Un devient Hip!, deux devient Hip!,Hip!, trois devient Hip!,Hip! Hip!, quatre devient Hourra!!!

La vache n' Guns

Un devient Clic, deux devient Bang!, trois devient Bang!,Bang!Bang!, quatre devient Boum!

La vache fâchée

Un devient zut, deux devient flute, trois devient mince, quatre devient punaise.

La vache qui rit

Un devient Ha ha ha, deux devient hi hi hi, trois devient Ho ho ho, quatre devient Hu hu hu.

La vache belgo-mexicaine

Un devient moules, deux devient frites, trois devient tacos, quatre devient nachos.

Pit est un jeu Repos Production

Tél. +32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique •
website : www.rprod.com

Jeu original : Edgard Cayce (1877-1945)

Illustrations : Olivier Fagnère

Développement et variantes : "Les Belges à Sombreros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Ce jeu est dédié à nos arrière-grands-parents qui y ont joué au siècle passé et à leurs arrière-arrière-arrière-arrière-petits-enfants qui devraient encore y jouer dans 100 ans.

Remerciements : Marc Nunes, Nicolas -Survivor- Doguet et Maxence Falempin.

© REPOS PRODUCTION 2008. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.