

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# VIPs

## Que trouve t'on dans la boîte ?

- 5 portraits d'hommes (respectivement en trois parties)
- 5 portraits de femmes (respectivement en trois parties)
- 5 colonnes de renommée
- 22 jetons verts
- 22 jetons rouges
- 22 jetons bleus
- La règle du jeu

## On recherche le Chancelier fédéral idéal...

Les joueurs se mettent d'abord d'accord sur une personne cible qu'il s'agit de déterminer. Il devrait s'agir d'une personne qui semble la plus appropriée pour une certaine fonction, un bureau ou une activité. En fait, la personne cible peut être déterminée librement. Ainsi, il est tout à fait concevable de chercher le ou la partenaire idéale pour Claude, l'employé idéal du bureau des contributions, l'acteur idéal pour jouer Rambo XXII, etc. Aucune limite n'est fixée à la richesse d'idée des joueurs. Si on recherche un homme, on jouera avec les portraits masculins, s'il s'agit d'une femme, on doit alors jouer avec les portraits féminins.

## Préparation

On pose les cinq portraits d'hommes ou de femmes ainsi que les colonnes de renommée sur la table comme indiqué.

Chaque joueur note en secret trois nombres qui composent respectivement, à son avis, la personne cible idéale la plus vraisemblable. Un Portrait complet se compose toujours de trois parties : la partie supérieure, la partie moyenne et la partie inférieure. Les différentes parties peuvent toutefois parfaitement appartenir à l'origine à 3 portraits différents. (exemple : Partie supérieure n° II, partie moyenne n° V, partie inférieure n° IV).

## Et qui gagne ?

Au cours du jeu, les morceaux de portrait peuvent être échangés. L'objectif de chaque joueur est de déplacer les morceaux de portrait pour qu'ils soient placés à la fin du jeu sur une colonne de renommée aussi haute que possible.

## Et c'est tout ?

### On distribue les jetons

5 jetons verts, 5 rouges et 5 bleus sont mélangés faces cachées, et distribués au hasard sur les morceaux de portrait, puis sont alors découverts. Chaque jeton doit se trouver précisément sur un morceau de portrait.

### Et comment échange t'on les parties de portrait ?

Le joueur le plus célèbre commence. Un tour de jeu se compose toujours de 2 phases : avant tout il faut poser un jeton sur n'importe quelle partie de portrait (plusieurs jetons peuvent se trouver sur une même partie). Dans la 2ème phase du tour de jeu, on peut soit ajouter un jeton sur la même ou une autre partie de portrait, soit échanger 2 parties de portrait ensemble. Naturellement, seule la partie supérieure est échangée contre une autre partie supérieure, la partie centrale avec une autre partie centrale et la partie inférieure avec une autre partie inférieure. En outre, une combinaison identique de jetons doit se trouver sur les parties à échanger ; par exemple 2 jetons rouges.

N.B. : Il n'est en aucun cas nécessaire que l'une des parties de portrait de l'échange ait été couverte ou par un jeton lors de la phase 1. La seule condition est que les combinaisons de jetons sur les deux parties échangées soient identiques avant l'échange.

Après l'échange, tous les jetons sont enlevés des deux parties échangées et sont mises de côté. Maintenant ces parties de portrait sont vides.

Les parties de portrait sur lesquelles aucune puce ne se trouve ne peuvent être échangées.

Les deux phases du tour doivent toujours être exécutées. Si un joueur ne peut échanger aucune partie de portrait dans la 2ème phase de son tour parce que deux combinaisons de couleur identiques ne se trouvent nulle part, il doit alors poser un deuxième jeton. Quand un joueur a fini son tour de jeu, c'est alors au joueur suivant de jouer, etc.

### Responsabilité de l'échangeur

Lorsqu'un joueur envisage un échange des parties de portrait sur la colonne de gloire la plus haute, il doit argumenter cet échange. Par exemple de la sorte : Notre nouveau chancelier fédéral a absolument besoin d'une sous-lèvre expressive". Puisque nous devons finalement tous vivre avec le résultat, l'échangeur doit ainsi prendre conscience de la portée de son action.

## Tout a une fin

Un joueur qui échange fréquemment les parties de portrait dans la 2ème phase de son tour, consomme naturellement moins de jetons qu'un joueur qui met toujours deux puces. Si un joueur a fini toutes ses puces, le jeu est fini pour lui. Les autres continuent à jouer et ce jusqu'à ce que le dernier joueur ait posé tous ses jetons.

## A la fin on règle les comptes

Selon l'emplacement où se trouvent les différentes parties que chaque joueur avait noté en début de partie, chacun reçoit maintenant des points de star. Les valeurs de point exactes sont lues sur les colonnes de gloire respectives.

La règle généralement valable est que plus haute est la colonne, plus de points elle donne ; si plusieurs joueurs ont parié sur la même partie de portrait, ils perdent cependant quelques points. On reçoit de plus un point pour chaque jeton jouée sur une partie de portrait pariée, peu importe qui l'a mis.

Le joueur avec le plus de points de star gagne le jeu.

Le portrait sur la colonne de gloire la plus haute, est le candidat idéal "décidé" par les coéquipiers.

## Comment calculer ses points de star

Avant tout chaque joueur prend 3 jetons quelconques des réserves les pose face noire vers le haut sur les parties de portrait qu'il a noté sur son pari. De la sorte, on visualise facilement quelles parties de portrait étaient l'objet de paris par plusieurs joueurs.

Maintenant, sur les colonnes en dessous des portraits, chaque joueur peut lire combien de points de star il reçoit pour une partie de portrait qu'il avait parié :

Dans la colonne de gauche : Nombre de joueurs ayant parié sur la même partie de portrait.

Dans la colonne du milieu : On reçoit autant de points de star pour la partie de portrait pariée. Si plus de joueurs ont parié sur la même partie de portrait que le maximum indiqué par les mains sur la colonne (dans l'exemple 4), il n'y a aucun point de star donné pour cette partie de portrait !

Dans la colonne de droite : Pour chaque jeton (sauf les jetons noirs indicatifs) sur la partie de portrait, il y a un point de bonus. Cependant ces points de bonus ne sont dus que si la valeur de base n'est pas nulle.

### Exemple :

Alphonse a parié IV-V ; Béatrice a parié II-III-V et Catherine a parié IV-II-V.

Alphonse marque : 20 points de star pour la partie I sur la colonne la plus haute, 5 points pour son IV, et 10 points pour son V (le V est, certes, sur la colonne la plus haute, cependant il y a 2 autres joueurs qui ont parié de même). Puisqu'il reste encore 2 puces sur la partie de front marquée I, il reçoit encore 2 points de bonus. Son résultat est donc :  $20 + 5 + 10 + 2 = 37$  points de star.

## Souriez ! C'est terminé

Après autant de dur travail responsable, il faut maintenant sourire pour avoir la récompense : dans l'ordre des gagnants, (le vainqueur commence, en cas d'égalité, c'est le joueur avec le nez le plus long), chaque joueur réunit le portrait sur lequel il avait parié. Maintenant, le vainqueur désigne un coéquipier comme expert pour l'originalité de son portrait. Après avoir pris connaissance du portrait, l'expert sourit. Son sourire est mesuré grâce au souriomètre imprimé en bas de page de la règle allemande (on mesure la distance entre les deux angles de la bouche). Puis, en respectant la hiérarchie des vainqueurs, chaque joueur désigne un expert, etc.

On ne peut toutefois faire appel à un expert qu'une seule fois par partie, car l'abus de sourires répétés peut entraîner, en raison du relâchement de la musculature des joues, des effets secondaires indésirables. Les experts sont tenus de sourire en fonction de critères objectifs, impartiaux et justes, et de ne pas compromettre le décompte scientifique du souriomètre par un comportement aberrant ou par un tressaillement inadmissible de l'angle de bouche !

Le joueur dont le portrait a provoqué le meilleur sourire reçoit le prix su portrait le plus original. En remerciement, il peut ranger le jeu, et payer une tournée.

## Trucs et astuces

Il peut être très intéressant d'observer quels jetons ont déjà mis les coéquipiers. Si un coéquipier n'a plus de jetons d'une couleur déterminée, on peut bloquer par la pose d'un jeton de cette couleur les parties de portrait qui nous intéressent.

Si on croit au cours du jeu avoir reconnu les parties de portrait qui étaient pariées par les coéquipiers, il faut couvrir ces pièces sur de mauvaises positions avec des jetons qui empêcheront leur échange.

Dans le jeu à deux, la partie est très tactique. On peut suivre de manière très précise les stratégies déterminées. Plus le nombre de joueurs augmente, plus il sera important de rechercher des alliances.

Nota Bene : les portraits représentent des personnages fictifs. Toute ressemblance avec des célébrités existant réellement seraient absolument le fruit du hasard et ne pourraient être due qu'inintentionnellement au subconscient torturé de notre Caricaturiste.