

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



The Big Cheese



Un petit jeu d'affaire de Cheapass Games pour 3 à 6 joueurs de James Ernest et Jon Wilkie, illustré par Carol Monahan

Contenu

36 cartes et la règle.

Ce dont vous aurez besoin

Dix jetons ou billes chinoises par joueur et un dé. Vous pouvez utiliser un seul dé à 6 faces ou une série de dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces si vous en avez.

Présentation

Des rats ! Vous êtes des rats. Des gros rats affamés. Vous êtes VIPs à la « Compagnie Financière des Rats » où vous vous battez pour avoir votre part du fromage. Le mois prochain, le Président prend sa retraite, et celui qui en fera le plus avant son départ prendra sa succession et sa grosse part du fromage.

Préparation

Battez les cartes et placez les en un tas face visible au centre de la table. Chacun doit voir la carte du dessus. Lorsque la pile sera terminée, on battra à nouveau les cartes défaussées et on les remettra en pile.

Les sous-fifres

Chaque joueur reçoit 10 jetons. Ces jetons représentent les sous-fifres qui travaillent pour vous. C'est vous qui leur assignerez un projet, selon ce vous pensez servir le mieux vos intérêts. Au début du jeu, ils sont placés devant les joueurs dans une zone que nous appellerons « les ressources humaines »

Les projets

Le jeu contient 7 cartes différentes, numérotées 2, 4, 6, 8, 10, 12 et 20, en quatre exemplaires, ainsi que 4 cartes « Veto » et 4 cartes « Big Cheese ». Toutes ces cartes sont appelées « projets ». Les projets de la même façon jusqu'à ce qu'ils arrivent à leur terme. A ce moment, les projets numérotés vous procurent des points de victoire, et les autres projets deviennent des sortes de jokers, décrits plus loin dans les règles.

Début du jeu

On détermine au hasard qui commence. Aux tours suivants, c'est le joueur qui a remporté le dernier projet qui commence le nouveau tour.

Les enchères

En commençant par le premier joueur, tous enchérissent à tour de rôle pour emporter le projet visible au sommet de la pile. Votre enchère représente le nombre de sous-fifres que vous proposez de mettre sur le projet. Celui qui enchérit le plus remporte le projet. Trois règles doivent être respectées : 1 – une enchère doit être supérieure à la précédente ; 2 – vous ne pouvez enchérir plus que vous n'avez de sous-fifres disponibles aux ressources humaines ; 3 – Si vous passez, vous ne participez plus aux enchères.

Le meilleur enchérisseur prend le projet qu'il place devant lui sur la table, et qu'il recouvre avec les sous-fifres qui seront affectés au projet. Le nombre de sous-fifres est le montant de la dernière enchère. Ils sont occupés à réaliser pour vous ce nouveau projet et ne sont donc plus disponibles pour d'autres enchères.

En même temps, tous les autres projets de tous les joueurs libèrent un sous-fifre qui retourne aux ressources humaines. Quand le dernier sous-fifre quitte un projet, celui-ci arrive à terme. On détermine alors ce qu'il vous rapporte.

Si le projet était numéroté, son rapport est calculé aux dés. La méthode dépend de quels types de dés vous disposez. Si vous n'avez qu'un dé à six faces, jetez le et multipliez le par la valeur de la carte. Si vous avez des dés de toutes les sortes (4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces), jetez alors le dé approprié et récoltez le résultat du dé. Pour la carte 2, faites preuve de débrouillardise. Bien sur, les deux méthodes ne rapportent pas le même nombre de points. Aussi ne les mélangez pas dans une même partie ! Une fois les projets numérotés terminés et encaissés, il sont défaussés.

Les projets « Veto » et « Big Cheese » vont quand à eux dans la main du joueur qui pourra les utiliser ultérieurement dans le jeu.

Le projet Veto

Une carte Veto permet de retirer un projet des enchères. Si vous n'avez pas encore enchéri, vous pouvez utiliser le Veto à votre tour d'enchère et au lieu d'enchérir, même si votre nombre de sous-fifres disponibles aux ressources humaines ne vous aurait pas permis de participer aux débats. Le Veto et le projet sont tous deux défaussés. Les enchères n'ayant pas abouti, aucun sous-fifre ne rejoint les ressources humaines et aucun projet n'arrive à terme pour l'instant. Les enchères recommencent avec le nouveau projet qui est apparu au sommet de la pile. C'est toujours le même joueur qui commence les enchères.

Le projet Big Cheese

Cette carte représente un passe-droit offert par le Président. Vous pouvez le jouer pour jeter à nouveau le dé. Le favoritisme du vieux Président ayant des limites, vous devrez accepter le nouveau résultat du dé, même s'il est moins favorable que l'ancien. Si un projet numéroté et un projet spécial Big Cheese arrivent à terme au même tour, vous pouvez utiliser immédiatement le Big Cheese pour tenter d'accroître le projet numéroté.

Fin de la partie

Selon le dé que vous utilisez, le gain visé pour gagner la partie est différent. Si vous utilisez un dé à 6 faces, le vainqueur est le premier à atteindre 200 (ou plus si les joueurs le décident au départ). Si vous jouez avec des dés polyédriques, et que vous disposiez d'un dé adapté à chaque projet, le total à atteindre est alors de 40.

Si deux joueurs atteignent le nombre déterminé au même tour, c'est celui qui a le plus grand total qui gagne. S'il y a encore égalité, on fait appel au jugement de Dieu.

Variante

Si vous jouez avec des dés polyédriques, il peut être intéressant de proposer comme but d'atteindre exactement 30 points. Dans ce cas, les résultats de dé qui vous mèneraient au delà de 30 ne sont pas comptabilisés. Le premier qui atteint exactement 30 points gagne la partie.

Nota Bene

Le Veto et le Big Cheese sont optionnels, comme des jokers.

Notes du traducteur

La part de hasard peut être jugée trop importante par certains joueurs. Vous pouvez y remédier en appliquant les variantes optionnelles proposées ci-dessous. La première et la deuxième variante permettent d'atténuer la part de hasard des règles originales. La variante dite « sans hasard » élimine le dé et propose un système d'embauche de nouveaux sous-fifres grâce au projet Big Cheese devenu inutile.

Variante 1

Pour le jeu avec dé à 6 faces.

On ne jette pas un mais deux dés. Seul le meilleur est retenu et multiplié par le nombre de la carte. Dans ce cas, la carte Big Cheese permet de rejeter l'un des deux dés.

Variante 2

Pour le jeu avec dé à 6 faces.

Selon le type de projet, 2, 4, 6, 8, 10, 12 ou 20, on jette respectivement 2, 4, 6, 8, 10, 12 et 20 dés à 6 faces (Les dés en vente dans toutes les bonnes boutiques, et en particulier chez Jeux Descartes, rue des Remparts d'Ainay à Lyon). On ne garde que la moitié des dés que l'on multiplie ensuite par 2. Dans ce cas la carte Big Cheese permet au joueur de rejeter le nombre de dés voulu.

Variante sans hasard

Cette variante vous permet d'éliminer totalement le hasard du jeu, si vous êtes de ceux qui trouvent insupportable que 6 fois 4 soit égal 2 fois 12. Cette variante, qui élimine totalement les dés, est évidemment plus tactique et s'adresse à des joueurs chevronnés.

Pour jouer cette variante, vous aurez besoin de le nombre de 14 jetons ou billes chinoises par joueur au lieu de 10. Les points suivants sont modifiés par rapport à la règle initiale :

- Au début de la partie, chacun reçoit 10 sous-fifres. Les 4 sous-fifres supplémentaires par joueur sont mis de côté.
- Les projets arrivés à terme rapportent immédiatement leur valeur.
- Le gagnant est le premier joueur à atteindre 60 points.

- La carte Big Cheese permet d'embaucher de nouveaux sous-fifres. Lorsque la carte Big Cheese arrive à terme, c'est à dire lorsque le dernier sous-fifre vient de rejoindre le département des ressources humaines, le joueur qui possède la carte l'échange immédiatement contre deux nouveaux sous-fifres, portant à 12 le nombre de ses sous-fifres. Un joueur peut embaucher jusqu'à 4 nouveaux sous-fifres, en acquérant 2 cartes Big Cheese. Un joueur qui a déjà embauché 4 sous-fifres peut participer aux enchères lorsqu'une carte Big Cheese apparaît, mais s'il devient propriétaire de la carte, il gèrera le projet comme prévu dans les règles mais ne pourra embaucher de nouveaux sous-fifres lorsque la carte arrivera à terme. Une telle pratique n'a pour but que d'empêcher un autre joueur d'embaucher.
- Le nombre total de sous-fifres pouvant ainsi être embauché est limité à deux fois le nombre de joueurs.

Exemple :

Une partie réunit quatre joueurs, Agathe, Brice, Caroline et Démosthène.

Brice emporte un projet Big Cheese et embauche deux sous-fifres. Caroline fait de même, ainsi qu'Agathe. Par la suite, Caroline acquiert une seconde carte Big Cheese et embauche deux autres sous-fifres, ce qui porte à quatre le nombre de ses nouveaux embauchés.

Il y a eu huit embauches au total, ce qui représente deux fois le nombre de joueurs. Il ne peut plus y avoir en conséquence de nouvelles embauche et Démosthène n'aura que dix sous-fifres sous ses ordres jusqu'à la fin de la partie.