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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

TOPE-LA!
800
350
1000
Ravensburger

Jeux Ravensburger® n° 27109 2
Auteur: Rüdiger Koltze
Design: Ravensburger · Illustrateur: Trevor Dunton

Un jeu de cartes pour 3 – 5 joueurs de 10 à 99 ans.

Matériel:
40 cartes d'animaux (10 x 4)

55 cartes d'argent (10 x 0;
20 x 10; 10 x 50; 5 x 100; 5 x 20
5 x 500)

Le principe du jeu consiste à acquérir des animaux dont la valeur est la plus élevée possible. Pour cela, le joueur participe à des ventes aux enchères ou passe par l'intermédiaire de «marchands de bestiaux» peu scrupuleux, rompus aux astuces du maquignonnage. La victoire revient finalement à celui qui, en fin de partie, totalise le maximum de points.

Préparatifs

Mélanger soigneusement les cartes d'animaux et les empiler à l'envers sur la table. Trier les cartes d'argent par valeur (0, 10, 50, 100, 200, 500). Pour commencer, chaque joueur obtient deux cartes de 0 point (cartes de marchandage), quatre cartes de 10 points et une carte de 50 points.

Poser les cartes d'argent restantes également sur la table comme deuxième pile. C'est aux joueurs de désigner celui qui ouvre la partie.
Pour des raisons tactiques, l'argent devrait toujours être tenu en main et caché à la vue des autres joueurs ou entièrement dissimulé.

Début du jeu

Celui qui ouvre la partie obtient la pile de cartes. Il peut choisir entre deux possibilités:

* **Vente aux enchères** de la carte d'animaux du dessus de la pile ou
* **Maquignonnage** proposé au joueur de son choix.

Dès que le joueur est arrivé à ses fins, il remet la pile de cartes à son voisin de gauche, auquel c'est à présent le tour de jouer.

Au début du jeu, seule la vente aux enchères peut se pratiquer, le «maquignonnage» étant encore impossible du fait qu'il faut des cartes identiques. Dès que 2 joueurs détiennent des cartes représentant le même animal, ils peuvent se livrer à une surenchère.

Vente aux enchères

Le commissaire-priseur retourne la carte d'animal du dessus de la pile, ouvrant ainsi la vente aux enchères. A partir de cet instant, tous les autres joueurs peuvent offrir le montant de leur choix pour cet animal, la nouvelle mise devant toujours l'emporter sur la précédente.

Le commissaire-priseur n'a pas le droit de miser.
Lorsque tous les joueurs ont fini de miser, le commissaire-priseur remet la carte d'animal par adjudication au plus offrant en disant: «30 une fois, deux fois, trois fois!»
Qui a de la chance pourra obtenir l'animal le plus coûteux au prix dérisoire de 10 ou payer bien plus que la valeur de l'animal.
En cas d'adjudication, le commissaire-priseur remet la carte d'animal au plus offrant. **Le commissaire-priseur encaisse l'argent!** S'il ne fait pas usage de son «droit de préemption», la vente aux enchères est close.

Droit de préemption du commissaire-priseur

Le commissaire-priseur a le droit d'acheter lui-même l'animal, mais ceci seulement juste après la vente aux enchères. Après l'adjudication, il fait savoir au plus offrant qu'il se porte lui-même acquéreur. Il verse alors au plus offrant le montant offert oralement et reçoit à son tour la carte d'animal.
Ceci s'applique également au commissaire-priseur faisant usage de son droit de préemption.

Celui qui, durant la vente aux enchères, remarque qu'il est dans l'incapacité de payer sa mise doit montrer tout son argent. Et la vente à l'encan est reprise dès le début.

Si aucun joueur ne mise, le commissaire-priseur doit annoncer trois fois l'animal en disant, par exemple, «Une oie... une fois, deux fois, trois fois!» S'il n'y a toujours aucune mise, le commissaire-priseur pourra obtenir gratuitement l'animal. Si un joueur toutefois mise une somme aussi petite soit-elle, le commissaire-priseur lui remet l'animal et en reçoit l'argent, à moins qu'il ne fasse usage de son «droit de préemption».

Les joueurs étalent toutes les cartes d'animaux en leur possession à l'endroit devant eux sur la table.

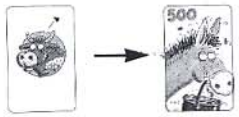
L'âne d'or

L'âne fait affluer de l'argent nouveau dans le jeu.

Chaque fois qu'un âne est retourné, la vente aux enchères est interrompue.
Le joueur auquel c'est le tour de jouer distribue à tous (ainsi qu'à lui-même) de l'argent supplémentaire. La

première carte d'âne découverte vaut à chacun des joueurs 50 points de plus, la deuxième 100 points, la troisième 200 points et la quatrième 500 points.

Ce n'est que lorsque l'argent a été distribué que l'âne est vendu aux enchères comme tout autre animal.



Maquignonnage

Dès que deux joueurs possèdent des animaux identiques, celui auquel c'est le tour de jouer propose un marchandage à l'autre. Lorsque les joueurs sont plusieurs à posséder le même animal, le joueur peut choisir celui à qui il veut faire la proposition. Les négociations commencent par l'offre dissimulée que le joueur A soumet au joueur B en posant à l'envers sur table une carte du montant de son choix et lui annonçant l'animal qu'il veut acquérir à ce prix.

Dans ce genre de «maquignonnage», le bluff est parfaitement de mise. On peut, par exemple, se contenter de poser la main creuse sur table sans carte en dessous. Le joueur peut également faire usage, sans autre argent, de toutes ses cartes de 0 point.

Mieux le joueur A saura bluffer, moins le joueur B arrivera à deviner à partir du nombre de cartes le montant d'argent offert.

Dès la soumission d'offre par le demandeur (joueur A), le joueur B doit décider comment réagir: Il dispose pour cela de deux possibilités:

1re possibilité

Le joueur B pose une contre-offre dissimulée sur la table. Dans ce cas, les deux montants sont échangés et comptés en cachette. Celui qui est en possession du montant le plus élevé offert par son adversaire doit remettre son animal. Chacun conserve cependant l'argent reçu de l'autre. Le «maquignonnage» s'achève ainsi, à moins que l'offre et la contre-offre ne soient éventuellement identiques. Dans ce cas, le demandeur A doit une fois encore soumettre une offre pour le même animal. Il peut bien sûr offrir un autre montant que la fois précédente.

Le joueur B doit une fois de plus décider comment réagir. S'il fait une nouvelle contre-offre qui, par hasard, correspond de nouveau à l'offre, le joueur B devra remettre gratuitement l'animal au demandeur A.

2e possibilité

Le joueur B accepte l'offre sans contre-offre et remet en échange au demandeur A l'animal négocié.

Le «maquignonnage» s'achève ainsi.

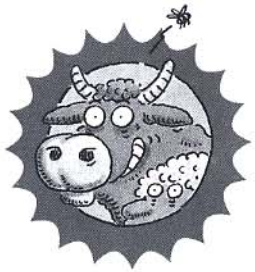
«Maquignonnage» d'un genre particulier

Si le joueur A et le joueur B détiennent une paire d'animaux identiques d'un même jeu de cartes, la surenchère concernera nécessairement ce couple d'animaux. L'un des deux obtiendra la paire et possédera ainsi une série de quatre cartes identiques.

Si l'un des deux joueurs ne possède qu'un seul animal de l'espèce en question, la surenchère ne concernera qu'un seul animal.

Epuisement des cartes d'animaux!

Lorsque les cartes d'animaux sont épuisées, il faut négocier. Le joueur qui, à cet instant-là, ne possède plus que des séries de quatre cartes identiques ne peut plus participer aux négociations. Il est tout simplement mis hors-jeu.



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès reconstitution de toutes les séries de quatre cartes identiques. Chaque joueur à présent compte ses points.
Le nombre figurant sur chaque carte indique la valeur pour toute la série de quatre cartes identiques (4 vaches = 800 points).

L'argent du jeu perd toute sa valeur!
Si un joueur possède deux séries de quatre cartes identiques, il peut compter ses points en double; celui qui en détient trois récolte le triple de points, etc.

Exemple:
Un joueur a 4 porcs, 4 chiens et 4 coqs.
Son nombre de points s'élève à 650 + 160 + 10 = 820 points. Etant donné qu'il possède 3 séries de quatre cartes identiques, il peut tripler son montant, ce qui lui vaut 2460 points.
La victoire revient à celui qui totalise le maximum de points. Sincères félicitations!

Jeu en raccourci

Si l'on souhaite abréger la durée de jeu, remettre dès le début à chaque joueur quatre cartes d'animaux tirées à l'envers. Si, parmi elles, se trouvent des «ânes d'or», tous les joueurs reçoivent l'argent correspondant en plus.

KUHHANDEL

Un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs de 10 à 99 ans.

CONTENU

40 cartes « animaux » (10 familles de 4)

55 cartes « argent » (10 cartes d'une valeur de 0, 20 cartes d'une valeur de 10, 10 cartes d'une valeur de 50, 5 cartes d'une valeur de 100, 200 et 500)

BUT DU JEU

Chaque joueur essaie d'acheter les animaux qui rapportent le plus de points. Pour cela, il existe les enchères ou bien le marchandage (« Kuhhandel »), qui permet de bluffer comme un vrai maquignon. Le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie a gagné.

PREPARATION

Les cartes « animaux » sont soigneusement mélangées et empilées au milieu de la table, face cachée. Les cartes « argent » sont triées par valeur : 0, 10, 50, 100, 200, 500.

Chaque joueur reçoit deux cartes d'une valeur de 0 (cartes de bluff), 4 cartes d'une valeur de 10 et une carte d'une valeur de 50 qui constituent son avoir de départ. Le reste des cartes « argent » est disposé en une seconde pile. Les joueurs désignent celui d'entre eux qui sera le meneur du premier tour. Pour des raisons tactiques, il est souhaitable que l'argent des joueurs soit toujours être tenu caché dans la main ou même complètement soustrait à la vue des autres joueurs.

LA PARTIE COMMENCE

A chaque tour, le meneur a le choix entre deux actions :

ᘓ**vendre aux enchères** la carte supérieure de la pile « animaux » ou bien
ᘓproposer un marchandage (« Kuhhandel ») à un adversaire.

> Dès qu'un joueur a terminé l'une de ces deux actions, son voisin de gauche devient le nouveau meneur. Au début du jeu, il n'y a que des enchères, parce que les marchandages ne sont pas encore possibles. Cependant, dès que deux joueurs possèdent des cartes d'une même famille, le marchandage est également possible.

Les enchères

Le meneur retourne la carte supérieure de la pile « animaux » et ouvre ainsi les enchères. A partir de cet instant, tous les autres joueurs ont le droit de faire l'offre de leur choix, qui doit toujours être supérieure à l'offre précédemment annoncée. Le meneur n'a pas le droit de participer aux enchères.
Lorsqu'il n'y a plus d'enchérisseur, le meneur clôt les enchères en disant par exemple : « 30 une fois, 30 deux fois, 30 trois fois, adjugé ! »
Un joueur chanceux peut obtenir un animal valant beaucoup de points au prix dérisoire de 10, mais un autre joueur peut également payer un animal largement au-dessus de sa valeur en points.
Lorsque les enchères sont closes, le meneur remet au plus offrant la carte qu'il a achetée.

C'est le meneur qui reçoit l'argent des enchères ! Si le meneur n'exerce pas son « droit de préemption » sur la carte vendue aux enchères, le tour est terminé.

Le « droit de préemption » du meneur

Le meneur a le droit d'acheter lui-même l'animal mis aux enchères. Il doit alors annoncer à la fin des enchères au joueur le plus offrant qu'il souhaite acheter la carte mise en vente. Dans ce cas, c'est le meneur qui paie **au plus offrant** la somme que ce dernier avait oralement proposé de payer, puis il prend la carte mise en vente.

Pas la somme exacte ? Plus assez d'argent ?

Il est interdit de faire la monnaie. Un joueur qui ne peut pas donner la somme exacte, doit donner plus. Cela vaut également pour le meneur lorsqu'il exerce son « droit de préemption ».
Le joueur qui constate qu'il ne peut pas payer la somme qu'il a proposée aux enchères doit montrer tout son argent aux autres joueurs. Les enchères sont alors recommencées.

Si aucun enchérisseur ne se déclare, le meneur doit proposer 3 fois la carte aux autres joueurs en disant par exemple : « Une oie, une fois, une oie deux fois, une oie trois fois ! » Si pendant ce temps, aucune offre n'a été faite, le meneur obtient la carte proposée sans rien débourser.

Si en revanche un joueur fait une offre, aussi petite soit-elle, le meneur lui remet alors la carte et reçoit l'argent, à moins qu'il n'ait fait usage de son « droit de préemption ». Par principe, les joueurs placent toutes leurs cartes «animaux » face visible devant eux et bien étalées sur la table.

L'âne d'or apporte de l'argent frais dans la partie

Si un joueur retourne une carte « âne », les enchères sont momentanément interrompues :
le meneur distribue à chacun (et à lui aussi) une carte « argent » supplémentaire. La première fois qu'un âne est retourné, chaque joueur reçoit 50, la deuxième fois 100, la troisième fois 200 et la quatrième fois 500. Lorsque l'argent est distribué, l'âne est mis aux enchères comme n'importe quel autre animal.

Le marchandage (« Kuhhandel »)

Lorsque deux joueurs possèdent des animaux d'une **même** famille, l'un des deux joueurs, une fois qu'il est meneur, peut proposer à l'autre un marchandage. Le marchandage débute ainsi : le joueur A fait une proposition secrète au joueur B en posant la somme d'argent de son choix, face cachée, sur la table et en indiquant à l'autre joueur quel animal il souhaite acheter. Pendant le marchandage, le bluff est permis. Il est par exemple permis de poser la main vide sur la table, sans argent. Il est également permis de mettre dans son offre toutes ses cartes de bluff ou bien rien que des cartes de bluff.
Plus le joueur A bluffera intelligemment, moins le joueur B saura déduire le montant de l'offre qui lui est faite à partir du nombre des cartes posées.
Lorsque l'offre du joueur A est posée sur la table, le joueur B peut réagir de deux manières différentes :

Première possibilité :

Le joueur B fait une **contre-proposition** secrète qu'il pose sur la table. Dans ce cas, les deux sommes d'argent sont échangées et on procède **en secret** au décompte des cartes échangées. Le joueur qui reçoit de la part de son adversaire plus d'argent que ce qu'il avait lui-même proposé doit

céder son animal. **Mais chaque joueur conserve l'argent proposé par son adversaire.** Le marchandage est alors terminé. Si, par hasard, l'offre et la contre-proposition sont d'un même montant, le joueur qui a proposé le marchandage doit faire une nouvelle offre pour le même animal. Il a bien sûr le droit de faire une offre différente de la première. Le joueur B doit de nouveau se décider. S'il refait une contre-proposition et que les deux offres sont par hasard à nouveau de même montant, le joueur B doit céder gratuitement son animal au joueur A.

Seconde possibilité :

Le joueur B accepte l'offre **sans** faire de contre-proposition et donne au joueur qui a proposé le marchandage l'animal demandé. C'est une autre manière de mettre fin au marchandage.

Le marchandage spécial

Si les joueurs A et B possèdent chacun deux cartes de la même famille, le marchandage portera sur les deux cartes en même temps. L'un des deux joueurs gagnera les deux cartes de l'adversaire et complétera ainsi sa famille.
Si l'un des deux joueurs ne possède qu'une seule carte de la même famille, le marchandage ne porte que sur un seul animal.

Cartes « animaux » épuisées

Lorsqu'il n'y a plus de cartes « animaux » à vendre aux enchères, les marchandages deviennent obligatoires. Les joueurs qui, à ce moment du jeu, ne possèdent que des familles complètes, ne peuvent plus participer aux marchandages et doit passer son tour.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les familles sont complètes, le jeu est terminé. Chaque joueur calcule alors le total de ses points : le nombre inscrit sur chaque carte indique la valeur en points de la famille au complet (par exemple 4 vaches = 800 points). L'argent n'a plus aucune valeur.
Si un joueur possède deux familles, il double ses points, s'il en a 3, il multiplie ses points par trois, etc.

Un exemple :

Un joueur possède 4 cochons, 4 chiens et 4 coqs.
Son total est de : 650 + 160 + 10 = 820 points.
Comme il possède 3 familles, il multiplie le nombre précédent par 3 et obtient ainsi 2460 points.

Le joueur qui, à la fin, possède le plus de points est le vainqueur.

Bravo !

PARTIE RAPIDE

Si l'on souhaite qu'une partie soit plus rapide, on peut mettre aux enchères deux cartes « animaux » à la fois.

1999/2001 Ravensburger Verlag

Traduction : Philippe Guilbert (Décembre 2001)
guilbertph@wanadoo.fr