

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 (Bourgogne du sud), 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



CARAMBA!




Le Mexique, début du XXe siècle : sa chaleur écrasante, ses cactus, ses canyons encaissés, sa frontière poreuse avec les Etats-Unis et surtout, ses aventuriers de tous poils qui viennent y chercher fortune. Amigo, vous êtes l'un d'eux : Bandido, Soldado, Gringo ou Indio, vous cherchez, à la tête de votre bande, à mettre la main sur les richesses les plus convoitées : l'or, les munitions et la dynamite.

Caramba ! est un jeu d'enchères et de bluff. À chaque tour, vous tentez de gagner les caisses des marchandises mises aux enchères. Saurez-vous gérer au mieux votre main et vous emparer des caisses les mieux remplies au nez et à la barbe de vos ennemis ?

Mais attention à ne pas être trop gourmand : tant que votre butin n'est pas en lieu sûr, on peut vous le reprendre...

Contenu

- 60 cartes d'enchères : 15 par bande (Bandidos, Soldados, Gringos et Indios).
 - 4 cartes spéciales.
 - 1 carte « premier joueur ».
 - 24 jetons caisse de valeur 2, 3 ou 4 (8 par type de marchandise).
 - 1 sac en tissu.
 - 1 règle de jeu.
- 

Préparation du jeu

- Chaque joueur prend les cartes correspondant à une des quatre bandes : Bandidos, Soldados, Gringos et Indios. Il mélange ses cartes et les pose face cachée devant lui. Puis il prend les 4 cartes du dessus pour constituer sa main de départ. Le reste des cartes reste face cachée : c'est sa pioche.

- Les cartes spéciales sont mélangées face cachée puis on en distribue une à chaque joueur. À moins de quatre joueurs, les cartes spéciales restantes sont mises de côté, toujours face cachée : elles ne serviront pas durant la partie.

- Les jetons caisse sont mélangés et placés à l'intérieur du sac.

- Le joueur qui arbore la plus belle moustache commence : il pose la carte « premier joueur » devant lui.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en plusieurs tours. Chaque tour est divisé en 5 phases qui sont jouées l'une après l'autre.

- 1) Pioche des jetons caisse.
- 2) Enchères.
- 3) Résolution des enchères.
- 4) Mise des caisses en lieu sûr.
- 5) Pioche de cartes.

Les caisses contiennent les trois types de marchandises convoités par les joueurs : l'or (jaune), les munitions (vert) et la dynamite (rouge). Leur valeur varie de 2 à 4.

Au début de chaque tour, le premier joueur pioche des jetons caisse jusqu'à ce que les trois types de marchandises soient représentés.

Les caisses ainsi piochées sont posées au centre de la table.



Pancho est premier joueur. Il pioche des jetons caisse jusqu'à ce que les trois marchandises soient représentées. Le hasard fait qu'il tire deux caisses d'or (de valeur 3 et 4) et trois de munitions (2, 3 et 4) avant de piocher enfin une caisse de dynamite (valeur 3).

Les trois types de marchandises sont représentés et Pancho cesse de piocher.

Dès le deuxième tour, il est possible que les joueurs possèdent des caisses qu'ils ont gagnées mais pas encore mises en lieu sûr (voir « mettre les caisses en lieu sûr » ci-dessous). Ces caisses sont disposées face visible devant les joueurs. Le type de marchandise qu'elles contiennent est pris en compte lors de la pioche des jetons. Par exemple, si au début d'un tour un joueur possède devant lui une caisse de munitions, on considère que ce type de marchandise est représenté et il suffit de piocher de l'or et de la dynamite pour commencer les enchères.

À noter : il n'est pas rare qu'à cause de cette règle, il ne soit pas nécessaire de piocher des jetons caisse.

À cette phase, les joueurs enchérissent les uns sur les autres avec les cartes d'enchères qu'ils ont en main afin de gagner les différents types de marchandises. Chaque carte d'enchères comprend deux informations : le ou les types de marchandises qu'elle permet d'acquérir et sa valeur pour la marchandise donnée.



Cette carte permet d'enchérir pour de l'or ou des munitions. Sa valeur pour ces deux marchandises est respectivement de 3 et 4.

Le premier joueur débute les enchères, suivi par le joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite. À leur tour, les joueurs ont le choix entre enchérir ou passer.

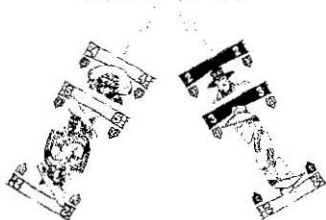
- Un joueur qui enchérit pose une carte de sa main face visible sur la table. On ne peut jouer qu'une seule carte par tour d'enchères.
- Un joueur qui passe se retire définitivement des enchères : il ne peut plus enchérir de nouveau par la suite.

Il n'y a pas de limite au nombre de tours d'enchères : tant qu'au moins un joueur persiste à enchérir, les enchères continuent. Elles se terminent quand tous les joueurs ont passé.

Les joueurs enchérissent pour autant de types de marchandises qu'ils le souhaitent : c'est à eux de gérer leurs enchères au mieux, en fonction de leur main et des caisses à gagner.

Le premier joueur ne peut jamais passer lors de son premier tour, il doit jouer une carte. Il peut passer dès le deuxième tour s'il le souhaite.

Cartes de la table

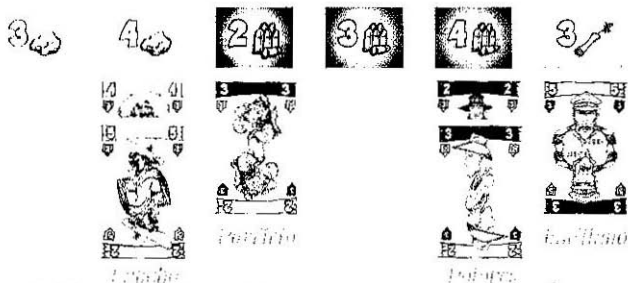


Les cartes sont posées de façon à ce que la couleur correspondant au type de marchandise pour lequel le joueur enchérit soit orientée vers le centre de la table : jaune pour l'or, vert pour les munitions, rouge pour la dynamite. Quand un joueur joue plusieurs cartes du même type, il les pose les unes sur les autres de façon à ce que toutes les valeurs soient visibles.

La résolution des enchères

La résolution des enchères s'effectue par type de marchandise : chaque joueur fait la somme des cartes qu'il a jouées. Le joueur qui a fait l'offre la plus haute gagne **toutes** les caisses de la marchandise en question, y compris celles que d'autres joueurs ont gagnées mais pas encore mises en lieu sûr (voir « mettre les caisses en lieu sûr » ci-dessous). Chaque joueur pose les caisses qu'il a gagnées face visible devant lui. Un joueur peut parfaitement gagner plusieurs types de marchandises.

Les joueurs défaussent les cartes qui leur ont servi à gagner un type de marchandise, mais reprennent en main toutes les autres. Ils posent les cartes défaussées, face visible, à côté de leur pioche.



Pancho, Emiliano, Porfirio et Dolores commencent une partie. À la fin de la phase d'enchères, Pancho a fait l'offre la plus haute pour l'or et il gagne les deux caisses d'or, tandis que Dolores s'empare des trois caisses de munitions et Emiliano de celle de dynamite. Porfirio est le grand perdant de ce tour, mais il reprend en main sa carte alors que ses adversaires défaussent celles qui leur ont servi à gagner les caisses.

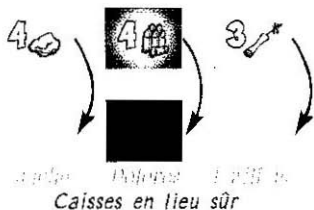
En cas d'égalité, personne ne gagne les caisses de la marchandise concernée et les joueurs reprennent leurs cartes en main. De plus, si un joueur possède des caisses de cette marchandise qu'il a gagnées mais pas mises en lieu sûr (voir « mettre les caisses en lieu sûr » ci-dessous), il les perd : ces caisses sont remises au centre de la table.

1. Mettre les caisses en lieu sûr

À cette phase, les joueurs qui ont gagné une ou plusieurs caisses en mettent une, et une seule, de leur choix en lieu sûr. Ils retournent la caisse choisie face cachée : elle leur est définitivement acquise. Si un joueur possède des caisses de marchandises différentes, il n'en met quand même qu'une seule en lieu sûr.

L'action de mettre une caisse en lieu sûr n'est pas obligatoire : un joueur peut garder sa ou ses caisses gagnées devant lui en défense (voir « bonus des caisses gagnées » ci-dessous).

Les caisses mises en lieu sûr sont secrètes : les joueurs peuvent en demander le nombre, mais pas la valeur.



Pancho et Dolores choisissent de mettre en lieu sûr leur caisse de valeur 4 : tous les deux la retournent face cachée devant eux. Emiliano retourne sa dynamite.

2. Bonus des caisses gagnées

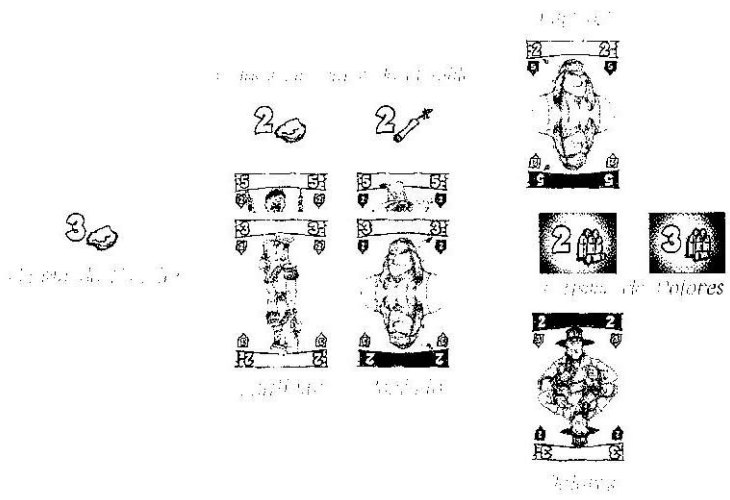
Les caisses gagnées mais qui n'ont pas été mises en lieu sûr donnent un bonus à leur possesseur lors de la résolution des enchères des tours suivants. Pour chaque type de marchandise, ce bonus est égal à la caisse de plus grande valeur possédée par le joueur. Cela revient pour un joueur à posséder une carte de valeur 2, 3 ou 4 gratuite pour un type de marchandise donné.

Caisse au centre de la table

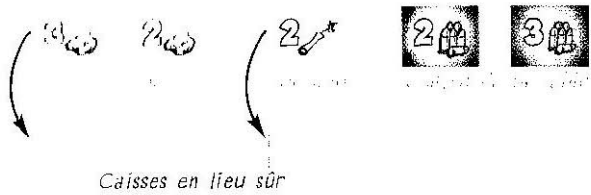


Au deuxième tour, Emiliano est premier joueur. La seule marchandise qui manque est la dynamite, car il reste une caisse d'or devant Pancho et deux de munitions devant Dolores, toutes deux visibles.

Le hasard fait qu'Emiliano pioche deux jetons : une caisse d'or (2) et une de dynamite (2). Ces deux caisses sont placées au centre de la table. Au moment de commencer les enchères, Pancho part avec un bonus de 3 pour l'or, et Dolores avec un bonus de 3 pour les munitions.



À l'issue du tour d'enchères, Emiliano a fait l'offre la plus haute pour l'or, Porfirio pour la dynamite et il est à égalité avec Dolores pour les munitions. Emiliano gagne les deux caisses d'or, celle du centre et celle qui appartenait à Pancho. Porfirio s'empare de la caisse de dynamite. À cause de l'égalité, les caisses de munitions appartenant à Dolores sont placées au centre de la table : elles n'appartiennent plus à personne.



À la phase de mise en lieu sûr des caisses, Emiliano met sa caisse d'or de valeur 3 en lieu sûr et Porfirio fait de même avec sa dynamite. Lors des enchères du troisième tour de jeu, Emiliano disposera d'un bonus de 2 pour l'or.

Les joueurs terminent le tour de jeu en prenant chacun 2 cartes de leur pioche.

Quand la pioche d'un joueur est épuisée, celui-ci la reconstitue en mélangeant les cartes qu'il a jouées et défaussées et en les posant face cachée devant lui.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'on peut avoir en main.

Le tour de jeu prend fin après la pioche. Le joueur situé à la gauche du premier joueur actuel devient premier joueur à son tour et entame un nouveau tour en piochant, si nécessaire, des jetons caisses dans le sac.

Fin du jeu et vainqueur

La partie s'arrête immédiatement lorsque, au moment de piocher les jetons caisse, il n'y en a plus assez pour que les trois marchandises (or, munitions et dynamite) soient représentées.

Les joueurs comptent alors leurs points. Les caisses au centre de la table ainsi que celles gagnées mais qui n'ont pas été mises en lieu sûr ne rapportent rien. Les joueurs additionnent la valeur des caisses qu'ils ont mises en lieu sûr : le type de marchandise n'a aucune importance pour ce calcul. Le joueur qui possède le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur à qui il reste le plus de cartes en main qui est le gagnant.

Les cartes spéciales

Chaque joueur commence la partie avec une carte spéciale.

Les cartes spéciales jouées sont écartées du jeu pour le reste de la partie.

Manos arriba

Manos arriba



Cette carte met fin immédiatement aux enchères : les joueurs passent à la phase de résolution de celles-ci.

Il n'est pas possible de jouer cette carte lors du tout premier tour d'enchères. Manos arriba ne peut être jouée que pendant la phase d'enchères, à la place d'une carte d'enchères.

Retour en main



Cette carte permet au joueur qui la joue de reprendre en main une carte parmi ses cartes défaussées.

Estoy de vuelta ne peut être jouée que pendant la phase d'enchères, à la place d'une carte d'enchères.

Mur de protection



Cette carte permet au joueur qui la joue de protéger les caisses gagnées, mais pas mises en lieu sûr, d'un seul type de marchandise. Le joueur pose cette carte à côté des caisses protégées : il est certain de les garder à la fin de la phase de résolution des enchères, quelque soit le résultat de celles-ci.

Attention : cette carte doit être jouée juste avant la phase d'enchères. Une fois celle-ci commencée, elle n'est plus utilisable avant le tour de jeu suivant.

Mises en lieu sûr



Cette carte permet au joueur qui la joue de mettre en lieu sûr, lors de la phase de mise en lieu sûr des caisses, autant de caisses qu'il veut, pour une valeur maximum de 6. Le type de marchandise contenu dans les caisses n'a pas d'importance.

Par exemple, il est possible de mettre en lieu sûr une caisse de 4 munitions et une de 2 dynamites.

Attention : cette carte doit être jouée lors de la phase de mise des caisses en lieu sûr.

Par exemple, si vous avez une caisse de 4 munitions et une de 2 dynamites, vous pouvez mettre en lieu sûr une caisse de 4 munitions et une de 2 dynamites.

TILSIT

Parc de l'Événement
1 allée d'Effiat
91165 Longjumeau Cedex France
© TILSIT 2005

Auteur : Michael Schacht
Illustrateur : Olivier Frot
Tests et développement : TILSIT Team
Maquette : TILSIT Studio
Fabriqué en France