

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Casablanca

Un jeu de Alex Randolph, édité par FX Schmid

Contenu

- 1 planche de jeu
- 4 figures
- 14 jetons
- 35 cartes prime argent

Préparatifs

Etaler la planche de jeu. Au centre de celle-ci un cercle entouré de 28 autres cercles verts.

Au-dessus de chacun de ces cercles, un symbole sur fond blanc. Au total 7 symboles, chaque symbole se répétant 4 fois.

Argent

On joue avec des billets de 50 \$. Chaque joueur reçoit 2000 \$ sur lesquels il prélève la mise de 700 \$ qu'il verse dans la caisse (partie centrale). Il peut alors jouer. L'argent restant vient s'ajouter à la caisse.

Figures

Chaque joueur choisit une figure qu'il place sur la coupole (surface blanche en pointe) de son choix, au-dessus d'un des symboles sur la planche de jeu.

Jetons

14 jetons ronds, rouge à l'envers, chiffrés de 0 à 6. Chaque chiffre revient deux fois. Un meneur de jeu, désigné par les joueurs pour la première partie (à la partie suivante ce sera le gagnant), mélange les jetons et les dispose à l'envers dans un ordre quelconque sur les cercles verts en-dessous des symboles. Chaque joueur prend un de ces jetons, le regarde et le pose de côté, toujours retourné. Ces jetons n'entreront plus dans le jeu de toute la partie. Chaque joueur a ainsi l'avantage de connaître un chiffre qui ne se trouve plus dans le jeu.

Cartes

Il y a 35 cartes prime avec 5 fois les symboles représentés sur la planche.

Le meneur de jeu mélange les cartes et en distribue 3 à chaque joueur. Si l'un des joueurs revoit 3 cartes du même symbole, il en rend une et tire une nouvelle carte. Les cartes restantes sont à nouveau mélangées puis déposées dans la case centrale, les figures à l'endroit (ces 3 cartes ne donnent pas encore droit aux primes provenant de la caisse).

But du jeu

Chaque joueur cherche à gagner le plus d'argent possible en acquérant des cartes prime et pariant que quelqu'un cherche à tricher à chaque fois qu'il a un doute. Chaque joueur cherche à acquérir le premier 4 cartes prime de même symbole. Le premier qui y parvient perçoit le montant total de la caisse et termine la partie.

Déroulement du jeu

1. Départ

C'est le joueur placé à la gauche du meneur qui commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Tirage

A chaque tour les joueurs cherchent à acquérir une carte prime en avançant leur figure sur une case dont le symbole correspond à celui représenté sur la carte du dessus. Pour jouer il

- saisit un jeton et, sans que les autres joueurs puissent regarder, en lit le chiffre, annonce ce dernier ou bien tout autre chiffre de son choix entre 0 et 6 pour le nombre de cases dont il veut faire avancer sa figure. Il place ensuite son jeton sur une autre case verte encore libre, de telle sorte qu'en cas de protestation on puisse la retrouver immédiatement.
- Le joueur avance sa figure dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases indiqué. S'il a annoncé 0, il ne bouge pas.
- Le joueur demande : « Quelqu'un élève-t'il protestation ? »
- Si personne ne proteste, le jeton est placé dans le rang.

3. Cartes prime

Lorsque le joueur arrive sur un symbole identique à celui de la carte prime du dessus (ou lorsque le joueur se trouve déjà sur ce symbole et que le chiffre 0 a été annoncé) et que personne ne proteste, le joueur a le droit de prendre la carte du dessus et de l'ajouter à ses autres cartes. La caisse lui remet ensuite son gain de la façon suivante : s'il s'agit de la première carte d'un symbole il reçoit 100 \$. Avec deux cartes du même symbole : 200 \$, avec trois cartes : 300 \$. Avec la quatrième carte, il encaisse le total et termine ainsi le jeu.

4. Provocation

L'intérêt de « Casablanca » réside dans le fait que tricher et bluffer sont promesses de succès et de gain. On annonce des chiffres qui ne correspondent pas à ceux du jeton pour essayer de s'adjuger de précieuses cartes-prime.

Naturellement on peut se faire prendre au piège. Un joueur peut en provoquer un autre en disant tout simplement : « Cela n'est pas vrai » ou en réfutant à voix haute le chiffre annoncé. Chaque joueur a le droit de protester, mais une seule fois à chaque tour. Si plusieurs joueurs protestent en même temps, la priorité va à celui placé le plus près du joueur provoqué, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque provocateur doit accompagner immédiatement sa provocation d'une mise d'au moins 100 \$. Le joueur provoqué a deux possibilités :

- a) Il peut revenir sur ses dires et avouer qu'il a essayé de tricher. Dans ce cas il verse dans la caisse une amende de 50 \$. Le jeton reste retourné et le provocateur garde son argent.
- b) Le joueur provoqué accepte le pari, c'est-à-dire qu'il prétend avoir dit la vérité. Il peut engager la même somme que celle offerte par le provocateur ou bien surenchérir en offrant le double ou le triple, ceci dans le but de contrer le provocateur.

Le provocateur a de son côté les possibilités suivantes :

- a) Il peut se retirer et lâper sa mise au profit du provoqué.
- b) Il relève le pari en engageant la même somme que le provoqué qui doit découvrir son jeton. Si son annonce était exacte, il a gagné. S'il a triché, il a perdu.
- c) Il peut, comme au poker, faire monter les enchères jusqu'à ce que l'un des deux joueurs égalise la somme ou se retire.

Le gagnant du pari, quel qu'il soit reçoit :

- la somme totale mise en jeu plus la carte prime de l'enjeu ainsi que la prime correspondante payée par la caisse ou bien
- la somme totale mise en jeu plus une des cartes du perdant de son choix ainsi que la prime correspondante payée par la caisse.

5. Plusieurs figures peuvent se trouver en même temps sur une carte.

6. Une fois, mais une seule au cours d'une partie, chaque joueur peut exiger que les jetons soient mélangés et redistribués dans un nouvel ordre.

7. Le talon de cartes

Lorsque le talon est utilisé, on en forme un nouveau de la façon suivante : chaque joueur retourne les cartes symboles dont il ne possède qu'un seul exemplaire. Le meneur de jeu mélange ces cartes et les remet en jeu. Le jeu continue.

8. L'argent

Si, au cours du jeu, un des joueurs est à court d'argent, il peut - lorsque son tour arrive - rendre jusqu'à deux cartes à la banque au prix de 200 \$ chaque. Ces cartes seront glissées sous le talon. S'il n'a plus ni argent ni cartes, il doit quitter le jeu. Si un joueur doit miser « le tout sur une carte » c'est-à-dire le total de son avoir, la somme en question ne peut pas faire l'objet d'une surenchère de la part d'un joueur plus « aisé ».

9. Fin d'une partie

Le jeu se termine dès que l'un des joueurs a acquis les quatre cartes prime d'un même symbole et ainsi gagné la somme en caisse. Chacun compte son argent, le gagnant étant celui qui possède la plus grosse somme.

10. L'argent sera redistribué à chaque nouvelle partie.