

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

**ESCALE À JEUX**



CASANOVA

Un jeu de Niek Neuwahl © 2004 Kidult Game

Giacomo Casanova avait deux grandes passions : une que tout le monde connaît, et l'autre que nous allons découvrir ici. Casanova est un jeu de cartes et de dés pour 2 à 4 joueurs dans l'univers fascinant de la Venise du XVIII^e siècle.

Contenu du jeu :

4 séries de cartes numérotées de 1 à 13
3 dés
48 pièces

Mise en place :

Chaque joueur prend une série de cartes numérotées (1 à 13) ainsi que 12 pièces.

But du jeu :

Il vous faut gagner plusieurs paris en ayant joué la carte de plus haute valeur, sans toutefois dépasser le résultat obtenu par les dés, et être le plus riche à la fin des 12 tours de jeu.

Comment jouer :

Le joueur le plus jeune débute la partie. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur actif annonce combien de dés seront lancés pour le tour puis joue une carte, face cachée, en face de lui. Il place également une pièce sur la table.

Tous les autres joueurs doivent alors miser une pièce et jouer une carte, face cachée.

Le joueur actif lance alors le nombre de dés annoncés au début du tour. Le résultat obtenu est le "massimo", terme italien pour "maximum". Tous les joueurs révèlent leurs cartes. Le vainqueur du tour est celui qui a joué la carte de plus haute valeur sans excéder le "massimo" (inférieur ou égal).

Avant de dévoiler les cartes, le joueur actif peut annoncer: "Quitte" ou "Double"

S'il annonce "Quitte", tous les joueurs révèlent immédiatement leur carte.

S'il annonce "Double", il parie une pièce supplémentaire. Tous les autres joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre) peuvent parier une pièce supplémentaire ou abandonner. Si tous les autres joueurs

abandonnent, le joueur actif remporte ce tour de jeu.

Attention : seul le joueur actif peut faire cette annonce.

Le vainqueur du tour ramasse toutes les pièces pariées. En cas d'égalité, les pièces sont réparties équitablement entre les vainqueurs, le surplus restant sur la table pour le prochain tour. Il peut arriver que personne ne soit vainqueur (tous les joueurs ont posé des cartes de valeur supérieure au "massimo"). Dans ce cas, les pièces pariées restent sur la table pour le prochain tour de jeu.

Dans tous les cas, les cartes jouées sont défaussées et alignées face visible devant chaque joueur et un nouveau tour de jeu commence. Le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

Fin du jeu :

À la fin du 12^{ème} tour de jeu, la partie s'achève et le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. Remarque : les joueurs ayant 13 cartes en début de partie, l'une d'entre elles ne sera donc pas jouée.

Élimination d'un joueur :

Si par un malheureux hasard, un joueur se retrouve sans pièces pendant la partie, il est éliminé. Aucun crédit n'est accepté.

Remerciements :

Nous remercions Stefanie Rohner et Christian Wolf, auteurs du jeu Casanova, publié par FX Schmid en 1990, pour nous avoir autorisé à utiliser le même titre.

*Mis en ligne en novembre 2004
pour les lecteurs de JeuxSoc
<http://jeuxsoc.free.fr>*