

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





CASINO PIRATE

 De 7 à 99 ans

 De 3 à 5 joueurs

 **Contenu :** 44 cartes : 7 x 4 cartes «**pierres précieuses**», 12 cartes «**pièces d'or**» (dont un squelette), 4 cartes «**cailloux**». 50 trésors à miser.

 **But du jeu :** se rapprocher le plus possible d'une valeur de trésor égale à $7\frac{1}{2}$, ou le faire croire aux autres joueurs.

 **Valeur des cartes :**



– cartes
«**pierres précieuses**»
de 1 à 7 points



– cartes «**pièces d'or**»
 $\frac{1}{2}$ point



– cartes «**cailloux**»
0 point



– carte «**squelette**»
le joueur lui donne la valeur
qu'il souhaite entre 1 et 7 points
(chiffre entier). C'est un joker.

Préparation du jeu : chaque joueur reçoit 10 trésors qui lui serviront à miser. Les autres trésors sont écartés du jeu. Chacun leur tour, les joueurs sont le meneur de jeu, lequel est opposé à tous les autres joueurs. Le joueur le plus âgé est le 1^{er} meneur de jeu. Il mélange les cartes et les garde en main, faces cachées. Il distribue une carte à chacun des autres joueurs. Ceux-ci la regardent sans la montrer aux autres et en fonction de leur jeu, décident de miser 1 ou 2 de leurs trésors qu'ils posent devant eux sur la table.

• Le joueur situé à gauche du meneur de jeu commence :

– **Il ne veut pas de carte supplémentaire** (parce qu'il a reçu une carte très proche de $7\frac{1}{2}$ points ou alors qu'il décide de bluffer). Il pose sa carte face cachée devant lui et dit «servi».

– **Il veut recevoir d'autre(s) carte(s)** afin de s'approcher d'avantage de $7\frac{1}{2}$ points et dit «carte». Il peut demander des cartes une à une jusqu'au moment où il indique qu'il est «servi».

Le joueur qui reçoit les cartes peut garder une seule carte cachée. Par conséquent, chaque fois qu'il reçoit une nouvelle carte il doit choisir entre deux options :

- Demander que la carte lui soit distribuée face visible.
- Demander que la carte lui soit distribuée face cachée, et alors il devra retourner celle qu'il avait cachée.

Le meneur de jeu agit de même avec tous les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Quand tous les joueurs sont « servis », le meneur essaie à son tour de se rapprocher de 7 ½ points. Il retourne devant lui 1 carte puis 1 autre, etc. Pour le meneur, toutes les cartes sont découvertes. Il peut s'arrêter quand il le souhaite.

- **Le meneur de jeu dépasse 7 ½ points.** Il « paie » (avec son trésor) aux autres joueurs l'équivalent de leur mise initiale (ex : Pour une mise de 2 trésors, un joueur en récupère 4 : les 2 siens + les 2 donnés par le meneur). Les joueurs ne dévoilent pas leurs cartes.

- **Le meneur de jeu n'a pas dépassé 7 ½ points.** Il demande un à un aux joueurs de découvrir leur jeu en commençant par le joueur placé à sa gauche. Avant de demander à chaque joueur suivant de découvrir son jeu, le meneur peut prendre le risque, s'il le souhaite, d'abattre une nouvelle carte (ou plusieurs) sur son jeu, pour tenter de se rapprocher encore de 7 ½ points. En faisant cela, il court aussi le risque de dépasser 7 ½ points, et de devoir « payer » avec son trésor chacun des joueurs restants.

C'est à lui de mesurer les risques, avant de s'adresser à chacun des joueurs, en fonction de son jeu, et de son estimation du jeu des autres joueurs.

- Le joueur a un nombre de points inférieurs à ceux du meneur : le joueur lui donne sa mise.

- Le joueur a un meilleur jeu que le meneur : le joueur reprend sa mise, et le meneur lui donne l'équivalent de sa mise initiale (comme précédemment).

- Le joueur atteint exactement 7 ½ points : le meneur double la mise du joueur (s'il a misé 2 trésors, il reprend ses 2 trésors et en reçoit 4 de plus du meneur).

NB1 : Un joueur, sachant qu'il a perdu face au meneur, peut décider de lui donner sa mise sans découvrir son jeu, afin de ne pas dévoiler sa stratégie.

NB2 : A égalité, c'est le meneur qui gagne. Le joueur lui donne sa mise.

Lorsque tous les joueurs ont dévoilé leur jeu et que les « distributions » de trésors ont eu lieu, on change de meneur de jeu. Toutes les cartes des joueurs sont données au nouveau meneur lequel les mélange et la partie reprend.

Fin de la partie : Le gagnant est celui qui a alors le plus de trésors.