

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**



CHICORÉE LE JEU

Un jeu de Pascal Nivesse, réalisé par Thomas Fieffé
© 2005 Ludiquement vôtre / Zandji

Ces règles détaillées, parfois légèrement différentes de la règle officielle, vous sont proposées par Pascal Nivesse et François Haffner

But du jeu

Disposer devant soi les 7 cartes de la chaîne de la chicorée de **1-Achat** de graines à **7-Exporter**.

Mise en place

Toutes les cartes sont mélangées pour former une pioche. Les joueurs reçoivent **12 pions** mais **aucune carte**. Un premier joueur est désigné. On jouera ensuite dans le sens horaire.

Tour d'un joueur

Le joueur dont c'est le tour effectue les actions suivantes dans l'ordre :

Si le joueur a une carte Départ exposée devant lui (Voir chapitre Cartes départ) :

1. Il reçoit de la banque les gains de sa carte Départ : 1, 2 ou 4 pions (cf. Carte départ).
2. Il reçoit de **chacun de ses adversaires** les revenus de ses cartes **6-Magasin** et **7-Exporter** (cf. Cartes exporter et magasin).
3. Il peut exposer autant de cartes **6-Magasin** qu'il le souhaite, à condition qu'un joueur ait déjà posé une carte **4-Récolte** (même si elle a ensuite été détruite par une carte spéciale).
4. Il peut exposer **une et une seule carte de sa chaîne**, en respectant l'ordre : 1-2-3-4-5 et 6-7

Note : la carte **7-Exporter** peut être exposée si le joueur a déjà posé une ou plusieurs cartes **6-Magasin**, même s'il lui manque des cartes précédentes dans sa chaîne.

Si le joueur n'a pas de carte Départ exposée :

5. Il peut poser une carte Départ s'il en a une en main.

Que le joueur ait ou non une carte Départ devant lui :

6. Il peut poser autant de cartes spéciales que voulues (cf. Cartes spéciales).
7. Il tire une première carte de la pioche qu'il met dans son jeu.
8. Il tire une seconde carte de la pioche qu'il expose au centre de la table.
 - a. **S'il s'agit d'une carte spéciale, carte rouge** (Maladie, Orage, Pluie-froid, Incendie, Surproduction ou Café-Thé-Cacao), **carte ocre** (En vogue, Blocus ou Santé) ou **carte joker** (Chicorée), il la met dans sa main.
 - b. **S'il s'agit d'une carte Défi**, Tout le monde participe à un Défi (cf. Défi).
 - c. **S'il s'agit d'une autre carte (départ ou chaîne)** Tout le monde participe à des Enchères (cf. Enchères).
9. Le tour passe ensuite au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur possède devant lui, à la fin de son tour, une chaîne complète avec les 7 cartes, il a gagné la partie.

Cartes départ

Un joueur ne peut disposer devant lui qu'**une seule carte** départ pour toute la partie.

Au début de chacun de ses tours, il recevra **de la banque** 4 pions pour une carte Égypte, 2 pions pour une carte Grèce et 1 pion pour une carte Moines Hollandais.

Rappel : vous ne pouvez poser qu'une seule carte départ ; il est donc parfois judicieux d'attendre de posséder une « bonne » carte départ avant de la poser.

Cartes exporter et magasin

Les **autres joueurs** doivent, lors de votre tour, vous donner **1 pion** par carte **6-Magasin** exposée devant vous et **2 pions** si vous avez la carte **7-Exporter** exposée devant vous.

Rappel : il est possible qu'un joueur ait exposé plusieurs cartes **6**.

Cartes spéciales

- Les cartes Maladie, Orage et Pluie-froid détruisent une carte **4-Récolte**.
- La carte Incendie détruit une carte **3-Bâtir une manufacture**.
- La carte Surproduction et Café-Thé-Cacao empêchent de toucher des pions pendant deux tours.
- Les cartes En vogue, Blocus et Santé vous permettent de tirer 2 cartes.
- La carte Chicorée est un Joker qui peut remplacer n'importe quelle carte de la chaîne, mais pas une carte Départ.

Remarque : Si un joueur **ne peut pas payer une dette**, il doit immédiatement vendre aux enchères une ou plusieurs des cartes **de sa main**. S'il ne peut toujours pas payer, il est en faillite, il quitte la partie et toutes ses cartes vont à la défausse.

Défi

Les cartes Défi sont les cartes avec des fleurs de chicorée. Une carte Défi tirée en première carte de son tour est prise en main normalement, sans la montrer aux autres joueurs. Lorsqu'une carte Défi est retournée à l'occasion du tirage de la deuxième carte de son tour, tous les joueurs participent à un défi :

- Chacun pose devant lui autant de cartes (Défi ou autres) qu'il le souhaite, puis on les retourne toutes en même temps.
- Chacun est obligé de jouer au moins une carte, même s'il n'a pas de carte Défi (sauf bien sûr s'il n'a aucune carte en main).
- Celui qui a joué le plus de fleurs de la chicorée, gagne un nombre de pions égal au nombre total de fleurs visibles sur toutes les cartes retournées, celles des joueurs et la carte qui a déclenché le défi.
- Toutes les cartes rendues visibles sont ensuite défaussées, qu'il s'agisse de cartes Défi ou d'autres cartes.

Note :

- Chacun est libre de choisir le nombre de cartes qu'il pose, mais toutes les cartes seront défaussées à l'issue du Défi.
- Si deux joueurs ou plus sont à égalité lors d'un Défi, tous les ex æquo empochent le nombre de fleurs de chicorée en pions.
- Rappel : Un joueur affligé de la carte Surproduction ou Café-Thé-Cacao, et qui gagnerait un Défi ne peut pas gagner de pions !

Enchères

Chacun son tour ou « à la mêlée » - en convenir en début de partie - les joueurs proposent un prix plus élevé que le précédent. Celui qui propose la dernière enchère reçoit la carte retournée.

Enchères avec bluff (dans la main)

Les cartes **Départ**, **6-Magasin** et **7-Exporter** s'achètent selon un mode d'enchères différent (elles sont *marquées d'une main en haut à gauche*). Chacun met secrètement un certain nombre de pions dans sa main et tous les joueurs ouvrent leur main en même temps. Celui qui a le plus de pions gagne la carte, et tous les pions joués par les joueurs vont à la banque. Il est autorisé de ne miser aucun pion.

En cas d'égalité, la carte revient au joueur ex æquo **le plus proche du joueur actif** dans le sens horaire, en commençant par celui-ci.

Dans tous les cas

Une carte qui ne fait l'objet d'aucune enchère est défaussée.