

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Figaro™

F

Un jeu pour 3 à 6 hommes à tout faire, à partir de 8 ans

Le Roi est vraiment désespéré. Toute la cour est à la joute si bien qu'au château il n'y a plus personne pour l'aider dans les tâches quotidiennes. Il y aurait vraiment besoin d'un homme à tout faire ! Figaro voudrait bien l'aider, mais il est tellement brouillon qu'il en fait voir de toutes les couleurs à ce pauvre Roi ! Voulez-vous essayer de le faire embaucher tout en évitant les coups bas des autres joueurs ?

CONTENU

- 60 cartes (5 couleurs : 3x1, 6x2, 1x3 ; 5 jongleurs 3x1, 2x2 ; 5 « ronde »)
- 15 tronçons de route
- les murs du château
- un Roi et son socle
- 1 sac en toile
- ces règles.



PRÉPARATION

Avant la toute première partie, détachez soigneusement tous les éléments. Introduisez le Roi dans son socle en bois. Mettez tous les tronçons de route dans le sac en toile.

Une partie est composée de trois manches : posez, au centre de la table, les tronçons de route pour les trois manches. Pour chaque manche on utilise un nombre de tronçons égal au nombre de joueurs moins un. Plochez les tronçons au hasard dans le sac en toile et posez-les en ordre décroissant, du plus long au plus court.



Exemple de disposition en configuration 5 joueurs.

Au début de chaque manche, mélangez les cartes et distribuez-les toutes aux joueurs. Gardez le château à porté de main. Règle spéciale pour trois joueurs : on utilise que 45 cartes ; pour cela, rangez dans la boîte le cartes de un des cinq couleurs, deux cartes « jongleur » (une de valeur 1 et une de valeur 2) ainsi que trois cartes « ronde ».

LE JEU

Le propriétaire du jeu décide qui sera le premier joueur, mais vous pouvez aussi choisir au hasard. Le premier joueur prend le pion Roi.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son propre tour, le joueur doit choisir une carte de sa main et la jouer face visible devant l'un des joueurs (il peut également la jouer pour lui-même en la plaçant devant soi) - elle représente une bourde commise par Figaro devant le Roi !

Les règles suivantes s'appliquent alors :

- chaque joueur ne peut avoir devant lui que des cartes d'une seule couleur. Lorsqu'un joueur a déjà devant lui une carte d'une certaine couleur, toutes les cartes suivantes devront être de la même couleur.
- chaque joueur doit avoir devant lui une couleur différente de celle des autres joueurs. Deux joueurs ne peuvent en aucun cas avoir la même couleur posée devant eux.

Lorsqu'un joueur se retrouve avec des cartes posées devant lui pour une valeur totale de 6 points ou plus, ça signifie que le Roi n'en peut vraiment plus ! Ce joueur doit ramasser alors toutes les cartes posées face visible se trouvant devant tous les joueurs, et les poser dans son propre paquet de plis, face cachée. Indépendamment de qui a joué la carte précédente, c'est le joueur qui ramasse le pli qui débute un nouveau tour, en jouant une carte de sa main devant un joueur comme d'habitude. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre comme d'habitude.



Le joueur ramasse !

Si un joueur ne peut pas jouer de cartes (parce que tous les joueurs ont des cartes déjà posées d'une certaine couleur et qu'il a en main que des cartes d'autres couleurs), il doit ramasser toutes les cartes se trouvant face à tous les joueurs et les mettre dans son paquet de plis. Pendant son propre tour, le joueur peut aussi décider de ramasser les cartes posées face visible même s'il peut encore jouer une carte - ce faisant il accepte son propre destin avant qu'il ne s'aggrave encore plus...

Fin de la manche

La manche se termine lorsqu'un joueur commence son propre tour sans aucune carte en main. (Les joueurs devraient à ce propos annoncer à tout le monde lorsqu'il leur reste qu'une carte, pour indiquer que la manche est sur le point de finir). Ce joueur prend le pion Roi.

Chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a ramassées dans ses plis (les valeurs des cartes sont ici ignorées). Les cartes posées face visible en fin de manche et celles encore en main sont ignorées.

Le joueur ayant le nombre de cartes le plus élevé prend le tronçon de route le plus long disponible pour la manche en cours et le garde près de lui. Le deuxième joueur ayant le nombre le plus élevé prend le second tronçon de route et ainsi de suite. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus près de celui qui possède le Roi (celui-ci exclu), dans le sens des aiguilles d'une montre, qui prend le tronçon le plus long. Le joueur ayant ramassé le moins de cartes ou tous les joueurs sans plis, ne reçoivent aucun tronçon ! (Remettez dans la boîte les éventuels tronçons inutilisés lors de la manche). Les cartes sont remélangées et distribuées pour une nouvelle manche : c'est le joueur qui possède le Roi qui commence.

Règle spéciale pour la troisième manche : À la fin de la troisième manche, avant que les tronçons de route ne soient attribués, le joueur ayant le moins de cartes dans son paquet de plis (en cas d'égalité, le joueur qui a le Roi, ou le plus près de celui-ci en sens horaire) prend son propre tronçon de route le plus long jusqu'ici récolté et l'échange contre le tronçon le plus court disponible parmi les tuiles de la manche.

Remarque : si les tronçons de route possédés par le joueur sont tous plus courts que le plus court des tronçons disponibles, bien évidemment il n'échange rien du tout.

En cours de partie, les cartes des plis ne peuvent en aucun cas être comptées. De même qu'il est interdit de comparer ses propres tronçons de route avec ceux des autres joueurs.

Cartes spéciales

Le joueur joue une carte « ronde » face visible devant lui : ainsi, chaque joueur passe immédiatement toutes les cartes posées face visible qui se trouvent devant lui à son voisin de gauche (carte « ronde » comprise !).

Les jongleurs sont des jokers qui représentent n'importe quelle couleur. Ainsi, dans une partie à 6 joueurs, les jokers peuvent être joués devant le sixième joueur, lorsque toutes les autres couleurs ont été jouées.

Si devant un joueur se trouvent uniquement des jongleurs et des rondes, la couleur de ce joueur reste indéterminée.

FIN DU JEU

La partie se termine à la fin de la troisième manche. Chaque joueur place côte à côte ses tronçons de route à partir du château.

Le joueur ayant la route la plus courte est aussi le plus près du Roi, et donc, son Figaro obtient le poste auprès du Roi : ce joueur est le gagnant !

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le gagnant parmi ces joueurs est celui qui possède le Roi, ou à défaut, celui qui en est le plus près en sens horaire.



Auteur : Reiner Knizia

Développement : Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli

Illustrations : Daniele Barletta

Direction artistique : Roberta Barletta

Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traduction : Sabine Di Trani



©2006 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italie
Tous droits réservés.

Tous nos remerciements vont à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils. Reiner Knizia désire remercier tous les testeurs de ce jeu, notamment Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Markus Welbourne.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils : www.davincigames.com - info@davincigames.com

FIGARO^{1.0}

3 à 6 | 30 mm > avoir le tapis le plus court

→ **préparation** | Pour chacune des 3 manches, piocher du sac autant de tapis que de joueurs -1, classés par ordre décroissant | Distribuer toutes les cartes

— **memo** à 3 J., enlever auparavant toutes les cartes "1" des 5 couleurs, ainsi que 2 farandoles et 2 jongleurs (de valeur 1 et 2)

Tour de jeu

le joueur choisit entre

❖ POSER 1 CARTE DEVANT SOI OU DEVANT 1 JOUEUR

— **memo** un joueur ne peut avoir qu'une couleur devant lui

— **memo** deux joueurs ne peuvent pas avoir la même couleur

❖ RAMASSER DES CARTES

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer ou qu'il a devant lui au moins un total de 6 points, il ramasse toutes les cartes f.v de tous les joueurs. Il constitue une pile f.c à côté de lui

— **memo** un joueur peut volontairement ramasser les cartes au lieu de jouer une carte

❖ JONGLEUR

Peut être joué n'importe où, même devant un joueur qui n'a pas encore de couleur attribuée

❖ FARANDOLE

Chaque joueur passe les cartes posées f.v devant lui au joueur situé à sa gauche.

Nouveau tour

C'est le joueur qui a ramassé les cartes qui commence un nouveau tour.

Fin d'une manche

Dès qu'un joueur débute son tour sans aucune carte, il prend la figurine du roi et chacun compte les cartes ramassées. Celui avec le + grand nombre prend le tapis le plus grand, et ainsi de suite. Le ou les joueurs avec le moins de cartes ne prennent rien. Les éventuels tronçons non attribués sont écartés.

— **memo** si égalité : gagne le roi ou le plus proche du roi (en sens horaire)

— **memo** avant la répartition des tapis de la dernière manche, le joueur avec le moins de cartes amassées durant la manche échange son plus long tapis avec le plus court des tapis à attribuer.

Gagnant

Chacun met bout à bout ses tapis (prendre appui sur la boîte de jeu) et le plus court remporte la partie

FIGARO^{1.0}

3 à 6 | 30 mm > avoir le tapis le plus court

→ **préparation** | Pour chacune des 3 manches, piocher du sac autant de tapis que de joueurs -1, classés par ordre décroissant | Distribuer toutes les cartes

— **memo** à 3 J., enlever auparavant toutes les cartes "1" des 5 couleurs, ainsi que 2 farandoles et 2 jongleurs (de valeur 1 et 2)

Tour de jeu

le joueur choisit entre

❖ POSER 1 CARTE DEVANT SOI OU DEVANT 1 JOUEUR

— **memo** un joueur ne peut avoir qu'une couleur devant lui

— **memo** deux joueurs ne peuvent pas avoir la même couleur

❖ RAMASSER DES CARTES

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer ou qu'il a devant lui au moins un total de 6 points, il ramasse toutes les cartes f.v de tous les joueurs. Il constitue une pile f.c à côté de lui

— **memo** un joueur peut volontairement ramasser les cartes au lieu de jouer une carte

❖ JONGLEUR

Peut être joué n'importe où, même devant un joueur qui n'a pas encore de couleur attribuée

❖ FARANDOLE

Chaque joueur passe les cartes posées f.v devant lui au joueur situé à sa gauche.

Nouveau tour

C'est le joueur qui a ramassé les cartes qui commence un nouveau tour.

Fin d'une manche

Dès qu'un joueur débute son tour sans aucune carte, il prend la figurine du roi et chacun compte les cartes ramassées. Celui avec le + grand nombre prend le tapis le plus grand, et ainsi de suite. Le ou les joueurs avec le moins de cartes ne prennent rien. Les éventuels tronçons non attribués sont écartés.

— **memo** si égalité : gagne le roi ou le plus proche du roi (en sens horaire)

— **memo** avant la répartition des tapis de la dernière manche, le joueur avec le moins de cartes amassées durant la manche échange son plus long tapis avec le plus court des tapis à attribuer.

Gagnant

Chacun met bout à bout ses tapis (prendre appui sur la boîte de jeu) et le plus court remporte la partie