

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**



Johnny Controletti

de Dominique Ehrhard

© FX Schmid 1997

Traduction française par François Haffner

Principe du jeu

Les joueurs se mettent tour à tour dans la peau de Johnny Controletti qui recouvre ses créances auprès de ses débiteurs, les autres joueurs. Les débiteurs en question proposent un paiement face cachée. Johnny peut leur faire confiance et encaisser la somme, ou préfère vérifier avant, quitte à payer une amende au débiteur honnête dont ils avaient douté.

Le premier qui possède 25 000 gagne la partie.

Contenu

- 60 cartes argent
- 6 cartes portefeuille
- 1 dé numéroté
- 1 dé coloré
- cette règle du jeu

Préparatifs

Chaque joueur reçoit neuf cartes argent : 1 x 5000, 2 x 2000, 4 x 1000, 2 x 0, soit un total de 13 000 Mille.

Par ailleurs, chaque joueur reçoit une carte portefeuille de la couleur de son choix, qu'il tiendra comme dernière carte de son jeu, la face coloré visible des autres joueurs, pour que chacun puisse connaître la couleur de tout le monde.

Six autres cartes argent sont prises du paquet (1 x 5000, 2 x 2000, 2 x 1000, 1 x 0), mélangées et placées faces cachées au milieu de la table. On parlera de ces cartes comme de **l'épargne de Tante Carlotta**. Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte.

Les deux dés sont placés près de l'épargne de Tante Carlotta

Le jeu

Celui qui ressemble le plus à Johnny Controletti commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour (qu'on appellera **Johnny** pour plus de commodité) jette le dé coloré pour déterminer quel adversaire devra lui verser de l'argent par la suite - cet adversaire est appelé le débiteur. Si Johnny tire sa propre couleur ou une couleur n'appartenant à aucun des joueurs en lice, il peut choisir son adversaire.

Johnny demande le paiement à son débiteur qui doit présenter au moins une carte face cachée sur la table.

- ◆ **Si Johnny est du genre confiant** et pense que son débiteur lui a préparé une somme décente, il prend les billets et les place dans son portefeuille, sans les montrer aux autres joueurs.
- ◆ **Si Johnny est sceptique** et pense que le montant préparé par son débiteur est insuffisant, peut être même nul, il lance le dé numéroté puis retourne les cartes proposées par son débiteur.

Trois possibilités peuvent se présenter :

- 1) Le nombre obtenu au dé, multiplié par 1000, est **inférieur** au total offert par le débiteur. Dans ce cas, le débiteur récupère son argent, et Johnny doit lui payer la même somme que celle qui était offerte. C'est ensuite au tour du joueur suivant. N.B. : Si le débiteur offre au moins 7000, il gagnera systématiquement contre un joueur sceptique, mais il prend le risque de perdre son argent face à un joueur confiant.
- 2) Le nombre obtenu au dé, multiplié par 1000, est **égal** au montant offert. Johnny prend l'argent. Le tour passe au joueur suivant.
- 3) Le nombre obtenu au dé, multiplié par 1000, est **supérieur** à la somme offerte. Dans ce cas, le débiteur doit ajouter au moins une carte face cachée.
Si Johnny est maintenant satisfait, il prend l'argent et le tour passe au suivant.
S'il n'a toujours pas confiance, il jette à nouveau le dé numéroté, retourne les nouvelles cartes et compare son dé avec le nouveau total des cartes précédemment et nouvellement exposées. Les mêmes possibilités 1), 2) et 3) se présentent à nouveau.
Quand le paiement de la dette est résolu, on passe au joueur suivant.

L'épargne de Tante Carlotta

Elle sert de lot de consolation. Chaque fois que Johnny perd après avoir été sceptique (cas n°1), il peut prendre la carte au dessus de l'épargne de Tante Carlotta et la placer dans son portefeuille.

Johnny ne peut se servir dans l'épargne de Tante Carlotta qu'après avoir réglé ce qu'il devait à son débiteur. En aucun cas il ne peut finir de payer son débiteur avec l'argent de l'épargne même s'il n'a pas eu assez pour régler le montant dû.

Le jeu se termine de deux façons :

- ◆ Un joueur possède 25 000 Mille ou plus dans son portefeuille. Ce joueur est le gagnant.
- ◆ La sixième et dernière carte est prise dans l'épargne de Tante Carlotta. Celui qui a alors amassé le plus d'argent gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus petit nombre de cartes (donc des cartes d'un montant moyen plus élevé) qui gagne.

Quelques règles spéciales

- ◆ Chaque joueur peut demander à un autre joueur combien de cartes il possède. Il ne peut bien entendu pas lui demander la valeur de sa main.
- ◆ Si un joueur n'a plus d'argent, il continue toutefois à jouer. Si sa couleur sort au dé, c'est la faute à pas de chance pour Johnny ! Son tour se termine et il ne reçoit aucune consolation de la Tante Carlotta. Il n'a pareillement droit à aucune consolation si son débiteur ne peut régler entièrement sa dette.
- ◆ Si Johnny ne peut payer la totalité de ce qu'il doit à son débiteur, il doit payer tout ce qu'il peut.
- ◆ Lorsque Johnny ne peut faire l'appoint d'une somme due avec ses cartes, faute de posséder les bonnes cartes, il doit payer plus. Le débiteur ne rend pas la monnaie !

Auteur : Dominique Ehrhard

Traduction : François Haffner - haffner@free.fr - <http://jeuxoc.free.fr>

FX Schmid GmbH & Co. KG, Produktentwicklung, Bachstr. 17, 83209 Prien / Chiemsee, 08051 / 6908-31

Fabriqué sous licence Week-End Games - © 1997 F.X. Schmid D-83209 Prien - No. 70331.1