

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





Règle du jeu

KIM-BAC (en chinois : «le cherche-trésor») se joue en deux parties :

1. dans la première partie, (où le trésor est-il caché ?), tous les pions en jeu (ces pions représentent les chercheurs de trésor) essayent de se procurer le coffre qui contient le secret de la cachette du trésor.
2. dans la deuxième partie, (la course au trésor), un seul pion, le Kim-Bac, sait où est caché le trésor. Tous les autres pions des autres joueurs s'allient pour faire prisonnier le Kim-Bac.

Si le Kim-Bac arrive jusqu'à la cachette du trésor, il garde bien sur le trésor pour lui. Si, au contraire, ses adversaires le font prisonnier, ce sont eux qui se partagent le trésor, et le Kim-Bac n'a rien du tout.

ce jeu contient

1. le plan d'une ville chinoise, où l'on remarque :
 - 12 portes marquées de A à L,
 - 18 monuments numérotés de 1 à 18,
 - une rivière qui coupe partiellement la ville en deux.
2. deux dés à jouer
 - un dé ordinaire marqué de 1 à 6
 - un dé spécial, marqué 0-0, 6-6 et 12-12
3. le coffre qui contient le secret de la cachette du trésor : placez-y les dés.
4. des pions qui représentent les chercheurs de trésor
 - 6 pions bleus marqués de 1 à 6
 - 6 pions rouges marqués de 1 à 6
 - 3 pions jaunes marqués de 1 à 3
 - 2 pions blancs marqués 1 et 2
5. 36 cartes à jouer identiques deux par deux.

I - PRÉPARATION DU JEU

1 - Nombre de joueurs et distribution des pions :

- à 2 joueurs, l'un prend les 6 pions bleus, l'autre les 6 pions rouges
- à 3 joueurs, l'un prend les pions bleus 1, 2 et 3, le second, les pions rouges 1, 2 et 3 et le troisième, les 3 pions jaunes
- à 4 joueurs, les 2 pions n°1 et n°2 de chaque couleur sont seuls en jeu.

2 - Disposition des pions.

Chaque joueur place chacun de ses pions, à sa guise, sur l'une des portes marquées A à L. Un seul pion par porte : deux pions ne peuvent pas occuper la même porte.

3 - Les cartes.

Elles sont mélangées et posées, faces cachées, en pile sur la table, à côté du coffre aux dés et du plan de la ville chinoise.

4 - Le coffre.

Mettez les deux dés noirs dans le coffre.

II - PREMIERE PARTIE OU LE TRESOR EST-IL CACHE ?

But de la première partie du jeu :

- posséder deux cartes qui portent le même numéro ;
- diriger son pion le plus proche vers le monument qui porte ce même numéro sur le plan de la ville ;
- faire entrer ce pion dans le monument pour savoir, grâce aux dés contenus dans le coffre, où le trésor est caché.

Chaque joueur jette le dé ordinaire (marqué de 1 à 6). Celui qui obtient le numéro le plus élevé est le premier à jouer. Puis le dé est remis dans le coffre.

1 - Première avance des pions :

le premier joueur prend une carte au talon, la garde dans sa main gauche et déplace tous ses pions, dans l'ordre de leur numéro (d'abord le 1, puis le 2 ...), d'un seul carrefour (ou croisement de rues), dans n'importe quelle direction. Le joueur assis à la gauche du premier fait de même, et ainsi de suite.

Remarque : le déplacement de tous les pions de chaque joueur est obligatoire (sauf si l'un des pions est bloqué par d'autres pions). Chaque pion avance de carrefour en carrefour. Un seul pion par carrefour : 2 pions ne peuvent pas occuper le même carrefour.

2 - Progression des pions :

à chaque tour de jeu, chaque joueur prend la carte supérieure de la pile et fait avancer tous ses pions, dans l'ordre, jusqu'à un nouveau carrefour. Les joueurs gardent en main leurs cartes sans les faire voir.

3 - Découverte du trésor :

après plusieurs tours de jeu, un ou plusieurs joueurs possèdent deux cartes qui portent le même numéro (et désignent donc le même monument).

Ces deux cartes portant le même numéro représentent le monument qui contient le secret de la cachette du trésor. Le joueur qui atteint le premier avec l'un de ses pions le carrefour situé au pied du monument dont il possède les deux cartes a le droit de prendre le coffre.

4 - Où le trésor est-il caché ?

- Le joueur pose sur la table les 2 cartes qui portent le numéro du monument où son pion est arrivé, afin de prouver aux autres qu'il a le droit de prendre le coffre. Ces deux cartes restent sur la table, faces visibles, jusqu'à la fin de la deuxième partie du jeu.
- Il secoue énergiquement le coffre qui contient les deux dés.
- Il ouvre le coffre avec précaution (pour que les dés ne bougent pas), sans faire voir son contenu aux autres joueurs.
- Il additionne les chiffres apparents sur les deux dés : ce total indique le numéro du monument où le trésor est caché.
par exemple :
 - les 2 dés donnent 4 et 1 2 : le trésor est dans le monument n° 16
 - les 2 dés donnent 1 et zéro : le trésor est dans le monument n° 1
- Enfin il referme le coffre, sans faire bouger les dés et le repose doucement sur la table.

Remarque : le joueur peut renoncer au trésor s'il juge son profit insuffisant (voir chapitre V, paragraphe 3).

III - DEUXIEME PARTIE LA COURSE AU TRESOR

Le pion qui a découvert le secret du trésor devient le KIM-BAC. Il joue seul désormais : tous les autres pions du joueur auquel il appartient sont retirés du jeu. Quel que soit le nombre de joueurs, le Kim-Bac est isolé face à six ennemis.

1 - But du Kim-Bac :

arriver au monument désigné par la somme des dés contenus dans le coffre, et s'approprier le trésor.

2 - But de ses poursuivants :

capturer le Kim-Bac et lui arracher le secret de la cachette du trésor afin de se le partager. Pour que le Kim-Bac soit capturé, il suffit que les pions des autres joueurs l'encerclent et le bloquent de sorte qu'il ne puisse plus se déplacer lorsque vient, son tour de jouer.

3 - Déplacement des pions pendant la course au trésor :

le Kim-Bac se déplace le premier, suivi par les pions du joueur de gauche, et ainsi de suite, toujours de carrefour en carrefour. MAIS les autres pions peuvent prendre n'importe quelle rue, alors que le Kim-Bac n'a pas le droit de traverser les ponts de la rivière qui coupe la ville en deux ; s'il veut aller du 1 au 18, il doit la contourner entièrement ! Plus le monument qui contient le trésor est éloigné de celui où le Kim-Bac a trouvé le secret de la cachette, plus la course au trésor est difficile pour lui.

Remarque : les poursuivants du Kim-Bac doivent absolument déplacer tous leurs pions, dans l'ordre des numéros : d'abord le 1, puis le 2, le 3, etc. De cette façon, aucun pion ne risque d'être oublié, ou déplacé deux fois. Si l'un des pions est bloqué par d'autres, et uniquement dans ce cas, il n'est pas déplacé.

IV - LA DECOUVERTE DU TRESOR

1 - Le Kim-Bac atteint la monument où le trésor est caché :

le trésor lui appartient, à l'exception de ce qui revient à chaque joueur qui possède une carte de monument où le trésor est caché : pour justifier ses droits sur le trésor, le Kim-Bac montre aux autres joueurs les dés contenus dans le coffre.

Valeur du trésor : voir chapitre V (partage du trésor)

2 - Le Kim-Bac est capturé

avant d'avoir découvert le trésor : les autres pions ont encerclé le Kim-Bac qui ne peut plus se déplacer. Il leur révèle la cachette du trésor, sur lequel il n'a plus aucun droit.

V - LE PARTAGE DU TRESOR

1 - Valeur du trésor.

Plus le trajet du Kim-Bac est long, plus le trésor est important. Le nombre de taels d'argent (ancienne monnaie chinoise) contenu dans le trésor est calculé de la façon suivante :

- si le trésor est découvert, par exemple, au n° 9, et le secret de la cachette (indiqué par les cartes) au n° 16, le trésor vaut : $16 - 9 = 7\ 000$ taels ;
- si le trésor est découvert au n° 17 et le secret de la cachette au n° 3, le trésor vaut : $17 - 3 = 14\ 000$ taels, etc...

2 - Partage du trésor

- Le Kim-Bac arrive jusqu'à la cachette : il empoche le trésor, diminué de 2 000 taels pour chaque joueur qui possède une carte portant le numéro de la cachette.
- Le Kim-Bac est fait prisonnier : il perd tous ses droits sur le trésor ; même s'il possède une carte portant le numéro de la cachette, il ne touche pas la prime de 2 000 taels !
- Les autres joueurs prélèvent 2 000 taels par carte portant le numéro de la cachette, et se partagent le reste.

Exemple :

A 3 joueurs, Annie, Bernard et Claude :

- valeur du trésor : $18 - 2 = 16\ 000$ taels.
- Annie, le Kim-Bac, est capturée : elle ne touche rien.
- Bernard possède la carte n° 18, monument où le trésor est caché : il reçoit 2 000 taels.
- Bernard et Claude se partagent les 14 000 taels restants et touchent donc 7 000 taels chacun.

Résultats :

- Annie : zéro tael
- Bernard : $2\ 000 + 7\ 000 = 9\ 000$ taels
- Claude : 7 000 taels.

3 - Le Kim-Bac peut renoncer au trésor (voir chapitre II, paragraphe 4, la remarque).

Le joueur qui ouvre le coffre a le droit de renoncer à devenir Kim-Bac s'il juge son gain insuffisant. Trois cas peuvent en effet se présenter :

- le Kim-Bac ne possède aucune des deux cartes qui désignent le monument où le trésor est caché. Et, comme il doit donner 2 000 taels par carte s'il parvient au trésor, il n'a pas intérêt à être Kim-Bac si le trésor est inférieur à 5 000 taels.
- le Kim-Bac possède une de ces deux cartes : il ne faut pas que le trésor soit inférieur à 3 000 taels.
- le Kim-Bac possède les deux cartes : même si le trésor n'atteint que 1 000 taels, le Kim-Bac a intérêt à le découvrir, puisqu'il en est près, donc presque sûr d'y parvenir ...

Remarque :

1. Si le trésor est nul, parce que caché dans le même monument que le coffre, le coup est nul et le Kim-Bac agite à nouveau les dés.
2. Si le Kim-Bac renonce au trésor, la première partie du jeu continue jusqu'à ce qu'un nouveau Kim-Bac prenne le coffre. Ce nouveau Kim-Bac ne peut plus renoncer au trésor.

VI - LE JEU PAR MANCHES

On peut convenir que le jeu soit joué en autant de manches que de joueurs : à 4 joueurs, 4 manches ; à 3 joueurs, 3 manches, etc...

A la fin de chaque manche, on inscrit sur une feuille de papier le nombre de taels gagné par chaque joueur.

A la fin du jeu, on fait l'addition : le joueur qui possède la plus grande quantité de taels gagne.

Editions Edmond Dujardin - 33 - Arcachon