

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



De 2 à 12 joueurs ° À partir de 8 - 99 ans

Contenu : 1 gobelet, 2 dés, 1 bloc de score, Règle du jeu

But du jeu

Il s'agit pour toi d'obtenir un maximum de points au lancer de dés pour avoir un minimum de croix derrière ton nom sur le bloc de score. Le joueur qui obtient le moins de points au lancer est pénalisé d'une croix sur le bloc. Au bout de six croix, il est éliminé.

Valeur des lancers

La valeur du lancer des deux dés se calcule de la façon suivante :

- **Si les dés indiquent des valeurs différentes**, la valeur la plus haute sera multipliée par 10 et la plus faible par 1. Si tu as fait par exemple 5 et 3, ton score sera de $5 \times 10 + 3 \times 1 = 53$ points ;
- **Si les dés indiquent la même valeur**, la valeur de l'un des dés sera multipliée par 100. Si tu as fait par exemple deux fois 4, ton score sera de $4 \times 100 = 400$ points ;
- **Si les dés indiquent un 1 et un 2**, tu auras réussi à faire le **Mex** : c'est le score le plus élevé du jeu.

Déroulement du jeu

C'est le plus jeune joueur qui commence. Il lance les dés et montre son score à tous les autres joueurs : à lui de savoir s'il trouve son score suffisant. Il s'agit pour lui de ne pas terminer avec le score le plus bas, car cela lui vaudrait une croix de pénalisation. S'il estime que son score n'est pas suffisant, il a le droit de rejouer - deux fois au maximum - mais c'est la valeur du dernier lancer qui comptera, même si cette valeur est inférieure au lancer précédent. La main passe alors au joueur assis à la gauche du premier joueur. Ce nouveau joueur va essayer d'améliorer le score, ou au moins de faire un nombre de points suffisant pour ne pas terminer bon dernier. Pendant cette manche, ce joueur et les joueurs suivants auront droit - au maximum - au même nombre de lancers que le joueur qui a joué en premier. Donc si le premier joueur n'a jeté les dés qu'une seule fois, les autres joueurs n'auront droit qu'à un seul lancer chacun. Mais si le premier joueur a jeté les dés trois fois, les autres joueurs auront eux aussi droit à trois lancers - au maximum. Le jeu rejoue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs ont lancé leurs dés ? Le joueur qui a réalisé le score le plus faible a droit à une croix sur le bloc de score. Si au cours de cette manche l'un des joueurs a réussi un Mex, le joueur qui a fait le score le plus bas

aura droit à une croix supplémentaire derrière son nom. S'il y a eu deux Mex, le joueur en question aura donc droit à trois de pénalisation, etc.

Cette manche est maintenant terminée. C'est le joueur qui vient d'avoir droit à une ou plusieurs croix qui jouera en premier lors de la nouvelle manche. Pour savoir qui va commencer si deux joueurs ou plus ont tous obtenu le score le plus bas, ces joueurs lanceront les dés jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait obtenu le score le plus bas. Dès qu'un joueur a été pénalisé de six croix, il est éliminé. Les joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur - qui sera bien sûr le gagnant.

Bluf - Mex

La version BLUF - MEX est une variante très populaire de MEX !

Le jeu se joue comme précédemment, avec toutefois les quelques modifications suivantes :

- Après le lancer, le joueur soulève légèrement son gobelet pour voir son score, mais sans le montrer aux autres joueurs. S'il estime que son score est suffisant, il fait glisser le gobelet vers son voisin de gauche en annonçant à haute voix la valeur des dés sous le gobelet. Le joueur qui a maintenant la main a deux possibilités :
1. **Il croit ce que vient de lui dire le joueur précédent**, regarde les points qui se trouvent sous le gobelet et lance les dés - même s'il voit que le joueur précédent a bluffé, puisqu'il vient de dire qu'il le croyait. Il essaye de faire un bon score avec un nombre de lancers égal - au maximum - à celui du joueur précédent. Il glisse alors le gobelet en direction du joueur suivant en annonçant lui aussi la valeur des dés à haute voix. Cette valeur doit toujours être plus élevée - sinon le joueur a perdu de toute façon. Le joueur suivant pourra lui aussi choisir entre ces deux mêmes possibilités. Il est également possible de regarder la valeur des dés sous le gobelet et d'annoncer une valeur supérieure sans lancer les dés. Lorsque tous les joueurs auront joué, celui qui aura le moins de points aura droit à une croix de pénalisation.
 2. **Rien à faire, il n'y croit pas, il pense que le joueur précédent lui a raconté des craques**. Il retourne le gobelet pour que chacun puisse voir la valeur des dés. Si la valeur des dés est effectivement celle qui vient d'être annoncée - ou si elle leur est supérieure, c'est le joueur incrédule qui aura droit à une croix de pénalisation. Par contre, si le joueur précédent a effectivement menti (« le bluffeur »), c'est lui qui écoperait d'une croix de pénalisation. La manche est maintenant terminée et c'est le joueur qui vient d'être pénalisé par une ou plusieurs croix qui ouvre la manche suivante. Dans cette variante, tout comme dans la première règle du jeu, si l'un des joueurs a fait un Mex, le perdant sera pénalisé : deux croix pour un Mex, trois croix pour deux Mex, etc.