

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Matériel de jeu

- ◆ 1 maracas
- ◆ 21 graines colorées
- ◆ 36 jetons Points de victoire



Introduction

Pour devenir le meilleur maracassiste du monde, il faut avoir l'oreille fine et un brin de malice. Estimez correctement le nombre de graines présentes dans la maracas pour surpasser vos adversaires.

Installation

◆ Formez une réserve commune avec tous les jetons Points de victoire.

◆ Chaque joueur prend 3 Points de victoire devant lui.

Le dernier à avoir dansé la salsa (ou une autre danse latine) devient le Maracassiste.



Déroulement du jeu

Le Maracassiste prend la maracas et prend en main toutes les graines du jeu,

qu'elles se trouvent déjà dans la maracas ou non. Puis, le plus discrètement possible, il place autant de graines qu'il le désire dans la maracas et la referme. Il garde dans sa main les autres graines et ne les montre pas aux autres joueurs.

Le Maracassiste doit placer au minimum une graine dans la maracas.

Exemple: le joueur place secrètement 9 graines dans la maracas et garde les autres graines cachées dans sa main.



Il donne la maracas à son voisin de gauche. Ce joueur peut alors secouer la maracas comme il le désire sans jamais l'ouvrir et doit donner une estimation du nombre de graines présentes dans la maracas en l'annonçant à voix haute.

12!

Ensuite, il passe la maracas au joueur suivant qui fait de même.



Note : L'estimation est libre, elle peut être inférieure, égale ou supérieure à une estimation déjà effectuée par un autre joueur durant ce tour de jeu.

Quand tous les joueurs ont fait leur proposition, le Maracassiste ouvre la Maracas et révèle à tous combien il y avait mis de graines :

- ◆ Tous les joueurs qui ont trouvé le nombre exact marquent 2 points.
- ◆ Si personne n'a trouvé le nombre exact les joueurs qui ont annoncé le nombre le plus proche sans le dépasser gagnent 1 point.

◆ Les joueurs qui ont annoncé un nombre supérieur perdent 1 point. Puis, la maracas est donnée au joueur placé à gauche du Maracassiste actuel. Ce joueur devient le Maracassiste pour la nouvelle manche.

Notes :

- ◆ Le Maracassiste ne participe jamais à la manche en cours.
- ◆ Les joueurs ne peuvent pas perdre plus de points qu'il ne leur en reste.
- ◆ S'il n'y a pas assez de jetons Points de victoire, les joueurs sont libres d'utiliser ce qu'ils veulent pour compter les points.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand chaque joueur a été une fois Maracassiste. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, ils exécutent ensemble une danse de la victoire !

© 2020 Blue Orange Edition. Maracas et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu



RÈGLES DU JEU



**Bruno Faidutti
Hervé Marly**