

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



NIMM'S LEICH !

Un petit jeu de bluff de Wolfgang Lüdtké pour 3 à 6 joueurs audacieux âgés de 10 ans et plus

Dessins de Franck Vohwinkel

© 1997, Goldsieber

Traduction française par François Haffner

Principe du jeu

N.B. *Leiche* veut dire cadavre en allemand. Les noms des cartes sont des jeux de mots allemands intraduisibles.

Des cadavres gisent sur la table. N'ayez pas peur, ils ne sont pas réels.

Chaque joueur possède en main une carte de bluff et doit parier sur le nombre de fois où un cadavre donné apparaît sur toutes les cartes des joueurs. Mais il faut faire attention de ne pas annoncer trop haut. Toutefois, avec un peu de courage et l'aide habile des enquêteurs, vous devriez vous débarrasser de vos cartes en premier et ainsi gagner la partie.

Contenu

42 Cartes

6 vrais cadavres

36 cartes bluff représentant
chacune 6 cadavres

12 jetons enquêteurs

Préparatifs

Placez les 6 cartes cadavres sur un rang, face visible.

La dernière carte à droite est tournée de côté (voir illustration sur la règle allemande). Cette carte est la carte de plus haut rang. Les autres cartes sont successivement de rang moins élevé.

Mélangez les cartes de bluff et distribuez en 6 à chaque joueur faces cachées.

Sans les regarder, chacun empile les cartes qu'il a reçues devant lui. Les autres cartes ne servent pas.

Chaque joueur prend deux jetons devant lui. Les jetons inutilisés sont remis dans la boîte.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en plusieurs manches d'enchères. On joue jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs n'aient plus de cartes.

Pour commencer une manche, chaque joueur prend la carte au dessus de sa pile et la regarde. La carte représente 6 cadavres. A leur tour, les joueurs enchérissent en annonçant combien il se trouve de cadavres d'un certain type dans les mains de tous les joueurs.

Une enchère se fait sous la forme : « Il y a au moins dans les cartes », ou sous une forme similaire.

Les enchères continuent jusqu'à ce qu'un joueur demande à vérifier l'enchère précédente. Au cours d'une manche, il peut y avoir plusieurs tours de table.

Les enchères

Le joueur à gauche du donneur fait une première enchères. Il nomme un cadavre et un nombre minimum d'apparitions de ce cadavre sur les cartes de tous les joueurs. Les joueurs ne sont pas obligés de désigner un cadavre se trouvant sur leur carte. Le bluff n'est pas seulement autorisé, il est encouragé !

Dans le sens horaire, les joueurs font successivement leurs annonces. A son tour, un joueur peut choisir soit de surenchérir, soit de dénoncer l'enchère précédente.

1. Surenchère

Pour surenchérir, vous devez annoncer :

- soit un nombre plus important de n'importe quel cadavre, y compris le cadavre qui vient d'être nommé,
- soit le même nombre de cadavre mais en désignant un cadavre de plus haut rang. Ceci n'est bien sûr pas possible si le cadavre qui vient d'être nommé est celui de plus haut rang, posé horizontalement à droite des autres cartes.

2. Dénonciation de l'enchère précédente

Si vous voulez dénoncer la dernière enchère, vous ne faites pas d'enchère. vous dites simplement « je ne te crois pas », « tu es un gros menteur », « tu dis n'importe quoi », ou toute autre formule approchante. Les autres joueurs doivent maintenant

décider individuellement s'ils croient ou non la dernière enchère.

Le joueur qui a dénoncé l'enchère frappe trois coups sur la table en comptant « 1, 2, 3 ». Au troisième coup, chacun doit avoir pris sa décision.

- Les joueurs qui pensent que le dénonciateur a raison (y compris le dénonciateur), montrent leur poing sans mettre le pouce en l'air.
- Ceux qui pensent que l'enchère est bonne, et donc que la dénonciation est calomnieuse (y compris le joueur qui vient d'être dénoncé) montrent leur poing avec le pouce en l'air.

Les cartes de tous les joueurs sont maintenant révélées, et on compte les cadavres.

Résultats

- S'il y a autant ou plus de cadavres dans les cartes que l'enchère mise en cause, ceux qui avaient levé le pouce gagnent. Les autres perdent donc.
- S'il y a moins de cadavres que le nombre annoncé, alors ce sont ceux qui n'avaient pas levé le pouce qui gagnent. Les autres perdent donc.

Tous les joueurs qui ont gagné rendent leur carte qui retourne dans la boîte. Les perdants mettent leur carte face cachée sous leur pile personnelle.

Après une dénonciation, une nouvelle manche commence. Chaque joueur prend à nouveau la carte du dessus de sa pile en main. Le joueur à gauche de celui qui avait dénoncé commence et fait la première enchère. La nouvelle manche se déroule comme précédemment, jusqu'à une nouvelle dénonciation.

Les jetons enquêteurs

Deux fois dans la partie, chaque joueur peut vérifier ce qui se passe en regardant dans les jeux des adversaires.

Pour cela, à n'importe quel moment de la période des enchères, même si ce n'est pas à son tour de parler, un joueur peut dépenser l'un de ses deux jetons enquêteurs et regarder les cadavres de deux de ses adversaires. Le joueur doit désigner les deux joueurs dont il veut voir la carte. Il regarde les cartes et remet son jeton dans la boîte.

Dès qu'une dénonciation est faite, la période des enchères est terminée et aucune enquête ne peut avoir lieu jusqu'à la fin de la manche en cours.

Fin de la partie

Si à la fin d'une manche, un joueur qui vient d'être dans le groupe des gagnants défaisse sa dernière carte, il a gagné la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui a utilisé le moins de jetons enquêteurs qui est le gagnant.

S'il y a toujours égalité, les joueurs sont ex æquo, mais ils peuvent décider de se départager par un concours de mangeurs d'huîtres. Les huîtres ne sont pas fournies dans la boîte.

Règles spéciales pour trois joueurs

Chaque joueur prend deux cartes en main à chaque manche.

Si à l'issue d'une manche, le joueur gagne, il rejette la carte de son choix, sans la montrer, et prend la carte suivante de son paquet.

S'il perd, il place une carte de son choix, toujours sans la montrer, sous son tas et prend la carte suivante.

En jouant un jeton, un joueur peut regarder deux cartes. Il regarde soit les deux cartes d'un adversaire, soit une carte chez chaque adversaire. Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une ou deux cartes, et qu'il doit en remplacer une après avoir perdu une manche, il peut changer une carte pour une nouvelle carte du paquet ayant servi à distribuer.

Lorsqu'un joueur se débarrasse de son avant-dernière carte, il joue avec une seule carte jusqu'à la fin de la partie. Pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes.

Conseils relatifs à la distribution des cadavres

Il y a 6 sortes de cadavres

Chaque cadavre apparaît 36 fois.

Au moins un cadavre est absent de chaque carte de bluff.

Un cadavre peut être présent jusqu'à 4 fois sur une carte. La répartition des cartes est la suivante :

6 x 4-1-1

6 x 3-3

6 x 3-2-1

6 x 3-1-1-1

6 x 2-2-2

6 x 2-1-1-1-1

On voit ainsi qu'un cadavre peut être présent au maximum :

4 fois sur 1 carte

7 fois sur 2 cartes

10 fois sur 3 cartes

13 fois sur 4 cartes

16 fois sur 5 cartes

18 fois sur 6 cartes