

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

règles du jeu des reportages

EDITIONS EDMOND DUJARDIN

« Voici un jeu logique, des figures vraisemblables, des images de la vie d'aujourd'hui... ». Ces lignes, vous les avez déjà lues, très probablement avant votre première partie de 1.000 Bornes, en étudiant la brochure des règles du jeu. La logique, la vraisemblance, l'actualité qui ont fait le succès de 1.000 Bornes, vous les retrouverez sous une autre forme dans notre nouveau jeu des reportages.

Imaginez que vous êtes, vous-même et vos partenaires, les rédacteurs en chef de journaux concurrents. Au moment où débute le jeu, trois événements importants ont lieu : une momie célèbre vient d'être volée en Egypte, un cargo sombre en plein Atlantique, le Mambo est à nouveau le théâtre d'un coup d'Etat.

Pour que votre journal soit le premier dans la course aux informations, il vous faut acquérir les meilleurs reporters — vous avez le choix entre une charmante Allemande, un Français dynamique et un Anglais flegmatique — et les envoyer sur place rassembler des documents, interviewer des témoins, rapporter des photos.

Le premier à publier les informations que ses lecteurs attendent reçoit une prime proportionnelle à leur valeur, à laquelle s'ajoutent les redevances que doivent lui payer ses concurrents malheureux pour publier les mêmes informations.

Mais attention aux fausses nouvelles ! La morale réproouve le bluff — ne vous laissez pas tenter, cela pourrait vous coûter cher.

Cette évocation de la vie du journaliste est pimentée, en cours de jeu, de subtilités et pièges de diverses sortes : pour gagner, il faut non seulement avoir de la chance, mais aussi raisonner vite, prendre des risques, deviner les cartes de l'adversaire en faisant appel à sa mémoire et à son jugement.

Nous ne vous promettons pas de toujours gagner, mais nous sommes certains que vous vous amuserez : jamais deux parties ne se ressemblent.

Comme d'habitude, nous n'avons utilisé que des matières soigneusement sélectionnées pour la fabrication de ce jeu, de façon à vous permettre de jouer un nombre indéfini de parties ; les règles en ont été établies avec la plus grande clarté possible. Nous serons heureux de répondre à toutes les questions qu'il vous plaira de nous poser (veuillez joindre un timbre pour la réponse). Voici notre adresse :

EDITIONS ED. DUJARDIN - 33-ARCACHON - France.

1. BUT DU JEU

Chaque joueur s'efforce d'obtenir le premier un total de 20.000 points en plusieurs manches. Pour gagner une manche, il faut réunir une combinaison de trois séries de trois cartes, qui rapporte un certain nombre de points, auxquels s'ajoutent les enchères et les amendes versées par les joueurs en cours de partie.

Ce jeu peut être joué par 3 ou 5 joueurs, mais on y joue habituellement à 4, chacun pour soi.

2. COMPOSITION DU JEU

Le jeu est composé de deux paquets de 27 cartes utiles et d'une boîte de 95 jetons.

A) LES CARTES.

Il y en a 54 en tout, partagées en trois grands groupes de 18 cartes :

- le groupe des **reporters**, caractérisé par un petit drapeau imprimé sur les cartes et correspondant à la nationalité des 3 différents reporters allemand, britannique, français. Chaque reporter est muni de son appareil photo personnel

et de son moyen habituel de transport, l'avion, Toutes ces cartes sont en double.

- le groupe des **reportages**, divisé en trois reportages différents :
 - on a volé la momie (couleur dominante : jaune)
 - coup d'état au Mambo (couleur dominante: rouge)
 - le naufrage de la Marie-Galante (couleur dominante: bleu)

Chaque reportage se compose d'une carte *Evénement (E)*, d'une carte *Lieu du reportage (L)*, et d'un *Interviewé (I)*.

Comme dans le groupe des reporters, toutes les cartes de reportage existent en double.

- le groupe des **documents**, divisé en trois séries de cartes numérotées de 1 à 6. Chacune de ces séries se rattache à un des reportages et porte sa couleur dominante. Lorsqu'on aligne à la suite l'une de l'autre les 6 cartes d'une même série de documents, on peut lire le message qu'elles contiennent.

A la différence de celles des groupes de reporters et de reportages, les cartes du groupe des documents sont uniques elles n'existent pas en double.

B) LES JETONS.

La boîte transparente contient :

- 15 jetons longs, appelés **fiches**, d'une valeur de 500 points.
- 40 jetons courts, appelés **contrats**, d'une valeur de 100 points.
- 40 jetons ronds, les **jetons**, d'une valeur de 20 points.

3. PRÉPARATION DU JEU

Après avoir été battues, les cartes sont posées en une pile appelée *talon*, faces cachées, au centre du tapis de jeu. Les jetons sont distribués de la façon suivante à chaque joueur, qui les pose sur la table devant lui :

à 4 joueurs :

3 fiches de 500 points.....	1 500
10 contrats de 100 points	1 000
10 jetons de 20 points	<u>200</u>
TOTAL :	2 700

à 3 joueurs :

5 fiches de 500 points.....	2 500
12 contrats de 100 points	1 200
12 jetons de 20 points	<u>240</u>
TOTAL :	3 940

à 5 joueurs :

3 fiches de 500 points.....	1 500
8 contrats de 100 points	800
8 jetons de 20 points	<u>160</u>
TOTAL :	2 460

Les fiches, jetons ou contrats excédentaires sont laissés dans la boîte. Après chaque manche, les jetons sont à nouveau répartis entre les joueurs.

TABLEAU DES DIFFÉRENTES CARTES DU JEU

GRUPE DES REPORTERS

toutes les cartes sont en double.

<i>Signe distinctif</i>	<i>Reporters</i>	<i>Accessoires</i>	<i>Moyen de transport</i>
drapeau français	GIL DUBOIS	appareil photo	avion
drapeau allemand	GRETE MEYER	appareil photo	avion
drapeau britannique	JOHN SMITH	appareil photo	avion

GRUPE DES REPORTAGES

toutes les cartes sont en double.

<i>Couleur</i>	<i>Evènement (E)</i>	<i>Lieu (L)</i>	<i>Interviewé (I)</i>
jaune	on a volé la mamie	Egypte	un fellah
rouge	coup d'État au Mambo	Mambo	un officier
bleu	le naufrage de la M.-G.	Océan Atlantique	un marin

SERIE DE DOCUMENTS

pas de cartes en double.

6 cartes numérotées de 1 à 6 représentent les documents suivants :

<i>Couleur</i>	
jaune	des hiéroglyphes se rapportant au vol de la momie
rouge	un télégramme annonçant Le coup d'état au Mambo
bleu	un message radio donnant la position de la Marie Galante

4. DISTRIBUTION DES CARTES

Les joueurs prennent à tour de rôle une carte au talon et la déposent, face visible, devant eux. Le premier à découvrir un **reporter** sera le donneur : c'est lui qui distribuera les cartes aux joueurs.

Le donneur mêle soigneusement les cartes puis les distribue une à une, face non visible, à chaque joueur en commençant par lui-même. La distribution est faite dans le sens des aiguilles d'une montre; elle est terminée lorsque chaque joueur a 8 cartes en main. Le donneur s'octroie une neuvième carte et pose le reste du paquet de cartes, faces cachées, au centre de la table.

Le donneur de la manche suivante sera le gagnant de la première manche, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Dès que tous les joueurs ont reçu leurs cartes, ils les regardent (sans les montrer à leurs adversaires !) et les groupent en séries : les reporters ensemble, puis les reportages et les documents.

5. LES COMBINAISONS DE CARTES

Le principe du jeu est de réaliser petit à petit des combinaisons logiques de 3 cartes. Ainsi, **une série de reporters doit réunir 3 cartes différentes portant le même drapeau**, par exemple :

GIL DUBOIS, l'appareil photo de GIL DUBOIS, et un avion portant le drapeau français.

De même, **une série de reportages ne peut être formée que des trois cartes de la même couleur dominante constituant les éléments d'un même reportage : l'évènement, le lieu du reportage (L) et l'interviewé (I)**. Une combinaison réunissant par exemple le fellah égyptien (carte jaune), l'Océan atlantique (carte bleue) et le Mambo (carte rouge) n'aurait aucun sens.

Cette règle vaut également pour les documents qui se suivront obligatoirement dans la même couleur.

Les combinaisons de 9 cartes qui permettent de gagner une manche sont les suivantes :

<u>Nom</u>	<u>Combinaison</u>	<u>Valeur</u>
Envoyés spéciaux	2 séries de reporters différents 1 série de reportage	500 points
Correspondant particulier	1 série de reporter 2 séries de reportages différents	1 000 points
Dernière heure	1 série de reporter 1 série de reportage 3 documents consécutifs se rapportant à ce reportage	1 500 points
Rédacteur en chef	1 série de reporter les 6 documents d'une même série	2 000 points
5 colonnes à la une	1 série de reportage les 6 documents correspondant à ce reportage	3 000 points
Editorial	3 séries de reportages différents	4 000 points
Agence de presse	3 séries de reporters différents	5 000 points

6. LE JEU

Le premier à jouer est le donneur, qui a 9 cartes en main. Certaines de ces cartes forment ensemble un début de série ou même une série complète. D'autres cartes sont isolées, donc momentanément inutiles. Le donneur, qui possède une carte de plus que les autres joueurs, se débarrassera de l'une de ses cartes isolées en la posant sur la table, face visible, à côté du talon (ou pile des cartes à prendre). Il commence ainsi la pile de défausse.

Cette carte est offerte aux enchères des autres joueurs.

Trois cas peuvent alors se produire :

1°) **La carte mise aux enchères est refusée par tous les joueurs**, parce qu'ils ne possèdent aucune carte de la même série. A tour de rôle, le premier joueur à la gauche du donneur, puis le deuxième, et ainsi de suite, disent simplement : « non ».

C'est alors au joueur assis à gauche du donneur de tirer la carte supérieure de la pile des cartes à prendre (ou talon), puis de rejeter à la pile de défausse l'une de ses cartes isolées, qui est à son tour mise aux enchères.

2°) **Un seul joueur désire acheter la carte mise aux enchères**, les autres ayant dit « non » : à son tour de parler, il s'écrie « j'achète » et verse, pour la carte qu'il prend, le prix minimal de 20 points, soit un jeton. Ayant à son tour 9 cartes en main, il en rejette une, proposée aux enchères des autres joueurs comme dans le premier cas.

3°) **Cette carte est convoitée par deux joueurs**, ou même trois : le premier (ou le second) à la gauche du donneur, après avoir dit j'achète !, pose sa première mise au milieu de la table, soit 20 points (un jeton). Le suivant déposera 40 points ou plus, puis (éventuellement) le troisième... Il ne reste plus finalement qu'un seul enchérisseur qui emporte la carte. Le total des mises reste au centre de la table et constitue la cagnotte qui sera remise au vainqueur de la manche. Quant à l'acheteur de la carte mise aux enchères par le premier joueur, il doit se défaire de sa neuvième carte, qui est mise aux enchères, etc...

Le jeu continue de la façon exposée ci-dessus : si personne n'achète la carte exposée par un joueur, c'est son voisin de gauche qui prend la première carte du talon. Si, au contraire, la carte exposée est achetée, c'est l'acheteur qui se défausse à son tour et les joueurs placés entre l'acheteur et celui qui s'est débarrassé de la carte achetée perdent leur tour.

Remarque : un joueur n'a pas le droit de dire « j'achète » sans que son voisin de droite ait annoncé « non ». En revanche, un joueur qui a dit « non » ne peut plus se raviser pour déclarer ensuite : « j'achète ».

Résumé : les joueurs ont 8 cartes en main. Au moment de jouer, ils obtiendront une neuvième carte, soit en l'achetant, soit en la tirant du talon, puis joueront en se défaussant de leur carte la moins utile de façon à rester à nouveau avec 8 cartes en main. Le gagnant est le premier joueur qui aligne trois combinaisons de 3 cartes chacune à l'aide d'une neuvième carte tirée au talon ou achetée à la défausse.

7. LE BLUFF

On ne peut acheter une carte mise aux enchères que si elle constitue la troisième carte d'une série dont on possède déjà les deux premières.

Par exemple, le joueur qui possède la carte Gil Dubois et un avion français achètera valablement l'appareil photo de Gil Dubois. On encore, s'il possède les documents n° 3 et 4 de la série rouge « coup d'état au Mambo », il achètera valablement le document n° 2 ou le n° 5 puisque, dans les deux cas, il aura trois cartes qui se suivent soit 2-3-4, soit 3-4-5. De même, dans une série reportage, il ne peut acheter une carte « interviewé », par exemple, que s'il possède déjà les cartes « événement » et « lieu » du reportage de cette série.

Mais, s'il achète sans respecter cette règle. c'est-à-dire sans posséder déjà deux cartes différentes de la même série, **il bluffe** (prononcer *bleufe*), à ses risques et périls.

N'importe quel joueur peut contester la régularité d'un achat de carte en disant à l'adversaire qu'il soupçonne de bluffer (c'est-à-dire de tricher !) : « tu bluffes » ou « vous bluffez ».

Si ce dernier ne bluffe pas, il montre à son accusateur la série de 3 cartes, complétée par son achat — et c'est à l'accusateur de verser à la cagnotte une amende de 500 points. Si, au contraire, l'accusé bluffe, il est incapable de montrer une série de trois cartes. Il doit dans ce cas remettre sur la table la carte qu'il voulait acquérir de mauvaise foi, et verser à la cagnotte une amende de 500 points, qui grossissent les mises des enchères passées ou à venir. Dans ce dernier cas, le bluffeur a de nouveau 8 cartes en main, et c'est au joueur qui l'a dévoilé de jouer en prenant une neuvième carte au talon (ceux qui sont assis entre le bluffeur confondu et son accusateur passent leur tour).

Remarque : on ne peut accuser un adversaire de bluff qu'avant le début des enchères au moment où le joueur que l'on soupçonne dit « j'achète ». Dès lors qu'un autre joueur enchérit, l'accusation de bluff tombe.

8. GAIN DE LA MANCHE

Dès le moment où il ne manque plus qu'une seule carte à l'un des joueurs pour réussir l'une des combinaisons gagnantes de 9 cartes, il peut gagner la manche :

- soit en tirant par hasard cette carte au talon ;
- soit en s'en emparant dès qu'elle est mise aux enchères par un adversaire : il a priorité sur tous les enchérisseurs éventuels dans ce cas particulier.

Le gagnant expose son jeu complet de 9 cartes sur la table en annonçant la combinaison réalisée : « dernière heure » ou « agence de presse » par exemple.

Puis le donneur de la manche écrit sur une feuille de papier le nom des joueurs et, dessous, la somme qui reste à chacun deux. A cette somme, le gagnant ajoute la prime que lui apporte la combinaison effectuée et la cagnotte composée des enchères et des amendes :

	Françoise	Philippe	Juliette	Claude
en caisse	1 220	800	1 000	1 460
prime		<i>DERNIERE HEURE :</i>	1 500	
cagnotte	<u> </u>	<u> </u>	<u>6 320</u>	<u> </u>
première manche :	1 220	800	8 820	1460

Les additions seront faites à la fin de chaque manche par le donneur de cette manche ; ainsi, tous les joueurs connaissent leur avance ou leur retard, et les points qui leur manquent pour atteindre le total de 20.000 correspondant au gain de la partie.

9. CAS PARTICULIERS

Si la pile des cartes à prendre, ou talon, est épuisée avant la fin de la manche (parce que Le hasard a conduit la majorité des joueurs à composer les mêmes combinaisons de reporters ou d'événements), le donneur battra la pile des cartes rejetées (ou défausse), qui formera le nouveau talon.

Joueurs ruinés : un joueur qui ne posséderait plus suffisamment d'argent pour payer l'amende de bluff doit être exclu de la manche. Il ne pourra rejouer qu'à la manche suivante.

10. CONSEILS AUX JOUEURS

Une course de vitesse s'engage, dès le début de chaque manche, entre les joueurs. Le premier d'entre eux à rassembler deux séries complètes et entamer sa troisième combinaison de trois cartes aura le plus de chances de gagner la manche. Mais es combinaisons de trois cartes arrivent rarement toutes faites au moment de la distribution; il faut aider la chance, et pour cela :

- déterminer rapidement, en fonction des cartes reçues, les combinaisons sur lesquelles vous allez construire votre jeu ;
- bluffer dès le début de la manche afin de compléter au plus vite les combinaisons que vous avez choisies ;
- ne pas hésiter à accuser de bluff vos adversaires, chaque fois que vous aurez la conviction, ou l'intuition, qu'ils achètent une carte sans en avoir le droit.

Comment choisirez-vous votre jeu en début de partie ?

Si vous avez des cartes de reporters, aucune difficulté : vous avez le choix entre quelques combinaisons de neuf cartes particulièrement sûres, même si elles ne rapportent qu'un nombre limité de points, telles : « envoyés spéciaux », « correspondant particulier », « dernière heure ». A la limite, si vous êtes particulièrement bien servi en cartes de reporters, tentez une « agence de presse ».

Les séries les plus difficiles à compléter, hormis les trois combinaisons de reporters ou de reportages, sont celles qui contiennent des documents. il est en effet très risqué de bluffer pour acquérir un document. Imaginons que vous convoitiez la carte n° 5 de n'importe quelle série de documents : si l'un des joueurs possède la carte n° 4, il vous accusera de bluff en toute sécurité. Pratiquement, il vous faut posséder au moins 2 ou 3 cartes de cette série pour acheter presque sans bluffer, donc limiter vos risques.

En cours de partie, vous constaterez que l'un de vos adversaires achète des cartes d'une certaine série que vous suivez vous-même; fatalement, il s'opposera à vous dans une bataille d'enchères. Efforcez-vous alors de modifier la nature de votre combinaison en reconvertissant votre jeu plutôt que de risquer la ruine.

Réfléchissez avant de vous défausser de cartes qui vous paraissent inutiles. Leur maintien dans votre jeu se justifie parfois, dans la mesure où vous gênez ainsi un adversaire — dont vous savez qu'il a un besoin urgent de cette carte. En effet au bout de quelques parties, vous aurez exercé votre mémoire : vous rappelant les cartes défaussées par chacun de vos adversaires, et surtout les cartes qu'ils ont acquises, vous saurez deviner assez rapidement les combinaisons qu'ils visent.

Il est une catégorie de cartes dont vous avez intérêt à ne vous défausser qu'après deux ou trois tours : celles que vous tirez du talon. Si bien que soient battues les cartes, il reste quelque chose des répartitions artificielles en séries de trois ou de six composées au cours de la manche précédente. Vous avez donc une bonne chance de pouvoir acheter au prochain joueur qui puisera au talon telle carte qui complètera la combinaison que vous tentez de former, tout en n'intéressant personne d'autre.

Comment bluffer. — Il est difficile de bluffer à coup sûr, mais vous pouvez restreindre les risques courus. Tout d'abord, évitez de proclamer « j'achète » avec un temps de retard, ou en hésitant : soyez naturel en bluffant, pour éviter de donner l'éveil à vos adversaires. Ensuite, vous devez savoir que la meilleure position pour bluffer est d'être assis à droite du joueur qui vient de se défausser : vous connaissez alors la réaction de tous les autres joueurs, et si vous achetez la carte lorsque vient votre tour, parce que personne n'en a voulu, il est peu probable qu'on vous accuse de bluff.

En revanche, vous pouvez, dans certains cas, avoir la certitude que votre adversaire bluffe. Si vous avez en main, par exemple, deux cartes semblables d'une série de reporter ou de reportage, et que l'un des adversaires essaye d'acheter n'importe quelle autre carte de cette série, n'hésitez pas à lui dire « tu bluffes » Il en va de même si vous possédez la carte n° 3 ou n° 4 d'une série de documents, et que votre adversaire veuille acheter une carte n° 1 ou n° 2 dans le premier cas, une carte 5 ou 6 dans le second cas.

Comment compter les points ? — Certains joueurs doués et chanceux arrivent à amasser une très grosse cagnotte, lorsque les enchères ont été abondantes et les amendes pour bluff nombreuses. Il est utile alors de classer les jetons en piles de 100 points, c'est-à-dire par 5 jetons à la fois, pour les compter plus commodément.

A ce sujet, notons qu'un joueur qui atteint plus de 17.500 points à la fin d'une manche, n'a pas intérêt (si ses adversaires ont beaucoup moins de points que lui) à bluffer au cours de la manche suivante et à tenir les enchères au risque de se ruiner. Il gagnera, en effet, sans gloire mais sans péril, en additionnant aux points déjà acquis la valeur des jetons qu'il a reçus, comme ses partenaires, au début de la manche.

CARTOLABOR — ANGOULÈME