

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).

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

**ESCALE À JEUX**



Schickeria – Jet Set

de Claude Soucie © 1989 Hexagames

Un jeu de cartes de rêve, qui ne s'adresse pas seulement aux Yuppies et à ceux qui veulent le devenir.

Contenu

36 cartes à jouer,
6 plateaux de jeu,
1 tableau,
1 règle du jeu,
1 stylo et 1 bloc

Présentation du jeu

"Le monde vaut t'il qu'on LACOSTE, si l'argent n'y joue aucun ROLEX" (N.d.T. : ceci est une tentative désespérée de traduire un jeu de mot allemand intraduisible). Celui qui veut faire partie de ce cercle d'élus doit s'en donner les moyens : un poste de manager avec un salaire en rapport, une secrétaire particulière, quelques actions par-ci, un peu d'or par-là, une maison dans le quartier résidentiel avec un garage double pour que la seconde voiture soit elle aussi à l'abri de la pluie. Avec une telle "panoplie de base", les autres petits signes extérieurs de richesse viennent pratiquement s'ajouter d'eux-mêmes. Mais attention ! Le plus cher n'est pas forcément toujours le meilleur.

But de jeu

Les joueurs doivent essayer, à partir des cartes qu'ils ont de constituer un ensemble de quatre cartes de symbole de standing diverses, de valeurs élevées sur leur plateau de jeu. Celui qui y réussira le mieux en plusieurs tours gagnera la partie.

Les cartes à jouer

Les cartes de standing sont, de gauche à droite et de haut en bas : Travail, Argent, Voiture et Maison.
Les cartes de loisirs sont, de gauche à droite et de haut en bas : Bijoux, Voyages, Réceptions et Sport.

Préparation

Chaque coéquipier reçoit un plateau de jeu qu'il pose devant lui. Le joueur le plus âgé est le donneur pour la 1ère manche. Le donneur mélange les cartes et les distribue une à une à tous les joueurs. Lorsque l'on joue à cinq, une carte reste, elle est écartée sans être montrée. La meilleure façon d'apprendre le jeu est de jouer en lisant la règle.

Déroulement du jeu

Les joueurs prennent leurs cartes et les tiennent cachées. Le joueur à gauche du donneur joue la première carte sur la table. Puis les autres jouent une carte dans le sens d'une aiguille d'une montre jusqu'au donneur. Les joueurs peuvent convenir en jouant d'annoncer le nom et la valeur de la carte jouée, s'ils préfèrent. Une carte tenue de manière visible par un joueur est considérée comme jouée.

Comment reçoit-on un pli ?

Après que chaque joueur ait joué sa carte, celui qui la carte deuxième la plus chère, gagne le pli (toutes les cartes qui ont été jouées). Une carte jouée seule fait également le pli.

Que peut-on faire avec un pli ?

On ne peut utiliser que les cartes qu'on reçoit par pli, pour étaler, soit les cartes de standing sur le plateau de jeu, soit les cartes de loisir pour un "bonus de respectabilité".

Cartes de standing

Il peut poser une carte de standing – travail, voiture, argent ou maison – sur son plateau de jeu. Le joueur qui a fait le pli choisit librement, s'il a reçu plusieurs cartes, laquelle ou lesquelles il pose sur son plateau. Les cartes une fois mises ne peuvent plus être reprises, recouvertes ou changées. Il prend ensuite dans sa main les cartes qu'il a reçues lors du pli et qu'il n'a pas posé sur son plateau, soit que l'emplacement soit déjà occupé, soit qu'il ne veuille pas les poser.

Cartes de loisirs

Toutes les cartes de loisirs sont posées sur une pile séparée à côté du plateau de jeu. Le joueur qui a gagné le dernier pli attaque pour le pli suivant. Les autres suivent dans le sens d'une aiguille d'une montre.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur possède les quatre symboles de standing sur son plateau, il est "IN" et en a terminé pour cette manche. Il est parfaitement égal qu'il ait gagné ou non des cartes de loisirs. Les cartes non jouées qui lui restent en main sont mélangées et distribuées une à une aux joueurs restants dans le sens d'une aiguille d'une montre. Le premier joueur encore en jeu à gauche du joueur qui vient de terminer devient l'attaquant pour le pli suivant. Pendant que les autres joueurs continuent à jouer, le nouveau Jet Setter peut marquer ses gains pour cette manche sur le bloc de compte : il additionne ses 4 cartes de standing et éventuellement les cartes de loisirs qu'il a collectionnées.

La manche continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un soient "IN". Le dernier joueur à ne pas avoir réuni ses 4 cartes de standing est "OUT" et ne reçoit aucun point pour cette manche. Tous les autres additionnent la valeur de leurs cartes de standing et éventuellement de leurs cartes de loisirs.

La première manche est terminée. Le nouveau donneur est le joueur à gauche de l'ancien donneur. Tous les joueurs jouent la nouvelle manche.

Il peut arriver qu'au cours d'une manche un joueur tombe à court de cartes. Il doit alors attendre 50 000, c'est celui qui devienne "IN", et qu'il distribue ses cartes en surplus pour espérer en récupérer.

Fin de la partie

Le jeu est terminé lorsqu'un ou plusieurs joueurs ont accumulé 50 000 dans leur colonne à la fin d'une manche. Si plusieurs joueurs dépassent 50 000, c'est celui qui a le total le plus élevé qui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont départagés par une course de voilier (non fourni) avec équipage (non fourni) autour du monde.