

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# TABU – © Jumbo 1978

À ce jeu de hasard, captivant, peuvent participer un nombre illimité de joueurs. L'un d'eux prend le rôle de banquier, mais après chaque tour, on change de banquier; chaque tour consiste d'abord en une mise d'argent par les autres joueurs, après quoi le banquier jette les 3 dés, paie les mises aux joueur ou joueurs gagnants, et reçoit toutes les mises restantes. Dans ce tour, le banquier lui-même ne mise aucune somme. Mais il paie ses pertes sur ses propres liquidités aux joueur ou joueurs gagnants et ajoute les mises gagnées par lui à son propre argent. On ne joue donc pas avec une caisse ou banque spéciale.

## Déroulement du jeu

Le plateau est posé ouvert sur la table et chaque joueur reçoit un montant aussi grand que possible d'argent de jeu. L'un des joueurs prend le rôle de banquier. Les autres joueurs misent leur argent dans la ou les cases de leur choix (trèfles, carreaux, cœurs, piques, ancre, soleil). Chaque joueur décide lui-même comment et combien il mise. Ensuite, le banquier jette les 3 dés spéciaux : sur les 6 faces de ces dés figurent les **signes** trèfles, carreaux, cœurs et piques, ainsi que l'ancre et le soleil, que nous appelleront par la suite **symboles**.

Si un dé indique un **signe**, sur lequel il a été misé, le banquier paie **1** contre **1**, ce qui veut dire que le joueur reçoit sa propre mise de la part du banquier.

Si 2 dés indiquent le même **signe**, sur lequel il a été misé, le banquier paie **2** contre **1**, ce qui veut dire que le joueur reçoit sa mise, majorée d'un montant égal de la part du banquier.

Si 3 dés indiquent le même **signe**, sur lequel il a été misé, le banquier paie **3** contre **1**, ce qui veut dire que le joueur reçoit sa mise, majorée de deux fois ce montant de la part du banquier.

Si un dé indique un **symbole** (ancre ou soleil), sur lequel il a été misé, le banquier paie **2** contre **1**.

Si 2 dés indiquent le même **symbole**, sur lequel il a été misé, le banquier paie **3** contre **1**.

Si 3 dés indiquent le même **symbole**, sur lequel il a été misé, le banquier paie **4** contre **1**, ce qui veut dire que le joueur reçoit sa mise, majorée de trois fois ce montant de la part du banquier.

Si aucun des dés ne montre un symbole sur lequel il a été misé, le joueur doit doubler sa mise, ce qui veut dire qu'il doit y rajouter le même montant.

Tout l'argent misé qui, après paiement par le banquier, reste sur le plateau, est enlevé du plateau par le banquier et ajouté à son argent. C'est alors le joueur à sa gauche qui devient banquier et l'on continue de jouer ainsi tant que l'on en a envie. Alors, on compte l'argent et celui dont le résultat est le meilleur a gagné le jeu.

Un joueur qui n'a plus d'argent - qu'il soit ou non banquier à ce moment précis - doit se retirer du jeu. Celui qui 'survit' à tous ses adversaires gagne le jeu.