

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.

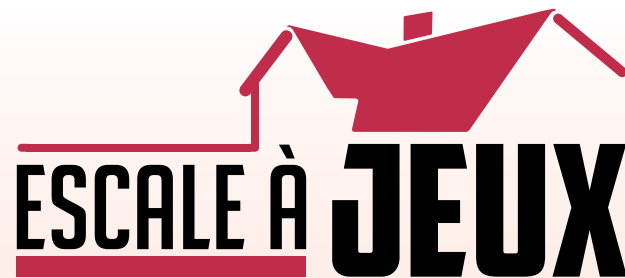
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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**



THRILL

© FX Schmid, 1996

Un jeu de Jürgen Grunau, Wolfgang Kramer et Hans Raggan

Adaptation française par François Haffner

2 à 6 joueurs

Encore un jeton ?

... ou ça suffit ? De plus en plus de disques de différentes tailles sont poussés sur le plateau de jeu. Et ils s'approchent dangereusement du bord... Tomberont-ils ?

Personne ne veut pousser. Car celui qui pousse peut faire tomber des disques et cela coûte des points de faire tomber les jetons. Cependant, comme cela coûte également des points de refuser de pousser, peut-être serait-il judicieux de pousser encore une fois ?

Contenu

1 plateau, 1 pousseur, 1 base, 1 anneau de caoutchouc, 7 grands disques, 10 disques moyens, 15 petits disques, 60 grands jetons, 15 petits jetons, 24 cartes de pari, 12 cartes de poids, 1 poids.

Principe du jeu

Les joueurs sont soumis à un cruel dilemme. Ils ne doivent pas se trouver à court de jetons, sinon ils sont éliminés. Le dernier joueur à posséder encore des jetons est le gagnant.

Préparation

- Le plateau est enfoncé dans le trou du pied et relié à lui, en plaçant l'anneau de caoutchouc autour du cylindre du plateau qui dépasse en dessous du pied. Ces deux morceaux sont maintenant solidaires.
- Le pousseur est placé conformément à la figure de la règle originale sur la moitié légèrement plus grande du plateau. Il peut se déplacer en avant jusqu'à la grande rainure centrale et en arrière jusqu'aux deux petits picots d'arrêt qui sont en saillie du plateau.
- **Tous les disques** sont maintenant disposés arbitrairement, toujours face ouverte vers le bas, sur la petite moitié du plateau (celle où ne va jamais le pousseur). **Deux grands disques et deux disques moyens restent sur la table** à côté du plateau. Le pousseur est placé au contact des disques de telle sorte qu'aucun ne tombe encore.
- **10 grands jetons** sont distribués à chaque joueur.
- **Les petits jetons, les cartes et le poids** restent dans la boîte ; ils ne sont utilisés que pour la variante.

2 grands disques et 2 disques moyens sont mis de côté. Tous les autres sont placés sur le plateau

10 jetons par joueur

Déroulement du jeu

- **Qui commence ?**
C'est le plus jeune joueur. Il est « Chef des disques » pour le premier tour. Il choisit un des quatre disques qui ont été mis de côté et le place visible devant tout le monde. C'est ce disque qui devra être poussé sur l'aire de jeu parmi les disques déjà en place.
- **Qui pousse ?**
C'est déterminé par une phase d'enchère. Chaque joueur met secrètement dans sa main un nombre de jetons qu'il choisit (y compris 0) et présente son poing fermé au dessus de la table. Quand tout le monde a choisi, on révèle les contenus des mains. Celui qui a misé le moins de jetons doit pousser ! Tous les joueurs donnent les jetons qu'ils ont misés à la réserve, à côté du plateau.

Le Chef des disques choisit un disque de la réserve

Le joueur qui a misé le moins doit pousser

Tous les jetons misés par tous les joueurs sont perdus

En cas d'égalité, c'est le premier après le Chef qui pousse

Le pousseur doit toujours aller jusqu'au bout de la poussée

Les disques qui tombent coûtent :

- 1 jeton les petits
- 2 jetons les moyens
- 3 jetons les grands

Max devient le nouveau Chef des disques

Un joueur qui ne peut payer est éliminé

Un joueur à qui il ne reste aucun jeton peut cependant continuer à jouer

Le dernier joueur gagne

Le nombre de jetons est secret

On peut parler et bluffer sans limite

Le pousseur peut tourner le plateau à ses risques

- **Que se passe t'il en cas d'égalité ?**

Si plusieurs joueurs ont placé un même plus petit nombre de jetons en main, c'est le premier d'entre eux, dans l'ordre de la table à partir du Chef des disques qui doit pousser. Le Chef est considéré comme le dernier joueur de la table : un avantage à ne pas sous-estimer !

Exemple :

A : 0 jeton, B : 1 jeton, C : 0 jeton, D : 2 jetons, E : 0 jeton

B et D ne pousseront en aucun cas, car ils ont misé plus que les autres.

- Si A est Chef des disques, C doit pousser
- Si B est Chef des disques, C doit encore pousser
- Si C est Chef des disques, E doit pousser
- Si D est Chef des disques, E doit encore pousser
- Si E est Chef des disques, E doit pousser

- **Comment pousse t'on ?**

Le joueur qui doit pousser – appelons le Max – recule au maximum autorisé le poussoir puis place le disque à l'endroit de son choix sur l'espace ainsi libéré (l'espace hachuré sur les règles originales).

Il doit ensuite pousser lentement en avant pour introduire le disque dans la surface de jeu.

Dès que Max a commencé à pousser, il ne peut plus repositionner le disque. Il est obligé de pousser jusqu'à l'arrêt du poussoir, même si des disques ont déjà commencé à tomber.

- **Des jetons sont-ils tombés ?**

Max doit payer une pénalité en jetons pour tous les disques qui seraient tombés pendant qu'il poussait :

- 1 jeton pour un petit disque
- 2 jetons pour un disque moyen
- 3 jetons pour un grand disque

Les jetons de pénalité sont placés dans la réserve. Les disques qui sont tombés sont placés avec les autres disques du stock et pourront donc revenir en jeu.

- **Comment le jeu continue il ?**

Max devient le nouveau Chef des disques pour le prochain tour. Il choisit un nouveau disque dans le stock et le place devant lui. Une nouvelle phase d'enchère a lieu ; le joueur qui a misé le moins de jetons devient le nouveau Max et doit pousser, etc.

On continue ainsi et les jetons des joueurs diminuent peu à peu.

- **Plus de jetons ?**

Si Max n'a pas assez de jetons pour payer ses pénalités, il est éliminé de la partie..

S'il peut payer et se retrouve à zéro, il reste en jeu (par exemple, il doit payer 4 jetons et possède exactement 4 jetons).

Quand un joueur est éliminé, son voisin de gauche devient le nouveau Chef des disques. La partie continue ainsi avec de moins en moins de joueurs.

- **Qui gagne ?**

On continue à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur en lice. Ce dernier joueur est le gagnant. (Il est tout à fait possible qu'un joueur qui ne possède plus un seul jeton gagne !)

Quelques indications

1. Il est recommandé de garder secret le nombre de jetons qui vous restent pendant la partie. En particulier, il faudrait éviter de laisser savoir qu'on a plus aucun jeton !
2. Il est tout à fait autorisé de faire des commentaires ou de donner des conseils pendant la partie : « Il y a plein de place sur l'aire de jeu ; le grand disque tient à l'aise », alors qu'en réalité, la situation est difficile et que vous vous apprêtez à miser 3 jetons.
3. Celui qui doit pousser, peut tourner le plateau dans le sens qui lui plait. Pour éviter de faire tomber des disques, il doit être prudent !

VARIANTE

- **Matériel de jeu supplémentaire**

- 12 cartes de pari « aucun disque ne tombe »
- 12 cartes de pari « au moins un disque tombe »
- 12 cartes de poids
- 15 petits jetons
- 1 poids

Préparation

Chacun reçoit :
10 grands jetons et 6 cartes

En plus des 10 grands jetons, chacun reçoit 6 cartes : 2 cartes de pari de chaque type et 2 cartes de poids. Le poids et les petits jetons sont placés à côté du plateau de jeu. Le reste de la préparation est inchangé.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme précédemment, avec les modifications suivantes : Maxe annonce d'abord (obligatoirement !), s'il va utiliser ou non une carte de poids. Puis, chacun (Max y compris) peut jouer une carte de pari. Lorsque les paris sont terminés, Max place le disque et éventuellement, s'il a annoncé qu'il l'utilisait, le poids.

Carte de poids

Chaque joueur peut, deux fois pendant la partie et à son tour de jouer, placer le poids sur n'importe quel disque

Chaque joueur peut placer le poids deux fois dans la partie. Pour cela, il défasse une de ses deux cartes poids puis place le poids sur un disque de son choix sur l'aire de jeu. Le poids ne peut pas être posé à cheval sur plusieurs disques. Quand Max a terminé la poussée, il retire le poids et le remet à côté du plateau. Si un disque tombe alors, Max doit payer sa valeur. Si le disque « plombé » tombe lors de la poussée, Max doit payer deux fois sa valeur.

Parier

chacun peut parier :
- **pari perdu** : perdez la carte
- **pari réussi** : récupérez la carte et gagnez 1 petit jeton
avec 3 petits jetons, gagnez 1 grand jeton

Chaque joueur peut parier, s'il le souhaite, avant que Max ne place le disque, sur le fait qu'il fera ou non tomber des disques. Pour cela, il faut déposer devant soi la carte de pari souhaitée, face visible.

Après la poussée, tous les paris sont découverts.

Celui qui a parié faux perd sa carte (elle est retirée du jeu). Celui qui a parié juste récupère sa carte ainsi qu'un petit jeton de la réserve.

Lorsqu'un joueur a trois petits jetons, il les échange à la réserve contre un grand jeton qu'il peut dès lors utiliser dans le jeu normal.

Un joueur éliminé, parce qu'il ne peut payer une pénalité, rend toutes ses cartes et tous les petits jetons qu'il pourrait posséder. Puis, c'est à son voisin de gauche de jouer, comme d'habitude.

Le gagnant est toujours celui qui reste en dernier.

© 1995 Grunau, Kramer, Raggan

© 1996 F.X. Schmid

D - 83209 Prien

No. 71253.5

Traduction française par François Haffner

Pour Jeuxsoc – <http://jeuxsoc.free.fr>