

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## Règles du jeu Game rules

Un jeu de bluff et d'intuition  
par **Leo Colovini** et **Bruno Faidutti**

**3 à 6 joueurs**  
**30 minutes environ**  
**À partir de 12 ans**

A game about intuition and bluff  
by **Bruno Faidutti** and **Leo Colovini**

**3 to 6 players**  
**ca. 30 minutes**  
**12 years and higher**

### Principe du jeu

La bonne société de la Riviera se retrouve au Casino. Après s'être fait une idée de ce qui pouvait être gagné à chaque table, chacun joue ses cartes et prend place à une table. La mise peut parfois être doublée, voire plus... mais attention aux tricheurs.

Les premiers enjeux ne sont guère élevées. Quand la soirée avance, les esprits s'échauffent et les mises augmentent. Celui qui sait deviner le jeu de ses adversaires peut alors réussir un coup fumant.

### Matériel

**12 Tables de Casino**  
**6 tickets numérotés** (optionnel)  
**60 Tokens:**  
24 x 5  
18 x 10  
12 x 20  
6 x 50  
**6 Pions**  
**24 cartes personnages** (4 par joueur):  
1 x Relance  
1 x Bluff  
1 x Triche  
1 x carte vierge  
**80 billets de banque**  
10 x 5000

### Idea

A party meets for a game in the casino. After the players determine how much money can be won at the casino tables they play their character cards and move their pawns to a casino table. The payout can be multiplied or lost to cardsharps.

In the beginning the stakes are low but they increase from round to round. If you carefully watch the others, you can win a lot.

### Components

**12 Casino Tables**  
**6 numbered Platelets** (optional)  
**60 Tokens:**  
24 x Fives  
18 x Tens  
12 x Twenties  
6 x Fifties  
**6 Pawns**  
**24 Character Cards** (4 per player):  
1 x Raise  
1 x Bluff  
1 x Cheat  
1 x Substitute card  
**80 Bills of Banknotes:**  
10 x 5000

20 x 10000  
10 x 20000  
10 x 50000  
20 x 100000  
10 x 500000  
Livret de règles

### Mise en place

Le nombre de **tables de casino** utilisées dépend du nombre de joueurs:

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de tables	7	9	10	12

Ces tables sont disposées en cercle sur la table de jeu

---

Le nombre de **jetons** utilisés dépend également du nombre de joueurs:

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Jetons de 5	12	16	20	24
Jetons de 10	9	12	15	18
Jetons de 20	6	8	10	12
Jetons de 50	3	4	5	6

Ces jetons sont triés selon leurs valeurs et placés en piles au centre du cercle.

---

Les **billets de banque** sont triés selon leurs valeurs et placés en piles en dehors du cercle.

---

Chaque joueur prend **un pion** et les **quatre cartes personnages** de même couleur. Il place la carte blanche devant lui, pour indiquer à tous quelle couleur il joue, et prend les trois autres cartes dans sa main.

---

Le **premier joueur**, désigné par tirage au sort, place son pion sur une table de casino de son choix. Son voisin de gauche place ensuite son pion deux cases plus loin, en sens horaire, et ainsi de suite.

### But du jeu

En plaçant au mieux leurs cartes personnage, et en déplaçant au mieux leurs pions, les joueurs s'efforcent de gagner le plus d'argent possible. **Le plus riche** après quatre tours de jeu est vainqueur.

20 x 10000  
10 x 20000  
10 x 50000  
20 x 100000  
10 x 500000  
**Game Rules**

### Setup

Depending on the number of players select the appropriate number of **casino tables**:

Number of Players	3	4	5	6
Casino Tables	7	9	10	12

Arrange the tables in a circle.

---

Depending on the number of players select the following numbers of **tokens**:

Number of Players	3	4	5	6
Fives	12	16	20	24
Tens	9	12	15	18
Twenties	6	8	10	12
Fifties	3	4	5	6

Put the tokens in the middle of the circle in four piles separated by their values.

---

Arrange all **banknotes** by value.

---

Each player selects a **pawn** and the corresponding four **character cards**. Put the substitute card face up in front of the player. This card merely serves as a reminder about the players' colors. Each player picks up the other three character cards.

---

Select a **player to start**. That player puts the pawn on a casino table of his or her choice. That player's left neighbor puts his or her pawn on the table **two spaces over** clockwise, etc.

### Goal

The players try to win the most amount of money in four rounds by cleverly placing their character cards and pawns.

## Déroulement de la partie

Une partie dure quatre tours. Chaque tour se compose de cinq phases consécutives, toujours effectuées dans le même ordre:

1. Placement des jetons
2. Placement des cartes personnages
3. Déplacement des pions
4. Encaissement des gains
5. Nouvel ordre de jeu

### 1. Placement des jetons

Les jetons utilisés dépendent du tour de jeu:

- Tour 1: **tous les 5**
- Tour 2: **tous les 10**
- Tour 3: **tous les 20**
- Tour 4: **tous les 50**

Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, place un jeton sur la table de son choix. On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les jetons de la valeur correspondante aient été placés.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons placés sur une même table.

### 2. Placement des cartes personnages

Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, place l'une de **ses trois cartes personnages** ("relance", "bluff" et "triche"), face cachée, à l'extérieur du cercle, en face de l'une des tables de casino. On fait ensuite un deuxième, puis un troisième tour de table, jusqu'à ce que chacun ait joué ses trois cartes.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes pouvant être jouées en face de la même table.

#### **Relance:**

*Cette carte augmente la valeur du gain possible sur une table de casino du montant total des jetons présents sur cette table. Elle fait effet pour l'ensemble des joueurs, et non seulement pour son propriétaire.*

#### **Bluff:**

*Cette carte n'a aucun effet, et n'est destinée qu'à tenter d'induire les adversaires en erreur en leur laissant croire qu'une carte relance ou triche a peut-être été jouée à une table.*

## Game Flow

The game consist of four rounds. Every round has the following five phases:

1. Place Tokens
2. Place Character Cards
3. Move Pawns
4. Payout
5. Determine New Order of Play

### 1. Place Tokens

In each of the four rounds only tokens of one value can be placed:

- Round 1: **all Fives**
- Round 2: **all Tens**
- Round 3: **all Twenties**
- Round 4: **all Fifties**

The player selected to start places one of the tokens on a casino table of choice. Clockwise each of the players repeats placing tokens on the casino tables until all the tokens of the corresponding value are placed.

Each casino table can have any number of tokens.

### 2. Place Character Cards

The starting player chooses one of his three **character cards** ("Raise", "Bluff", or "Cheat") and places it face down on the outside of a casino table of choice. The players take turns to place their character cards until all cards have been placed.

Each table can hold any number of cards.

#### **Raise:**

*This card increases the possible payout on the corresponding casino table by the value of the tokens on that table. The card does not apply just to one player but can have positive effects for all players (see "Payout").*

#### **Bluff:**

*This card has no effect but can make other players believe that a "Raise" or "Cheat" card has been placed on the table.*

**Triche:**

Chacun des pions qui s'arrêtera ce tour-ci à cette table rapportera au propriétaire de la carte triche.

**3. Déplacement des pions**

Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, peut **soit laisser son pion immobile, soit l'avancer de 1 à 4 tables**, en sens horaire.

Il n'y a pas de limite au nombre de pions se trouvant à la même table.

*Note: en déplaçant son pion, il faut essayer d'éviter les tables où l'on pense que se trouve un tricheur adverse.*

**4. Encaissement des gains**

Les cartes personnages ne sont révélées et des gains ne sont encaissés qu'aux tables où se trouve au moins un pion.

Sur chacune des tables où se trouve **au moins un pion**, on procède comme suit:

**a) calcul de la valeur de la table**

La valeur de base de la table est indiquée par les jetons qui s'y trouvent.

Chaque carte "relance" augmente d'autant la valeur de la table. La valeur des jetons est donc multipliée par deux s'il y a une carte relance, par trois s'il y en a deux, etc...

Calcul de la valeur de la table							
Nombre de cartes "Relance"	0	1	2	3	4	5	6
Valeur de la table = valeur des jetons x	1	2	3	4	5	6	7

Les cartes **bluff**, qui ne servent qu'à induire les adversaires en erreur, n'ont aucun effet.

**b) gains des pions**

Le propriétaire de chaque pion présent reçoit de la banque son gain, égal à 1000 x la valeur de la table... mais uniquement **s'il n'y pas** à cette table **de carte "triche" adverse**.

S'il y a plusieurs pions à la même table, les gains ne sont pas divisés entre les joueurs; chacun en reçoit la totalité.

**c) gains des tricheurs**

Le propriétaire de chaque carte "**triche**" reçoit de la banque une somme de 1000 x la valeur de la table pour chaque pion adverse présent à cette table.

**Cheat:**

The owner of the card receives all the payouts on the corresponding table (see "Payout").

**3. Move Pawns**

Beginning with the starting player each player decides whether they want to **leave their pawn** on the current casino table or **move it clockwise up to four tables**.

Each table can hold any number of pawns.

*Tip: Try to avoid tables where you suspect a "Cheat" card by another player.*

**4. Payout**

Character cards will be uncovered and winnings paid out only on casino tables **with at least one pawn**.

The payouts on those tables are determined one by one in sequence according to the following rules:

**a) Determine table value**

The value of all the tokens on a casino table is the base table value.

One card of "**Raise**" doubles that value, two such cards triple the value, three quadruple the value etc.

Calculation of Table Values							
Number of "Raise" Cards	0	1	2	3	4	5	6
Table value = Value of tokens x	1	2	3	4	5	6	7

The "**Bluff**" card is only intended to confuse other players and has no effects.

Both pawns and "Cheat" cards can score:

**b) Payout for Pawns**

The owner of a pawn receives banknotes in the amount of 1000 x the table value - but only if **no opponent's "Cheat" card** is on that table!

The payout is not divided among the different players but each player receives the full payout.

**c) Payout for Cheaters**

For the "Cheat" card the corresponding player receives banknotes in the amount of 1000 x the table value **for each opponent's pawn** present on the table.

---

**Each player can win in two ways:**

- **with their pawn:** only if no other player's "Cheat" card is on that casino table

**Chacun peut donc gagner de l'argent de l'argent de manières:**

- avec son **pion**: uniquement s'il n'y a pas de carte triche adverse à la table.

- avec sa **carte "triche"**: uniquement s'il y a au moins un pion adverse à la table.

### Exemple 1:

Les pions et jetons ci-dessus se trouvent à la table. Les cartes figurant à côté sont alors révélées afin de pouvoir calculer les gains de chacun.

Les cartes "**relance**" de **Adriano** et **Carlotta** augmentent la valeur de la table, qui est donc de  $3 \times 15 = 45$ . La carte "**bluff**" de **Donaldo** est sans effet.

Le **pion** de **Benedetta** lui rapporte 45.000 ( $45 \times 1000$ ), puisque aucune carte "triche" adverse ne se trouve à cette table.

Le **pion** d'**Adriano** ne lui rapporte rien, **Benedetta** ayant joué sa carte "**triche**" à cette table.

La carte "**triche**" de **Benedetta** lui rapporte 45.000 par pion adverse à la table. Il y a un seul pion adverse, celui d'Adriano.

**Benedetta** a donc gagné 90.000 à cette table. Tous les autres joueurs en repartent les mains vides.

---

### Exemple 2:

Ici, la valeur de la table est de **15**. Les pions d'**Adriano** et de **Benedetta** ne rapportent rien, tous deux se trouvant face à des cartes "triche".

La carte "**triche**" de **Adriano** lui rapporte 15.000, puisqu'il y a un pion adverse à la table, celui de **Benedetta**.

La carte "**triche**" de **Donaldo** lui rapporte 30.000 ( $2 \times 15.000$ ), puisqu'il y a deux pions adverses à la table, ceux de **Adriano** et **Benedetta**.

## 5. Nouvel ordre de jeu

Tous les joueurs comptent leur richesse et l'annoncent à haute voix. **Le plus riche** sera le **premier joueur** du tour suivant, le deuxième plus riche joueur sera second, et ainsi de suite. Le joueur le plus pauvre sera donc dernier.

**Égalité:** En cas d'égalité, les ex-aequos sont départagés par l'ordre dans lequel ils étaient au tour précédent. Celui des ex-aequos qui avait joué en premier jouera maintenant en dernier, et vice versa.

---

Le joueur le plus riche reste assis à sa place. Les autres s'assoient autour de la table, en sens horaire, en fonction de leur rang. Le second joueur s'assoie immédiatement à gauche du premier, et ainsi de suite. Les joueurs qui se déplacent prennent bien sûr leur argent avec eux.

*Si, pour des raisons pratiques, il est difficile aux joueurs de changer de place autour de la table, ils peuvent utiliser les jetons numérotés pour indiquer leur rang dans l'ordre du tour.*

- **with their "Cheat" card**: only if at least one pawn from another player is on that casino table.

### Example 1

Since there are pawns at this casino table the character cards are uncovered and winnings paid out.

The value of 15 of the tokens is tripled due to **Adriano's** and **Carlotta's "Raise"** cards. The result is a **table value of 45**. "**Bluff**" cards (such as **Donaldo's**) are always ignored.

**Benedetta** gets 45,000 payout (1000 x the table value) for her **pawn** because none of her opponents placed a "Cheat" card on the table.

**Adriano** does not get any payout for his **pawn** since **Benedetta's** "Cheat" card is on that table.

**Benedetta's "Cheat"** card gets 45,000 payout (1000 x the table value) for each opponent's pawn on the table (Adriano in this example).

All together **Benedetta** gets 90,000 in payouts on this table. All other players don't win anything.

---

### Example 2

The **table value is 15** in this example. Both **Adriano's** and **Benedetta's** Pawn don't get any payout because of other player's "Cheat" cards on the table.

**Adriano's "Cheater"** gets 15,000 due to one opponent's pawn, namely **Benedetta's**.

**Donaldo's "Cheater"**, however, gets  $2 \times 15,000$  (30,000) since there are two opponent's pawns on the table (**Adriano's** and **Benedetta's**).

## 5. Determine New Order of Play

The players count all their money and announce their fortune. The **richest player becomes the starting player** for the next round, the second richest is second in the the next round, etc. The poorest player goes last.

**Equal Riches:** If two or more players have the same amount of money, their playing order reverses itself compared to the previous round. (*Whoever went first in this round, goes last in the next round.*)

---

The richest player stays in his or her chair. All other players seat themselves clockwise in the order just determined and take their money with them.

*(In situation where switching seats is not possible, the new order of play can also be indicated using the numbered platelets. We recommend switching the seats since it improves the flow of the game.)*

*Nous conseillons néanmoins, lorsque cela est possible, le changement de place, qui rend le jeu plus fluide.*

---

Avant que ne commence le tour suivant, chaque joueur reprend ses cartes personnages, et replace devant lui sa carte blanche. Pions et jetons restent, en revanche, sur la table.

### **Fin du jeu**

La partie se termine **après le quatrième tour**. Le vainqueur est le joueur **le plus riche**. En cas d'égalité, tous les ex-aequos sont vainqueurs.

Before starting the next round all players collect their character cards. Place the substitute card in front of you. Both the pawns and the tokens stay on the tables.

### **End**

The game ends **after the fourth round**. The player with the most money wins. Multiple players can celebrate their victory, if they have the same amount of money.

*Translation and (nice) html formatting by Ben Baldanza and Georg Kustermann*