

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Hot-Dog

Auteurs : Wolfgang Kramer et Richard Ulrich

Illustrations : Franz Vohwinkel

Nombre de joueurs : 2 à 5

Age : 10 ans et plus

Durée : 30 à 45 minutes

Contenu

112 cartes :

50 cartes hot-dog	15 cartes de table
3 tables neutres	1 Moutarde/Ketchup
45 cartes dollar	

1 règle du jeu

Principe du jeu

Chaque joueur essaye de vendre ses hot-dogs aussi vite que possible et au meilleur prix. Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de points.

Préparation

Au début de la partie, chacun reçoit :

- Les 10 cartes hot-dog d'une couleur
- Les tables de la même couleur (s'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, retirer la carte « 9 »)
- Trois dollars

On place les tables neutres au milieu de l'espace de jeu. S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, on enlève la table neutre « 9 ».

Les cartes de dollar sont triées selon leur valeur et placées à un endroit que tous peuvent atteindre. Le plus jeune joueur (ou celui qui a été le dernier au fast-food) reçoit la carte Moutarde/Ketchup. Il la pose devant lui et la partie commence.

Aperçu d'un tour de jeu

Tous les joueurs vendent leurs hot-dogs en même temps. Chacun dispose face cachée devant lui :

- Une de ses cartes de table,
- Une ou plusieurs de ses cartes hot-dog,
- Aucune, une ou plusieurs cartes dollar.

Ces cartes détermineront combien de hot-dogs il désire vendre et à, quelle table. Si un joueur pose plusieurs cartes hot-dog, c'est le total de celles-ci qui est pris en compte. En clair, plusieurs cartes hot-dog sont considérées comme une seule dont la valeur est le total des cartes.

Exemple : Francis joue face cachée la table « 7 » et les cartes hot-dog « 2 » et « 3 ». Cela signifie qu'il souhaite placer 5 hot-dogs à la table 7.

Lorsqu'un joueur place parmi ses cartes un dollar ou plus, c'est qu'il veut vendre ses hot-dogs meilleur marché. Il diminue ses bénéfices, mais peut aussi se débarrasser plus rapidement de ses sandwiches.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, toutes les cartes sont retournées et placées aux tables neutres appropriées, dans la mesure du possible. On sert d'abord la table « 5 », puis la « 7 » et enfin la « 9 » (pour 4 ou 5 joueurs).

La valeur de la table indique le nombre maximum de hot-dogs qui peuvent y être vendus. A la table « 5 », il ne peut se vendre qu'un maximum de 5 hot-dogs, à la « 7 », un maximum de 7, 9 à la dernière table. Le nombre de cartes hot-dogs jouées n'a pas d'importance.

Un joueur qui ne peut pas placer certains de ses hot-dogs à la table qu'il a choisie doit reprendre les cartes non placées en main. Il parviendra peut-être à les placer ultérieurement.

Qui vend ses hot-dogs en premier ?

Lorsque plusieurs joueurs cherchent à placer des hot-dogs à la même table, c'est celui qui présente le prix le moins cher qui les place en premier.

Le prix des hot-dogs est égal nombre de hot-dogs, moins les dollars joués en même temps.

Note : un joueur ne peut pas mettre plus de dollars que de hot-dogs dans une proposition. Le prix ne peut donc pas descendre en dessous de 0.

Exemple : Anne, Bernard et Claire ont tous trois sélectionné la table « 5 ». De plus :

- Anne a joué les hot-dogs « 4 » et « 1 » ainsi que 2 dollars : son prix est de 3\$.
- Bernard a joué les hot-dogs « 1 » et « 1 » ainsi que 1 dollar : son prix est de 1\$.
- Claire a joué un hot-dog « 2 » sans aucun dollar : son prix est de 2\$.

C'est donc Bernard qui propose le meilleur prix et place ses hot-dogs en premier. Il dépose ses deux hot-dogs à la table « 5 ». C'est ensuite au tour de Claire, qui place aussi sa carte de deux hot-dogs. Il y a maintenant quatre hot-dogs de vendus et il ne reste plus de la place que pour un seul. Anne ne peut donc pas vendre ses 5 hot-dogs. Elle doit les reprendre en main. (Note du traducteur : elle ne peut même pas vendre sa carte « 1 »).

Un joueur qui est arrivé à vendre ses hot-dogs doit payer le prix à la banque. Ceux qui n'y sont pas parvenus reprennent leurs hot-dogs et leurs dollars en main.

Note : jouer des dollars permet parfois de vendre avant les autres. Mais il n'y a rien de garanti. Il faut qu'il reste suffisamment de place sur la table.

Que se passe t'il en cas d'égalité ?

C'est dans ce cas que la carte Moutarde/Ketchup entre en ligne de compte. Elle permet de départager les éventuels ex æquo qui proposeraient le même prix. Le joueur qui a la carte Moutarde/Ketchup devant lui est alors prioritaire, suivi du joueur à sa gauche, etc. dans le sens horaire.

Exemple : la carte Moutarde/Ketchup est devant Anna et tous trois ont sélectionné la table « 5 ». De plus :

- Anne a joué un hot-dog « 2 » sans aucun dollar : son prix est de 2\$.
- Bernard a joué un hot-dog « 3 » ainsi que 2 dollars : son prix est de 1\$.
- Claire a joué les hot-dogs « 1 » et « 2 » ainsi que 2 dollars : son prix est de 1\$.

Anne a bien la Moutarde/Ketchup devant elle, mais elle ne commence pas car Bernard et Claire offrent un meilleur prix que le sien. Autour de la table, dans le sens horaire, Bernard est avant Claire. Il place donc ses trois hot-dogs sur la table « 5 » et donne ses deux dollars à la banque. Claire ne peut donc plus placer ses trois hot-dogs, puisqu'il n'y a plus de place que pour deux. Elle reprend ses hot-dogs et ses dollars en main. C'est enfin au tour d'Anna de jouer. Elle peut placer ses deux hot-dogs sur la table.

Table complète

Il est maintenant temps de régler ! Quand le nombre de hot-dogs sur une table atteint exactement le chiffre indiqué sur la table, chaque joueur reçoit un dollar par hot-dog qu'il y a vendu.

Exemple : Anne a placé des cartes « 3 » et « 2 » et Claire a placé une carte « 2 » à la table « 7 ». Anne reçoit donc cinq dollars et Claire en reçoit deux.

Toutes les cartes jouées à cette table sont retirées définitivement du jeu. La table peut alors servir à nouveau.

La banque

Pour permettre à la banque de faire le change facilement, les joueurs ne doivent pas conserver plus de 5 cartes de un dollar dans la main. S'ils en ont plus, ils doivent faire le change. De la même façon, ils ne doivent pas avoir plus de deux cartes de cinq dollars en main.

Fin d'un tour

Quand tous les joueurs ont vendu leurs hot-dogs ou repris leurs cartes, chacun reprend en main la carte de table qu'il avait jouée. La carte Moutarde/Ketchup passe au joueur suivant dans le sens horaire. Un nouveau tour peut commencer.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur avance sa ou ses dernière(s) carte(s) de hot-dog, il doit l'annoncer en disant « dernier hot-dog ». S'il oublie de le dire, il ne sera pas autorisé à vendre ses hot-dogs à ce tour.

La partie s'arrête lorsqu'au moins un joueur a vendu tous ses hot-dogs. Les joueurs reçoivent normalement leur paiement pour les tables qui seraient complètes à l'issue du tour. Les tables qui ne sont pas complètes ne donnent pas lieu à paiement.

Le joueur qui a alors le plus d'argent gagne la partie.

Généralement, on joue une partie en trois manches, en enregistrant les scores.

Celui qui atteint le plus gros score à l'issue des trois parties est désigné « **Hot-Dog Manager de la semaine** ».

Traduction française : François Haffner
<http://jeuxsoc.free.fr>
haffner@free.fr

d'après la traduction anglaise de Alison Hansel