

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 ★★☆☆ modulaire 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



Last Chance

La dernière chance

Un jeu de dé et de suspense pour 3 à 6 joueurs aux nerfs bien accrochés et âgés de 12 ans et plus.

Jeu Ravensburger N° 270 04 0

Auteurs : les frères McGuire – Graphisme : Comicon S.L.

Contenu

36 cartes

150 billets :

50 billets de 10 000,

40 billets de 50 000,

60 billets de 100 000

6 jetons de pari

5 dés

Résumé de la règle

But du jeu : Celui qui, à la fin du jeu, possède le plus d'argent et au moins une carte, gagne.

- **Préparation :** chacun reçoit 800 000 en billets et 1 jeton (le reste de l'argent va à la banque). 7 cartes sont placées en une pile face cachée au milieu de table, les 5 dés sont posés à côté.
- **Début du jeu :** le premier joueur retourne la première carte et jette les cinq dés. C'est cet ensemble qui fera l'objet de la prochaine vente aux enchères.
- **La carte est vendue aux enchères :** tous les joueurs enchérissent comme ils veulent, sans forcément respecter l'ordre de la table. Le joueur qui fait l'annonce la plus haute avance la carte vers lui et devient le champion. Il pose l'argent de son enchère à côté de la carte.
- **Bonne chance :** chaque joueur peut parier sur la réussite du champion en plaçant une somme sous son jeton de pari (le pari peut aller de 10 000 à un maximum de 100 000).
 - **Pari réussi :** il gagne le même montant de la banque.
 - **Pari raté :** il perd la somme pariée.
- **Réalisation de la carte :** sur chaque carte est dessinée une combinaison de dés que doit réaliser le champion.
 - S'il y parvient, il gagne la carte et la prime, et récupère son enchère.
 - S'il n'y parvient pas, il perd son enchère, et la carte est mise à nouveau en vente.

- **Dernière chance :** Une fois par partie, chaque joueur peut interrompre une vente aux enchères en invoquant sa "dernière chance". Il reçoit alors automatiquement la carte, en payant avec l'argent qui lui reste. Il fait "tapis", comme on dit. S'il réussit, il reçoit la prime, la carte et son "tapis" et reste dans le jeu. S'il rate, il perd tout et se retire de la partie.

But du jeu

Le joueur qui a le plus d'argent et au moins 1 carte à la fin, grâce à son immense talent, mais aussi un peu avec la chance, gagne la partie.

Préparation

- Chaque joueur reçoit 800 000 (5 x 10 000, 5 x 50 000 et 5 x 100 000) comme capital de départ, ainsi qu'un jeton.
- Les cartes sont bien battues. Sept sont distribuées faces cachées en une pile au milieu de la table. Les autres cartes ne sont pas utilisées pour cette partie. Les 5 dés sont posés à côté de la pile.
- Pour que chacun ne farfouille pas gaiement dans l'argent, un joueur est nommé banquier – en principe, on choisit le plus honnête –, ou celui que tous pensent être le plus compétent pour gérer la banque.

Les cartes

Sur une carte, on trouve différentes informations :

- **La combinaison de dés**
Cinq dés sont représentés en haut de la carte. Ce sont ces dés qui doivent être obtenus. Les long drinks et les cocktails sont des jokers distincts (voir la section : "carte avec joker").
- **Le nombre de tentatives**
Il est inscrit dans un rectangle en bas et à droite de la carte. C'est le nombre de jets de dés auquel on a droit pour obtenir la combinaison proposée.
- **La prime**
Elle est inscrite en bas et à gauche de la carte. C'est ce que l'on reçoit, si on réussit la combinaison.

Début du jeu

- Le premier joueur prépare le tour de vente aux enchères. Il retourne la carte supérieure de la pile et jette les 5 dés.
- La carte et les cinq dés sont placés au centre de la table. C'est cet ensemble qui fera l'objet de la future vente aux enchères.

Une carte est mise en vente

- La vente aux enchères d'une carte peut être très animée. Tous les joueurs peuvent hurler à tue-tête et en même temps. Mais même le plus grand criard doit respecter les trois règles suivantes :
 1. Les ordres ne peuvent être que des multiples de 10 000
 2. Celui qui annonce peut compter jusqu'à trois, comme : "210 000 une fois, 210 000 deux fois, 210 000 trois, adjudgé !"
 3. Il faut toutefois rester correct. On ne peut par exemple pas annoncer : "Dixmilleunefoisdeuxfoistroisfoisadjudgé !!".
- Le joueur qui a gagné les enchères, est le champion pour ce tour. Il place l'argent annoncé sur la table, à côté de la carte.
- **Remarque** : un joueur qui aurait offert plus qu'il ne possédait est éliminé, et on recommence les enchères.
- Avant de commencer à jouer, tous les joueurs vont parier sur sa bonne chance.

Bonne chance

- Avant que le champion ne commence ses tentatives d'atteindre la combinaison de la carte, ses adversaires peuvent (mais ne sont pas obligés de le faire) parier sur sa réussite. Va-t'il ou non gagner la combinaison ? Le champion ne peut pas parier sur lui-même.
- Les paris peuvent être d'un montant compris entre 10 000 et 100 000. Celui qui veut parier place une somme devant lui et la recouvre de son jeton.
Si le jeton est placé avec le trèfle vers le haut, cela signifie : "Je parie qu'il va réussir !".
Si le jeton est placé face noire en haut, cela signifie "Impossible, il ne va pas y arriver !".
- Les paris seront examinés après que le champion ait joué. Les parieurs qui ont réussi reprennent leur pari et la banque leur paye la même somme. Ceux qui ont perdu donnent leur pari à la banque.

Réalisation de la carte

- Après que les joueurs aient parié sur la bonne chance du champion, celui-ci commence à jeter les dés pour obtenir la combinaison proposée. Il doit atteindre, sans dépasser le nombre de tentatives inscrit sur la carte, la combinaison de la carte.
- S'il y parvient à réaliser la combinaison :
 - a) il récupère son annonce,
 - b) il encaisse la prime inscrite sur la carte, et
 - c) il prend définitivement la carte avec lui.
- S'il ne parvient pas à réaliser la combinaison demandée, il perd son enchère !

Exemple de réalisation de la carte

Voir la figure en bas de la page 5 des règles allemandes.

La carte contient : « 2, 3, 4, 5 et 6 » – « 160 000 » – « 3 ».

Les dés sont : « 1, 2, 2, 4 et 4 ».

- Position de départ : 2 dés correspondent déjà : Deux et Quatre. Le champion met ces deux dés de côté et joue avec les 3 autres dés.
- Il peut jeter les dés trois fois. C'est lui qui choisit quels dés il rejette et quels dés il garde.
- S'il réussit, il va gagner 160 000, et récupérer sa mise.

Premier lancerment

- Il coupe les trois dés et obtient « 2, 2 et 6 ». Il garde le 6. Les deux autres dés ne conviennent pas, il continue donc.

Deuxième lancerment

- Il obtient « 1 et 3 ». Il garde donc le trois et doit réussir à faire « 6 » avec le dernier dé. Il lui reste une tentative.

Troisième et dernier lancerment

- Il obtient « 6 ». Ce n'est pas ce qu'il cherchait ! Les dés restent dans leur position, et la carte est vendue à nouveau aux enchères. Après l'essai, on résout les paris des adversaires en leur doublant leur pari ou en le prenant selon le cas.

Début d'un nouveau tour

- Si la dernière tentative du champion pour obtenir la combinaison s'est avérée infructueuse, la carte et les 5 dés restent où ils étaient. Cette position est celle de départ pour la prochaine vente aux enchères. Très souvent, cette position de départ est très attirante. La vente aux enchères qui a alors lieu atteint souvent des sommets !

- Si la combinaison de la carte a été obtenue par le champion, il prend la carte, la somme qu'il avait annoncée aux enchères, ainsi que la prime offerte par la carte. La nouvelle position de départ est obtenue en retournant la carte suivante et en jetant tous les dés. C'est le joueur à gauche du donneur précédent qui le fait.

Coup de chance

- Parfois, mais rarement, les dés montrent dès le départ la combinaison recherchée sur la carte. Dans ce cas, le veinard est le joueur dont c'était le tour de retourner la carte et jeter les dés. Il reçoit immédiatement la carte et la prime.
- C'est ensuite au joueur suivant de préparer une nouvelle vente aux enchères.

Dernière chance

- Lorsque l'argent se fait rare, il reste la **dernière chance** : une fois par partie, chaque joueur peut interrompre une vente aux enchères en disant "dernière chance !". Il devient immédiatement le champion, peut importe où en étaient les enchères.
- Celui qui invoque sa "dernière chance" doit mettre tout son capital sur cette carte. S'il réussit à vaincre la carte, il reçoit la prime, son annonce (son "tapis"), et la carte. Il peut donc continuer à jouer. S'il ne parvient pas à réaliser la combinaison, il perd tout son argent et se retire du jeu.

A la fin de la partie, on compte

- Lorsque toutes les sept cartes de la pile ont été vaincues, la partie est terminée, et on compte l'argent.
- Ne peuvent gagner que les joueurs qui ont emporté au moins une carte.
- Celui qui a le plus d'argent parmi eux est le vainqueur. Il peut enfin souffler !

Cartes avec Joker

- Sur certaines cartes on peut voir des cocktails et long drinks. Les cocktails et les long drinks sont des jokers distincts. Le champion peut choisir librement la valeur de chaque joker, et il peut changer sa valeur tant qu'il joue.

- Le cocktail représente ainsi n'importe quel chiffre. Mais si, sur une carte, il y a deux cocktails ou plus, tous ces cocktails représentent le même chiffre. Il en est de même pour les long drinks. Mais les cocktails et les long drinks restent distincts, c'est à dire qu'ils ne peuvent pas représenter le même chiffre.

Exemple de carte avec un joker

Voir la figure en haut de dernière page des règles allemandes.

La carte : « 3, 4, long drink, long drink, long drink » – « 240 000 » – « 4 ».

Les dés : « 1, 2, 4, 4 et 5 ».

- **Au départ** : le champion met de côté le « 4 » et le « 5 », qui représente le long drink. Il aurait pu mettre de côté par exemple seulement le « 4 » et jeter les 4 autres dés. Il doit donc maintenant, en 4 tentatives, obtenir deux autres « 5 » et le « 3 » qui lui manquent.
- **Premier lancement** : le champion obtient trois « 3 ». Il décide de changer de stratégie. Comme il a beaucoup de « 3 », il décide de les utiliser comme long drink. Il lui reste 3 tentatives pour obtenir le trois qui lui manque. Il prend donc le dé avec le « 5 » qu'il avait mis de côté pour le jeter à nouveau.
- **Deuxième lancement** : « 1 », dommage !
- **Troisième lancement** : encore « 1 », pas de chance !
- **Quatrième lancement** : ça y est ! Le champion est parvenu à faire le « 3 » qu'il désirait tant. La carte est vaincue.

Exemple de carte avec deux jokers

Voir la figure en bas de dernière page des règles allemandes.

La carte : « long drink, long drink, cocktail, cocktail, 2 » – « 130 000 » – « 4 ».

Les dés : « 2, 2, 2, 5 et 6 ».

- **Au départ** : le champion a besoin de toute façon d'un « 2 », il le met de côté. Pour les long drinks, il décide prendre deux autres « 2 ». Pour le cocktail, il garde le « 6 ».
- Maintenant, il dispose de 4 tentatives pour obtenir un « 6 » pour faire le deuxième cocktail. Le champion a de la chance : à la troisième tentative, il obtient le fameux « 6 ». Il a réussi ! La carte est vaincue.