

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)



# POLTERFASS



C'est ma tournée !

Un jeu d'Andreas Schmidt

À l'auberge des Danaïdes, on met les tonneaux en perce. Mais le patron a plus d'un tour dans son sac ! Tandis qu'il offre des tournées gratuites aux clients modérés, il ferme le robinet aux pauvrots qui ne savent plus s'arrêter, pour garder le précieux breuvage\* pour lui.

## Contenu

(Illus. 1)



1 gobelet



7 tonneaux numérotés : 9/2 (1x), 8/3, 7/4 et 6/5 (chacun 2x)



2 tonneaux spéciaux forcés



6 sous-bocks



48 cartes de 6 couleurs, indiquant une valeur de 0 à 7



1 bloc

## But du jeu

À chaque tour, un nouveau joueur endosse le rôle du généreux patron. Ses clients assoiffés se démenent pour se remplir au maximum le gosier avec le breuvage qui leur est offert. À la base, rien de plus simple : plus on commande, plus on boit. Mais le robinet se ferme si l'ensemble des clients commandent plus que ce qu'offre le patron. Celui qui réussit à atteindre 75 chopes ou plus après quelques tournées bien arrosées remporte la partie.

## Préparation

- Chaque joueur pose un sous-bock devant lui.
- Le joueur le plus sobre pour compter les points reçoit le bloc et un crayon.
- Chacun prend les 8 cartes d'une couleur et les garde à l'abri du regard des autres.

\* à consommer avec modération

## Déroulement de la partie

À chaque tour de jeu, un joueur tient le rôle du **patron** ; au premier tour, le plus généreux. Au début du tour suivant, son voisin de gauche prend sa place... Le patron reçoit **tous les tonneaux** et le **gobelet**. Tous les autres joueurs sont les **clients**.

Chaque tour de jeu se décompose en 5 phases, qui se succèdent toujours dans l'ordre suivant :

Phase 1 : Le premier lancer

Phase 2 : La commande des clients

Phase 3 : La tournée

Phase 4 : Le décompte des tonneaux

Phase 5 : L'addition

### Phase 1 : Le premier lancer

- Le patron « lance » les tonneaux sur son sous-bock et montre le résultat à tous les autres joueurs. Si **aucun tonneau** n'est debout, il **recommence** ce premier lancer jusqu'à ce qu'au moins un tonneau soit **debout**.
- Le patron place **tous les tonneaux qui sont debout à côté de son sous-bock**.
- Il n'annonce pas encore s'il souhaite continuer à lancer les tonneaux ou pas. (Mais rien ne l'empêche de faire des allusions...)

### Phase 2 : La commande des clients

Chaque client pose **1 ou 2 de ses cartes** devant lui, face cachée. Leur valeur indique combien de **chopes** il aimerait avoir.



Francisca commande 8 chopes ; Stella, 7 et Bud, 2.

Ce que doivent savoir les clients au moment de commander :

Chaque client ne gagnera les chopes commandées que si le patron en remplit au moins autant que le nombre total commandé ou si tous les tonneaux d'un lancer sont couchés.

## Phase 3 : La tournée

Le patron remplit les verres jusqu'à ce que, soit il **décide de fermer le robinet**, soit **tous les tonneaux d'un de ses lancers soient couchés**.

Il commence par choisir s'il ferme le robinet **tout de suite** (Cas A) ou s'il **continue de lancer** les tonneaux (Cas B).

### Cas A

Le patron décide d'**arrêter sa tournée**. Il **ne relance pas** les tonneaux, mais ferme le robinet. On passe alors immédiatement à la phase 4 « Le décompte des tonneaux ». Il doit alors comptabiliser **tous** les tonneaux debout.

### Cas B

Si le patron décide de continuer de lancer les tonneaux, il doit respecter les règles suivantes (voir Illus. 3) :

- Il **met de côté tous les tonneaux numérotés** qui sont **debout**. Il n'a plus le droit de les relancer, même plus tard.
- Il remet **tous les tonneaux** qui sont **couchés** dans le gobelet pour les relancer.
- Pour **chaque tonneau spécial debout**, il peut décider de le mettre de côté **ou** de le remettre dans le gobelet. À n'importe quel moment, il peut décider de relancer aussi un tonneau spécial, pourtant mis de côté auparavant.
- Il relance ensuite les tonneaux remis dans son gobelet sur son sous-bock et montre le résultat à tous les joueurs.



Trois tonneaux numérotés et les deux tonneaux spéciaux sont debout. Si le patron décide de relancer, il doit mettre de côté les trois tonneaux numérotés. À lui de choisir s'il relance les deux tonneaux spéciaux ou un seul.

(Illus. 3)

**Après chaque lancer supplémentaire, 2 options se présentent à chaque fois :**

1. **Aucun tonneau** (de ce lancer) n'est debout !

→ Fin de la tournée !

2. Au moins 1 tonneau (du nouveau lancer) est **debout** !

→ La tournée peut continuer !



← Pas de chance ! Aucun tonneau n'est debout !  
Échec du patron !

(Illus. 4)

Si tous les tonneaux du dernier lancer sont couchés, le **patron échoue**. Il doit arrêter sa tournée. On passe alors directement à la phase 5 « L'addition » et le patron repartira bredouille.



← Comme il y a un tonneau debout, le patron peut continuer.

(Illus. 5)

Si au moins 1 tonneau de ce lancer est debout, le patron peut **décider**:  
A) de fermer le robinet (donc de ne plus relancer les tonneaux) **ou bien**  
B) de continuer la tournée (en relançant les tonneaux).

Le patron peut ainsi continuer de relancer les tonneaux jusqu'à ce que tous les tonneaux du nouveau lancer soient couchés (voir Illus. 4) ou qu'il décide de fermer le robinet (Cas A).

## Phase 4 : Le décompte des tonneaux

**Attention** : Si tous les tonneaux du nouveau lancer sont couchés, aucun décompte n'a lieu et on passe directement à la phase 5 « L'addition ».

Dès que le patron a fermé le robinet, les tonneaux sont comptabilisés. Le résultat obtenu indique combien de chopes le patron a effectivement servies. Il doit compter **tous les tonneaux debout** de la manière suivante :

- Les tonneaux spéciaux debout qui indiquent un  sont mauvais. Pour **chaque**  le patron **détruit 1** tonneau numéroté debout de son choix.
- Si un tonneau spécial debout indique  le patron **double** la valeur d'un tonneau numéroté debout de son choix.
- Les valeurs (éventuellement doublées) apparaissant sur tous les tonneaux debout non détruits sont additionnées.
- Le résultat indique combien de chopes le patron a effectivement servies. Il est noté sur le bloc dans la colonne « Tournée ».



Exemples:



(Illus. 6a)

$$0 + 3 + 5 + 18 = 26$$

Le total des tonneaux numérotés debout est de 20 chopes. Le patron utilise le tonneau spécial  pour détruire un tonneau « 3 ». Il ne reste donc plus que 17 chopes. Il double la valeur du tonneau « 9 ». Le nombre de chopes servies atteint donc 26.



(Illus. 6b)

$$6 + 3 + 0 + 9 = 18$$

Si le patron avait décidé de détruire le tonneau « 5 » et de doubler la valeur d'un tonneau « 3 », il aurait servi 18 chopes.



(Illus. 6c)

$$6 + 3 + 5 + 0 = 14$$

S'il avait détruit le tonneau « 9 » et doublé un tonneau « 3 », le nombre de chopes servies aurait été de 14.

Si **les deux** tonneaux spéciaux indiquent  le patron peut doubler la valeur de 2 tonneaux debout **différents** de son choix.

(Illus. 7)



$$18 + 16 + 4 = 38$$

S'il n'y a qu'un tonneau numéroté debout, le deuxième tonneau spécial  est ignoré.



$$= 12$$

(Illus. 8)

Si les deux tonneaux spéciaux sont **différents** mais qu'il n'y a qu'un **seul tonneau numéroté** debout, seul l'effet du tonneau destructeur  est pris en compte. Il n'y a pas de doublement.



$$= 0$$

(Illus. 9)

Les tonneaux spéciaux couchés n'ont aucun effet, comme tous les autres tonneaux couchés.

## Phase 5: L'addition

Le moment est venu de compter les points ! Tous les clients dévoilent leurs commandes et retournent leurs cartes.  
Si le patron a **échoué**, le décompte se fait de la manière suivante:

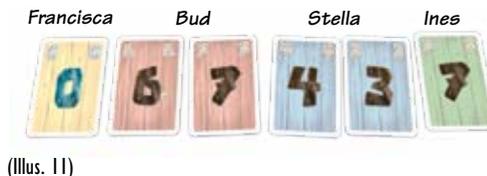


(Illus. 10)

- **Chaque client gagne autant de chopes que sa commande (la somme de ses cartes jouées).**
- **Le patron ne gagne rien.**

Exemple : Tous les tonneaux du dernier lancer sont couchés. Le patron repart bredouille. Bud gagne ses 13 chopes commandées. Stella et Ines gagnent chacune 7 chopes. Même Francisca « gagne » les « 0 chopes » qu'elle avait commandées, donc rien.

Remarque: Le cas B, page 20 (« Les clients sont trop gourmands ! ») montre l'intérêt de ne jouer que sa carte « 0 ».



(Illus. 11)

**Si le patron a fermé le robinet (et ainsi renoncé à relancer les tonneaux)**, le décompte a lieu de la manière suivante :

Toutes les cartes jouées sont additionnées. La **somme** de toutes ces chopes commandées est inscrite sur le bloc, dans la **colonne « Commande »**.



(Illus. 12)



Exemple : Les clients ont commandé 20 chopes au total.



**Les joueurs vérifient alors si l'ensemble des clients a commandé plus que le nombre de chopes servies par le patron.**

Deux cas de figure se présentent :

Cas A : Il y en a assez pour tout le monde !

Cas B : Les clients sont trop gourmands !

### Cas A : Il y en a assez pour tout le monde !

Le patron a servi au moins autant de chopes que le **nombre total** commandé par **l'ensemble des clients**.

- Chaque **client** gagne autant de chopes que **ce qu'il a commandé**.
- Le **patron** gagne le « reste », c'est-à-dire la différence entre le nombre de chopes servies et le nombre de chopes commandées. Les chopes gagnées par chaque joueur sont inscrites sur le bloc. À chaque fois doit apparaître le résultat du tour et le total de tous les tours pour connaître à tout moment la position des scores. (Illus. 13).

		Francisca	Krobert	Bud	Stella	Inès	
							
18	21	18	0	-8	8	0	
26	20	1 / 19	6 / 6	7 / -1	7 / 15	5 / 5	Total

(Illus. 13)



Résultat du tour

Krobert, le patron, a servi 26 chopes. Les clients n'ont commandé que 20 chopes au total. Il y en a assez pour tout le monde. Chaque client gagne donc les chopes qu'il a commandées : Francisca gagne 1 chope ; son total (de tous les tours) est de 19 chopes. Bud et Stella gagnent chacun leurs 7 chopes et améliorent leurs scores, pour atteindre respectivement -1 (Bud) et 15 (Stella). Inès gagne les 5 chopes commandées. Pour Krobert, le patron, il reste 6 chopes que personnes n'a commandées.

### Cas B : Les clients sont trop gourmands !

Tous ensemble, les clients ont commandé plus que la tournée du patron.

- **Le patron** gagne **la totalité de la tournée**.
- Le joueur qui a passé la plus grande commande est le client le plus gourmand. Il peut y avoir plusieurs joueurs à égalité (voir tous s'ils ont passé la même commande). Le client le plus gourmand **perd autant de points que la valeur de sa commande**. Il se peut donc que le score des joueurs devienne négatif.
- Celui qui a passé la plus petite commande (cela peut concerner plusieurs joueurs), gagne autant de points que **la commande du joueur le plus gourmand**.

Les résultats des joueurs sont notés sur le bloc. (Illus. 14).

			Francisca	Krobert	Bud	Stella	Ines
	18	21	18	0	-8	8	0
	26	20	1/19	6/6	7/-1	7/15	5/5
	29	32	-11/8	-11/-5	29/28	11/26	0/5



(Illus. 14)

Exemple : Les invités ont commandé plus de chopes (32) que ce que Bud, le patron, a servi (29 chopes). Bud gagne ces 29 chopes. Krobert et Francisca, qui ont passé la plus grande commande (11 chopes) sont sanctionnés pour leur trop grande soif. Tous deux doivent retrancher ces points de leurs scores. Les 11 chopes, commandées par Krobert et Francisca de manière démesurée, sont gagnées par Stella, la plus raisonnable. Mais elle ne les gagne **qu'une seule fois** (pas 22 chopes).

## Une nouvelle tournée commence

Le patron passe tous les tonneaux dans le gobelet à son voisin de gauche, qui devient le nouveau patron du tour suivant. Tous les autres joueurs reprennent **l'ensemble de leurs cartes** en main à l'abri des regards.

## Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête lorsque le score d'un joueur au moins atteint (ou dépasse) 75 chopes à la fin du tour. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de chopes.



Auteur: Andreas Schmidt  
 Illustrations: Alexander Jung  
 Traduction: Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5057

©2013 Zoch GmbH  
 Briener Str. 54a  
 80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](http://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

