

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



Rien à déclarer?

Un jeu de cartes passionnant pour vous prendre en flagrant délit!

Pour 3 à 6 joueurs

CONTENU DU JEU

- 1 planche de jeu
- 56 cartes
- De l'argent pour jouer
- Un livret d'instructions

BUT DU JEU:

Avoir le plus d'argent à la fin du jeu en essayant de tromper le Douanier et de payer le minimum de droits et d'amendes.

PREPARATION

La planche de jeu

Posez la planche sur la table. Tous les articles du jeu qui doivent être déclarés au Douanier sont illustrés sur la planche. Vous devez donc payer des droits sur le vin, les cigares, l'alcool, le parfum, une montre, un appareil de photo, un collier et la couronne.

Sous ces articles, il y a deux bandes de couleur, une verte et une rouge. La bande verte indique le droit qu'il faudra payer si vous décidez de déclarer les articles. La bande rouge indique l'amende si vous essayez de

passer ces marchandises et si vous êtes pris en flagrant délit!



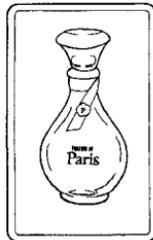
Vin



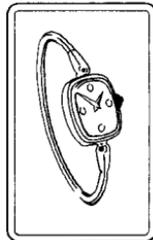
Cigares



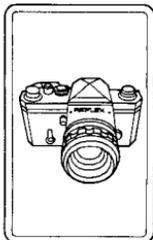
Cognac



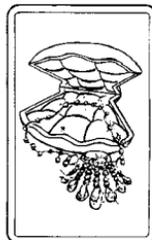
Parfum



Montre



Appareil de photo



Couronne



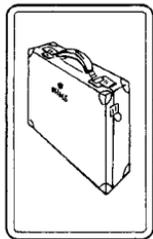
Collier

Cartes

Dans le paquet de cartes, vous trouverez les articles mentionnés plus haut, une carte représentant la Valise Diplomatique et 26 cartes de "bagages". Vous ne payez pas de droits de douane, ni sur les "bagages" ni sur la Valise Diplomatique.



Bagages



Valise
Diplomatique

Battez toutes les cartes et posez-les, face cachée, sur la case de la valise fermée.

Douanier

Choisissez un joueur qui sera le Douanier. Au cours d'une partie, chaque joueur sera Douanier à son tour. La première manche est terminée quand toutes les cartes ont été jouées, on change alors de Douanier et la deuxième manche commence.

Règles du jeu

1. Pour commencer, le Douanier distribue l'argent entre les joueurs et lui-même de sorte que chacun reçoive la même somme. S'il reste de l'argent, il est mis de côté et ne sera pas utilisé pour cette manche.

2. Chaque joueur, à l'exception du Douanier, va à son tour, prendre ou recevoir des cartes qu'il doit essayer de passer à son voisin. Le Douanier n'aura jamais de cartes mais il pourra vérifier celles des autres, c.à.d. vérifier les marchandises contenues dans leurs bagages.

3. Si vous êtes le joueur à gauche du Douanier, c'est vous qui commencez en prenant les quatre premières cartes du paquet. Faites bien attention de ne les montrer à personne!

4. Après avoir regardé vos cartes vous "déclarez" ce qu'elles contiennent au Douanier. Vous pouvez soit dire la vérité et payer les droits sur chaque article déclaré, soit essayer de tromper le Douanier et éviter de payer certains droits ou même tous. Que vous disiez la vérité ou non, dites toujours très clairement **le nombre de cartes** de chaque article déclaré!

5. Le Douanier décide alors s'il accepte votre déclaration et vous laisse passer vos cartes à votre voisin.

S'il vous croit, vous lui payez les droits que vous devez (ils sont indiqués sur la bande verte) et vous passez sans les montrer les 4 cartes à votre voisin. Vous continuez à jouer comme indiqué à la règle no. 11.

6. S'il ne vous croit **pas**, il peut "fouiller" vos bagages. Dans ce cas-là, vous devez retourner toutes vos cartes pour que tous les joueurs puissent les voir.

7. Fouille des bagages

Si vous n'avez **pas** dit toute la vérité au

Douanier, il vous fera payer une amende sur tous les articles à déclarer de votre jeu, même sur ceux que vous avez déjà déclarés!

Les amendes à payer sont indiquées sur les bandes rouges de la planche de jeu. Par exemple, si vous avez déclaré du vin et des cigares et qu'en fouillant le Douanier a trouvé du vin, des cigares et une montre, vous devrez alors lui payer 50 F, plus 100 F, plus 300 F.

8. De temps en temps, pour des raisons stratégiques, vous pouvez décider de déclarer des articles que vous n'avez pas en main.

Si le Douanier accepte votre déclaration, vous devez bien sûr payer les droits redevables. Si le Douanier vous fouille, vous devez alors lui payer une amende sur chaque carte que vous avez en main, même si vous avez déclaré des articles de valeur équivalente.

9. Si le Douanier fouille vos bagages et que vous avez dit la vérité, vous payez simplement les droits que vous devez pour les marchandises en main. Mais le Douanier doit **vous** payer 200 F de dédommagement pour diffamation.

10. Quand vos bagages ont été fouillés, quel que soit le résultat, vos cartes doivent être posées, face visible, sur la valise ouverte. Le joueur suivant prend alors quatre nouvelles cartes du paquet.

11. Pour passer les cartes

Si vos cartes n'ont **pas** été "fouillées", passez-les, sans les montrer, à votre voisin. **Avant de les regarder**, le joueur suivant doit faire un choix. Il peut soit A, accepter les cartes à la valeur déclarée, soit B, ne pas vous croire

et demander de voir vos cartes.

A. S'il accepte vos cartes, il les prend et les examine: il doit en jeter une et en prendre une nouvelle du paquet pour en avoir à nouveau 4. Puis il fait sa déclaration (comme à la règle 4). Les cartes rejetées doivent être posées, face visible, sur la case de la valise ouverte et elles ne sont pas remises en jeu.

B. S'il ne vous croit pas, c'est qu'il est un "Indicateur" et il peut fouiller vos bagage (comme à la règle 6).

Si vous n'avez pas dit toute la vérité, vous devez payer au Douanier toutes les amendes redevables même si vous aviez déjà déclaré et payé des droits sur certains articles. Le Douanier verse une récompense de 1.000 F à l'Indicateur.

Si vous aviez honnêtement déclaré vos marchandises, c'est l'Indicateur qui vous paye alors 200 F de dédommagement.

De toutes façons, l'indicateur doit prendre 4 nouvelles cartes pour jouer à son tour.

12. Le jeu continue de cette façon et les cartes passent de joueur en joueur autour de la table. Le Douanier reçoit les droits et les amendes s'ils sont justifiés.

13. Si, à tout moment, un joueur ne peut pas payer ses droits ou ses amendes, il doit emprunter de l'argent au Douanier ou à un autre joueur.

14. La Valise Diplomatique

Si vous avez en main la Valise Diplomatique, vous pouvez revendiquer votre immunité et demander de passer à la Douane sans avoir

à montrer vos bagages. Vous n'avez pas besoin de déclarer les autres articles que vous avez en main.

Cependant, le Douanier et le joueur suivant peuvent douter de votre parole et demander à fouiller vos bagages.

Si vous avez la Valise Diplomatique, vous ne payez aucun droit et aucune amende sur les articles qui l'accompagnent. Donc, vous jetez les 4 cartes et vous recevez 200 F de dédommagement de la part du Douanier pour sa fausse accusation. Le joueur suivant prend 4 nouvelles cartes pour recommencer le jeu.

Si vous n'avez **pas** la Valise Diplomatique, vous devez payer une amende de 200 F plus les amendes dues sur tous les articles en main.

15. Si vous recevez un jeu qui contient la Valise Diplomatique, vous **devez** la jeter avant de prendre une autre carte. Elle ne peut pas être utilisée une seconde fois.

16. La Couronne

Il n'y a qu'une seule carte portant une couronne et elle est jouée exactement comme les autres. Les droits de douane s'élèvent à 500 F et en cas de contrebande l'amende est de 1000 F.

17. Pour finir le jeu

Lorsque chaque joueur a été Douanier une fois, la partie est terminée

18. Le Gagnant

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin du jeu a gagné!