

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



TOPE-LA!

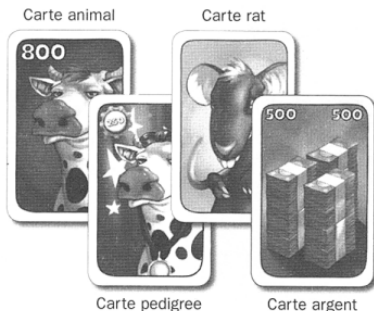
MASTER

**Tope-la ! Master, le jeu de carte par excellence
pour 2 à 6 «maquignons» sans scrupules âgés de 10 ans et plus**

Auteur: Rüdiger Koltze · Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Illustrations: Mathieu Leyssenne · Rédaction: Philipp Sprick
Ravensburger Spiele® Nr. 27 192 4

Contenu

- 40 cartes animaux à dos rouge
(10 familles d'animaux)
- 10 cartes pedigree à dos rouge
(1 par famille)
- 4 cartes rat à dos rouge
- 66 cartes argent à dos vert
(valeur de 10 à 500)



But du jeu

Les joueurs marchandent pour obtenir le plus grand nombre possible de familles d'animaux de grande valeur. Celui qui réussit à s'approprier en plus également les cartes 'pedigree' tout en refilant les cartes 'rat' aux autres, augmente considérablement ses chances de gagner. Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points en fin de partie.

Ci-après la règle du jeu pour une partie de 3 à 6 joueurs.

La règle pour 2 joueurs se trouve à la page 22.

Mélanger les cartes à dos rouge et les déposer faces cachées au centre de la table.

Trier les cartes argent selon leur valeur.

Chaque joueur reçoit :
2 x 0 / 3 x 10 /
1 x 20 / 1 x 50

Le joueur à qui c'est le tour, choisit entre 'enchères' et 'Tope-la !'

Le commissaire-priseur retourne la carte supérieure de la pile. Le type de carte détermine la façon de régler les enchères.

Préparatifs

- Mélanger les cartes animaux, pedigree, rat (toutes les cartes à dos rouge) et les déposer empilées faces cachées au centre de la table.

Chaque joueur reçoit un capital de départ composé de :

2 x 0 / 3 x 10 / 1 x 20 / 1 x 50

Déroulement du jeu

Après le premier joueur, le tour passe au joueur de gauche et ainsi de suite. Le joueur à qui c'est le tour, choisit **une** des actions suivantes :

- **les enchères**
ou
- **le 'Tope-la !' (maquignonnage)**

Ensuite le tour passe au suivant, qui fait son choix entre les deux actions possibles, et ainsi de suite.

Remarque : au début du jeu, les enchères sont la seule possibilité étant donné que les conditions requises pour une transaction 'Tope-la !' ne sont pas encore disponibles (voir 'le Tope-la !', page 18).

Les enchères

Le joueur choisissant les enchères, retourne la carte supérieure de la pile et démarre les enchères en tant que commissaire-priseur.

Les règles d'application diffèrent en fonction de la carte, elles sont différentes pour les cartes animaux, pedigree et rat.

Carte animal:

Il y a 10 familles d'animaux en jeu, rapportant chacune des points. Seule une

*famille complète (4 cartes d'animaux identiques) a de la valeur. La valeur reprise sur chacune des cartes est la valeur de la famille **au complet**.*



Tous les autres joueurs, à l'exception du commissaire-priseur, émettent leurs enchères. Attention, une nouvelle enchère doit toujours excéder l'enchère précédente d'au moins 10.

Une fois que le commissaire-priseur ne parvient plus à faire monter les enchères, il clôt la vente en criant, par ex. : « 30 fois, 30 deux fois, 30 adjugé ! »

Une fois la vente close, le commissaire-priseur ...

- remet la carte au joueur **le plus offrant**. Celui-ci la dépose de façon visible devant lui sur la table et paie le montant qu'il a proposé en dernière enchère au commissaire-priseur.
- **ou** le commissaire-priseur décide d'utiliser son **droit de préemption**, ce droit lui permet de garder la carte animal et de payer, sans surenchérir, le montant de la dernière enchère au **joueur ayant fait la dernière offre**.

Personne n'enchère ? Dans ce cas, le commissaire-priseur clôt la vente comme décrit précédemment. Si aucun joueur ne rompt cette procédure en faisant une enchère, le commissaire-priseur reçoit la carte animal sans avoir à la payer !

Carte animal :
les joueurs font part du prix de leurs enchères.

Le commissaire-priseur encaisse l'argent et l'acheteur reçoit la carte animal.

Le commissaire-priseur peut également acheter la carte animal en payant la dernière enchère au plus offrant.

Carte pedigree :
le commissaire-
priseur commence
le décompte
à 10, les joueurs
« tapent » leur
offre

**Le commissaire-
priseur reçoit
le nombre de
cartes argent,
l'acheteur
reçoit la carte
pedigree.**

**Le commissaire
priseur peut
acheter la carte
pedigree en offrant
le même nombre
de cartes.**

Carte pedigree :

Chaque famille d'animal (à l'exception du rat) possède une carte pedigree. Cette carte rapporte au moins 250 points. (voir décompte des points à la page 20).



Les cartes pedigree se négocient **à la criée**, ce n'est donc pas la valeur qui compte mais **le nombre** de cartes argent proposé.

Le commissaire-priseur dépose la carte pedigree sur la table de façon à ce qu'elle soit accessible à tous.

Il commence le décompte à 10, le décompte se fait lentement et à voix haute. Celui qui tape en premier la carte de sa main en criant « MIENNE » reçoit la carte pedigree et doit remettre au commissaire-priseur, le nombre de cartes argent correspondant au chiffre auquel la criée s'est arrêtée.

La valeur n'a pas d'importance, il peut s'agir de cartes argent de 0 ou 500, **seul le nombre de cartes argent** doit correspondre.

Le commissaire-priseur reçoit le nombre de cartes argent et remet la carte pedigree au nouveau propriétaire qui la dépose de façon bien visible devant lui.

Droit de préemption : si le commissaire-priseur veut faire valoir son droit de préemption, il doit remettre le même nombre de cartes à l'acheteur **sans avoir pris connaissance** de la valeur des cartes offertes par l'acheteur.

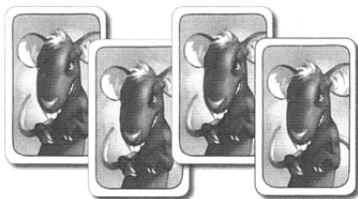
Pas d'intéressés à la criée ? Si arrivé à « 1 » du décompte, personne n'a frappé la carte en criant « mienne », celle-ci va gratuitement au commissaire-priseur.

Carte rat :

Le rat est le seul animal à voler des points : une

des familles du joueur possédant

la famille des rats, perdra toute sa valeur en fin de partie (voir décompte des points).



Lorsqu'une carte rat est mise aux enchères, le joueur se trouvant **à gauche du commissaire-priseur** pourra choisir en premier entre :

- **prendre** la carte rat et la déposer devant lui de façon bien visible
- **ou** déposer une carte argent de son choix **face cachée** à côté de la carte rat (en misant le moins possible, même une carte 0 – valeur zéro – est autorisée).

Si le joueur décide de déposer une carte argent, le tour passe à son voisin de gauche qui devra faire le même choix : prendre la carte 'rat' ou déposer une carte argent. Ceci continue (**le commissaire-priseur participe à ce tour**) jusqu'à ce qu'un joueur décide de prendre la carte rat. Ce joueur reçoit **toutes les cartes argent** déposées à côté de la carte rat.

Important : le commissaire-priseur ayant retourné la carte rat, doit retourner la prochaine carte et mener les enchères.

Encore un rat ? Lorsque la carte suivante est également une carte rat, tout recommence comme expliqué ci-dessus. Le commissaire-priseur devra retourner la carte suivante et mener des enchères « normales », etc.

Carte rat:

Les joueurs déposent chacun à leur tour une carte argent face cachée au milieu, jusqu'à ce qu'un des joueurs prenne la carte rat.

Celui-ci reçoit toutes les cartes argent déposées.

Une fois la carte rat prise, le commissaire-priseur mène l'enchère suivante.

L'argent ne se change pas !

Lorsqu'une carte âne est retournée tous les joueurs reçoivent de l'argent de la banque :

**1ier âne: 50
2ième âne : 100
3ième âne : 200
4ième âne : 500**

**Tope-la !:
Joueur A fait une offre secrète au joueur B pour un ou deux animaux d'une sorte commune.**

Particularités des enchères

- **Pas d'argent juste ?**

L'argent ne peut être changé. Celui qui ne parvient pas à donner le montant juste doit payer un montant supérieur et ne reçoit donc pas de change en retour. Ceci vaut également pour le commissaire-priseur lorsqu'il fait usage de son droit de préemption.

- **Problèmes de liquidités ?**

Celui qui est incapable de remettre le montant enchéri ou le nombre de cartes nécessaires doit le prouver en montrant son jeu. Ensuite, l'enchère reprend au début.

- **L'âne généreux**

Lorsque le commissaire-priseur retourne une carte âne, l'enchère est suspendue le temps de distribuer des cartes argent à tous (y inclus au commissaire-priseur) :



Première carte âne : une carte argent de valeur 50
Deuxième carte âne : une carte argent de valeur 100
Troisième carte âne : une carte argent de valeur 200
Quatrième carte âne : une carte argent de valeur 500

Une fois les cartes argent distribuées, l'enchère de l'âne se déroule comme pour les autres animaux.

Le 'Tope-la !' un échange dit maquignonage

Lorsque le commissaire-priseur possède un ou plusieurs animaux qu'un ou plusieurs autres joueurs possèdent également, il est en droit de proposer un 'Tope-la !' à un autre joueur. Cette proposition ne peut être refusée par le joueur concerné.

Cette action 'Tope-la !' **remplace l'enchère** et se déroule comme suit :

Il défie le joueur de son choix en nommant l'animal qu'il désire marchander. Ensuite il fait une offre dont le montant reste secret en avançant une ou plusieurs cartes faces cachées sur table. A ce stade, les cartes 'O' entrent en jeu, il est donc autorisé d'en glisser une parmi les cartes offertes, ou même de faire une offre ne reprenant que des cartes 'O' !

Le joueur défié peut choisir entre les deux possibilités suivantes :

- **Accepter l'offre**

Le joueur défié accepte l'offre secrète. Il donne l'animal concerné à l'acheteur et réceptionne l'offre secrète.

- **Faire une contre-offre**

Dans ce cas, il dépose une contre-offre secrète sur table. Les deux offres sont échangées et comptées en cachette. Celui qui aura fait l'offre la plus élevée reçoit l'animal ou les animaux de l'adversaire. **Important : chaque joueur conserve l'argent reçu de l'autre.**

La valeur totale des offres secrètes est identique ? Lorsque les deux joueurs ont fait des offres identiques, les joueurs refont une nouvelle offre secrète à l'autre joueur. En cas d'un deuxième ex aequo, le joueur commissaire-priseur reçoit la/les carte(s) animal.

Au cas où les deux joueurs possèdent chacun **deux animaux** de la famille concernée, il est **obligatoire** de faire un 'Tope-la !' pour les paires d'animaux. Lorsqu'un des deux joueurs possède un animal et l'autre deux ou trois animaux de la même famille, le 'Tope-la!' ne se fera que pour un seul animal.

**Le bluff est
vivement
conseillé !**

Joueur B peut :

- **accepter l'offre secrète: il encaisse l'argent offert et remet l'animal au joueur A**
- **faire une contre-offre secrète : le plus offrant reçoit la/les carte(s) animal de l'autre joueur. Les deux joueurs gardent l'argent échangé.**

Lorsque les deux joueurs possèdent une paire d'animaux de la même sorte, l'offre 'Tope-la !' se fait toujours pour les paires d'animaux.

'Tope-la !' des rats:
identique à un
Tope-là ! tradi-
tionnel, or le moins
offrant se verra
remettre la carte/
les cartes rat.

Les cartes pedigree
ne se marchandent
jamais ! (pas de
'Tope-la !')

Le 'Tope-la !' des rats

Le marchandage des rats se déroule de façon similaire à l'action 'Tope-la !' traditionnelle mais à une différence près: celui qui fait l'offre la plus élevée peut se débarrasser de son rat/ses rats auprès de l'adversaire. Pour le marchandage des rats, les joueurs doivent également posséder au moins un rat. En cas d'offres secrètes égales, le 'Tope-la !' reprend au début. En cas d'un deuxième ex aequo, le joueur commissaire-priseur peut se débarrasser de son rat /ses rats auprès de l'adversaire.

Pas de 'Tope-la !' des pedigrees

Les cartes pedigrees restent propriété du joueur ayant réussi à les acheter lors des enchères. Ces cartes ne peuvent donc pas faire l'objet d'une action 'Tope-la !'

Fin du jeu et décompte des points

Dés que la pile de cartes est totalement épuisée, les joueurs sont obligés de proposer tour à tour des actions 'Tope-la !' afin d'obtenir des familles complètes. Il va de soi que le jeu est fini pour les joueurs qui n'ont que des familles complètes devant eux.

Exemple d'un décompte :

A la fin du jeu le joueur A possède :

- la famille de rats
- 3 familles d'animaux: Oie (40), Chien (160) Vache (800)
- 2 cartes pedigree: 1 x correspondante (chien), 1 x non-correspondante (cheval)

Le jeu est fini lorsque toutes les familles sont complètes. Les joueurs calculent leur score (voir l'exemple à droite):



1. Famille de rats

Le joueur qui a le malheur de posséder la famille des rats est obligé d'exclure une de ses familles complètes de son décompte. Les deux familles sont retirées du jeu et ne sont pas comptabilisées.

2. Addition de la valeur des familles

Chaque joueur additionne la valeur de ses familles.
Pour rappel : la valeur de chaque carte animal est la valeur totale de la famille complète (ex 4 vaches = 800 points)

3. Comptabiliser les cartes pedigree

Lorsqu'un joueur possède une carte pedigree, il peut majorer la valeur de sa famille **correspondante** de 250 points.

Exception : le joueur ayant la famille de rats, exclue une autre famille pour laquelle il possède une carte pedigree du décompte. Dans ce cas la carte pedigree est considérée comme non-correspondante et sera comptabilisée à la fin du décompte (5).

4. Multiplier

Après avoir calculé les points, les joueurs multiplient le nombre de points par **le nombre de familles**.

Ex : Un joueur possède trois familles, il multiplie la valeur totale des trois familles par trois. Attention : les cartes pedigree font partie intégrante de la famille et n'influent donc pas sur la facteur de multiplication !

5. Cartes pedigree non-correspondantes

Chaque carte pedigree **sans** famille correspondante vaut 250 points, à additionner au total **après** la multiplication.

Le vainqueur est celui qui aura le plus de points.
L'argent n'a plus aucune valeur.

Un schéma simplifiant le décompte est repris à la page 24.

La famille de rats
exclue la famille
d'oies du décompte.
Les deux familles
quittent le jeu.

$$\begin{array}{r} 800 \text{ (vaches)} \\ + 160 \text{ (chiens)} \\ \hline = 960 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 960 \\ + 250 \\ \text{(carte pedigree} \\ \text{famille de chiens)} \\ \hline = 1.210 \end{array}$$

2 familles = x 2

$$\begin{array}{r} 1.210 \\ \times 2 \\ \hline = 2.420 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2.420 \\ + 250 \\ \text{(carte pedigree} \\ \text{famille de chevaux)} \\ \hline = 2.670 \end{array}$$

Résultat final :
2.670 points

**Capital de départ
de la page 2.**

**Retirer du jeu les
cartes 0 et 10 car-
tes argent tirées
à l'aveugle et au
hasard.**

**Mélanger les cartes
à dos vert**

**Le joueur à qui
c'est le tour décide
de 'distribuer' ou de
faire un 'Tope-la !'**

**L'action 'Tope-la !'
est inchangée.**

**Distribuer :
le joueur regarde
la carte supérieure
de la pile**

'Tope-la !' pour 2 joueurs

Pour une partie à deux, la plupart des règles du jeu pour 3 à 6 joueurs restent d'application, à quelques modifications près:

Préparatifs

Les deux joueurs reçoivent leur capital de départ (page 14). Deux cartes argent d'une valeur de 50, 100, 200 et 500 sont préparées pour l'âne (page 14). Les cartes '0' sont retirées du jeu, elles n'ont aucune utilité dans une partie à deux.

Les cartes argent restantes doivent être soigneusement mélangées. Ensuite on retire au hasard 10 cartes argent du jeu, sans regarder leur valeur, elles quittent le jeu.

Les cartes argent restantes sont mélangées au cartes animaux, pedigree et rats et déposées sur table en pile faces cachées.

Déroulement du jeu

Lors d'une partie à deux, la **distribution** remplace les **enchères**.

Le joueur à qui c'est le tour de jouer (A), choisit entre une 'distribution' ou un 'Tope-la !'

L'action '**Tope-la !**' est identique à celle décrite pour une partie de 3 à 6 joueurs.

La '**distribution**' se déroule comme suit:

Le joueur A regarde – en secret – la carte supérieure de la pile et décide de :

- **garder la carte**
- donner la **carte à son adversaire**

Si A garde la carte, le joueur adverse reçoit immédiatement et automatiquement la carte suivante de la pile (sans que A ne puisse la voir).

Si A donne la carte au joueur adverse, il prend la carte suivante de la pile (sans que B ne puisse la voir).

Ensuite le tour passe au joueur B qui fera le même choix et ainsi de suite.

Les joueurs déposent les cartes animaux, pedigree et rats devant eux faces visibles. Les cartes argent se tiennent en main. Une fois la pile distribuée, le jeu se termine par les actions 'Tope-la !'

Le décompte est identique à celui décrit à la page 20f.

Variante pour 2 – 6 joueurs

Deux variantes pour encore plus de tactique et de suspense :

- **'Super' Tope-la !**

Le joueur qui entame un 'Tope-la !' enchaîne avec l'enchère de la carte supérieure de la pile. (pour 2 personnes : 'distribuer')

- **'L'argent n'a pas d'odeur' ...**

Lors du décompte les joueurs additionnent la valeur de l'argent restant à leur nombre de points.

Exemple : A possède en fin de partie des cartes argent pour un montant total de 430. Dans l'exemple de décompte repris à la page 21, il obtiendrait donc un résultat final de $2.670 + 430 = 3.100$ points.

Il a le choix entre:

- **Garder la carte.**

Le joueur adverse reçoit automatiquement la carte suivante de la pile.

- **Donner la carte au joueur adverse.**
Le joueur garde automatiquement la carte suivante de la pile.

Les cartes argent se tiennent en main. Toutes les autres cartes sont déposées devant soi, faces visibles.

Variante 1:

Enchère extra après une action 'Tope-la !'

Variante 2:

L'argent entre en compte lors du décompte.

Décompte du 'Tope-la !' Master

– schéma à copier –

	joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6
Nom						
Valeur des familles						
+ 250 par carte pedigree correspondante						
= Décompte intermédiaire 1						
x le nombre de familles d'animaux	x	x	x	x	x	x
= Décompte intermédiaire 2						
+ 250 par carte pedigree non-correspondante						
+ Valeur cartes argent (variante)						
= resultat						

227203

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger BV · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

info@ravensburger.nl · info.belgium@ravensburger.com

www.ravensburger.com