

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**

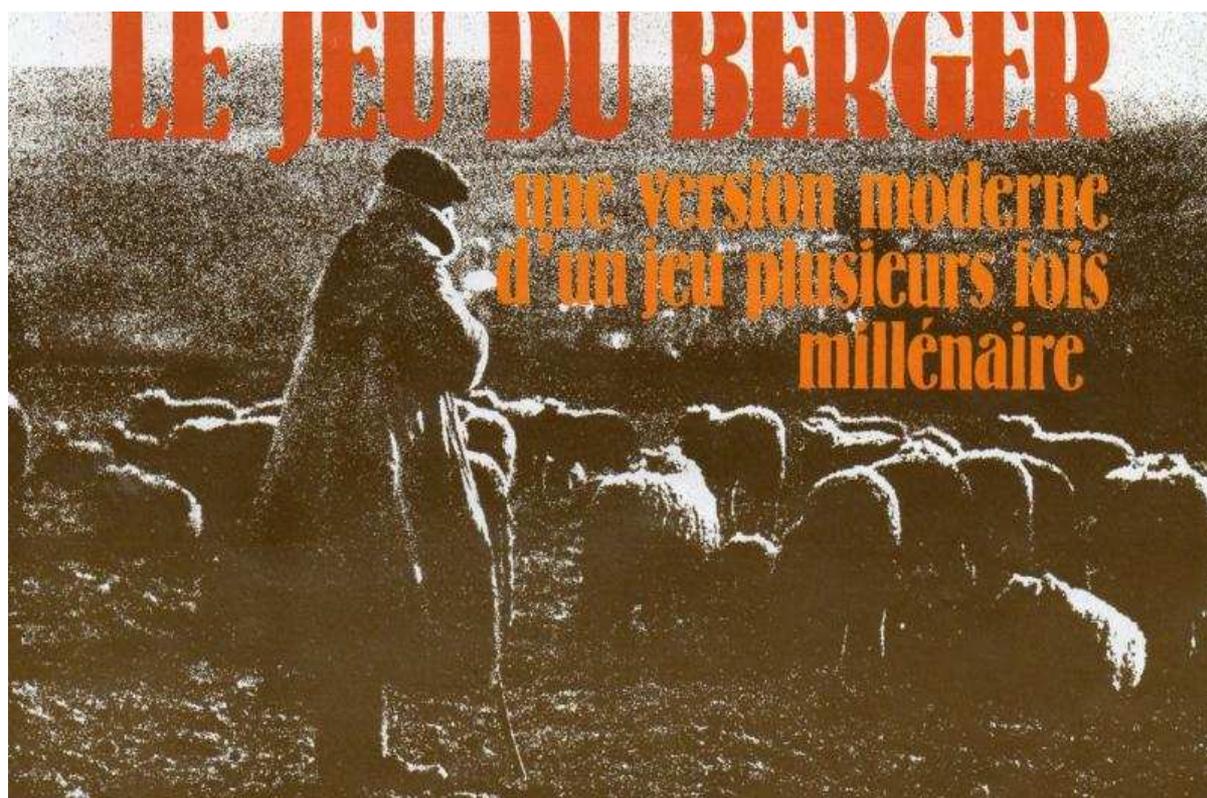
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Voici une version moderne d'un jeu plusieurs fois millénaire.

Il était, dans les temps anciens, pratiqué par les bergers.

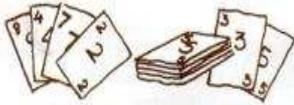
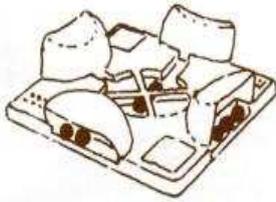
Aucun matériel n'était nécessaire; on y jouait avec ses doigts. Les joueurs se tenaient face à face. Le bras replié, ils balançaient devant eux leur poing droit fermé. Le balancement était rapide, obéissant à un rythme immuable.

Tous les 3 temps, les joueurs ouvraient 1, 2 ou 3 doigts et annonçaient simultanément un chiffre.

Lorsque l'un des joueurs avait annoncé le chiffre correspondant au total des doigts ouverts en même temps par lui et par son adversaire, il gagnait le coup.

Ce jeu supposait rigueur et loyauté, un grand respect de la cadence afin que les doigts s'ouvrent exactement au même instant. La façon de les ouvrir était fixée par la tradition. Il fallait aussi une fantastique mémoire pour établir avec précision le compte des coups gagnés et perdus par chacun des joueurs.

Sans une longue habitude transmise de génération en génération, il est impossible de jouer à ce jeu sans tomber très vite dans la contestation et la confusion. Or, ce Jeu du Berger, apparemment si simple, est un jeu extraordinairement passionnant dans lequel l'intuition et la psychologie ont un rôle considérable. Vous allez très vite vous en apercevoir, avec la version moderne que nous avons élaborée et qui, sans ralentir la rapidité du jeu, sans en diminuer l'intérêt, élimine toute possibilité de contestation et permet d'augmenter jusqu'à trois ou quatre le nombre des joueurs.



MATÉRIEL :

Le JEU DU BERGER comprend :

- **Un plateau** comportant sur chacun de ses quatre côtés, un capot qui peut être abaissé ou relevé.

- **10 billes** de couleurs et de valeurs différentes :

- 4 billes **vertes** ayant chacune une valeur de **1 point**.

- 4 billes **rouges** ayant chacune une valeur de **2 points**.

- 2 billes **bleues** ayant chacune une valeur de **3 points**.

Pour mémoire, les valeurs des billes sont rappelées sur le plateau, à la droite de chaque capot.

- **25 cartes de pari.**

- 4 cartes portant le chiffre 8 - 4 cartes portant le chiffre 7.

- 4 cartes portant le chiffre 6 - 4 cartes portant le chiffre 5.

- 4 cartes portant le chiffre 4 - 3 cartes portant le chiffre 3.

- 2 cartes portant le chiffre 2.

Les cartes Pari utilisées dans le jeu ne sont pas les mêmes selon le nombre des joueurs.

- **40 jetons de marquage** qui permettent d'établir rapidement le compte des points en cours de partie.

BUT DU JEU : PRÉVOIR EXACTEMENT LE TOTAL DES POINTS QUE REPRÉSENTERA, A CHAQUE COUP DE JEU, L'ADDITION DES VALEURS DES BILLES JOUÉES PAR L'ENSEMBLE DES JOUEURS.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

POUR 2 JOUEURS :

- Les joueurs se placent face à face.

- Ils prennent **chacun 1 bille verte, 1 bille rouge et 1 bille bleue.**

- **5 jetons de marquage**

- **5 cartes Pari portant les chiffres 2 - 3 - 4 - 5 et 6.**

Il est clair en effet, qu'à 2 joueurs le total minimum de points possible est de 2 (2 fois la bille verte), et le total maximum est de 6 (2 fois la bille bleue).

- Ensuite, chaque joueur place ses 3 billes dans les emplacements prévus sous le capot qui se trouve devant lui, le capot étant naturellement baissé.

- Puis, selon son intuition, chacun des joueurs choisit :

1 : **l'une des 3 billes** qu'il place en position de départ sous le capot, afin qu'elle puisse descendre dans le compartiment central, une fois le capot relevé ;

2 : **une carte de Pari parmi les 5 dont il dispose**, correspondant selon sa réflexion au total des points obtenus par l'addition des valeurs des 2 billes jouées par lui et son adversaire (cette carte, il la place **face cachée** sur le plateau, à la droite de son capot).

- Lorsque les 2 joueurs ont fait leur jeu, ils s'interrogent mutuellement pour savoir s'ils sont prêts.

- Les capots sont relevés simultanément, les 2 billes descendent dans leur compartiment au centre du plateau.

- On additionne les valeurs des billes.

Celui des 2 joueurs qui a fait **le bon Pari montre sa carte à son adversaire et reçoit de lui un jeton de marquage.**

Il est bien évident que les joueurs n'échangent aucun jeton de marquage lorsqu'ils ont fait en même temps un bon Pari ou un mauvais Pari.

Il est intéressant de noter qu'à 2 joueurs, 2 combinaisons peuvent donner un total de 4 points ;

- 2 billes rouges, soit 2 fois 2 points ;
 - 1 bille verte plus une bille bleue, soit $1 + 3 = 4$ points.
- Après avoir joué le coup, les joueurs reprennent chacun leur bille ainsi que leur carte de "Pari" et les replacent dans leur jeu. Puis, ils recommencent un autre tour de jeu.

FIN DE PARTIE :

A 2 joueurs, celui qui n'a plus de jetons de marquage a perdu la partie.

POUR 3 ET 4 JOUEURS :

Le déroulement de la partie a lieu de la même manière qu'à 2 joueurs, mais attention, le jeu se fait uniquement avec **2 billes : la bille verte** (1 point) **et la bille rouge** (2 points).

A 3 JOUEURS :

Chaque joueur prend, en plus de ses 2 billes :

- **4 cartes "Pari" portant les chiffres 3-4-5 et 6**, puisqu'il est bien évident que le minimum possible de points est de 3 et le maximum 6.
- **7 jetons de marquage.**

A 4 JOUEURS :

En plus des 2 billes vertes et rouges, les joueurs prennent chacun :

- **5 cartes "Pari" portant les chiffres 4-5-6-7 et 8**, puisque le minimum de points possible est 4 et le maximum 8.
- **10 jetons de marquage.**

ATTENTION :

A 3 et 4 joueurs, les modalités de paiement après chaque coup de jeu ne sont pas les mêmes qu'à 2 joueurs.

A 3 JOUEURS :

- Celui qui a fait seul le bon Pari, reçoit **un jeton de chacun de ses adversaires.**
- Si 2 joueurs ont fait en même temps le bon "Pari", ils reçoivent **chacun un jeton du perdant.**
- Il est bien évident qu'aucun échange de jeton n'est fait, si tout le monde s'est trompé ou si les 3 joueurs ont fait en même temps le bon "Pari".

A 4 JOUEURS :

- 3 joueurs perdants donnent **chacun 1 jeton au gagnant.**
- Dans le cas de 2 joueurs perdants et de 2 gagnants, **chaque perdant donne 1 jeton à chaque gagnant.**
- Dans le cas d'un joueur perdant et de 3 gagnants, **le perdant donne 1 jeton à chaque gagnant.**

FIN DE PARTIE :

A 3 et 4 joueurs, lorsqu'un joueur est éliminé, c'est-à-dire lorsqu'il a perdu la totalité de ses pions de marquage, **la partie s'arrête.** Les joueurs restants marquent le total des points correspondant au nombre des jetons qu'ils ont en leur possession. Puis, ils recommencent une nouvelle partie.

ATTENTION :

Un joueur perdant qui ne dispose plus d'assez de jetons pour payer la totalité de sa dette, **ne paye personne.** De ce fait, **il est éliminé** du jeu. **La partie s'arrête** et les comptes sont établis comme précédemment indiqué.

**Et maintenant il ne vous reste plus
- comme nous vous l'avons déjà dit -
qu'à faire preuve d'intuition et de perspicacité.
Vous serez étonné de découvrir
que ce jeu est essentiellement psychologique
et qu'il arrive toujours un moment
où l'un ou l'autre des joueurs parvient à "entrer"
dans le raisonnement de son ou de ses adversaires.**