

Monte Carlo

G A M B L E

2 à 4 joueurs

Jeu de parcours
sur la route de la fortune

Votre objectif : la case 1 000 000 \$
Vos atouts : le goût du risque calculé et de la stratégie

MATÉRIEL

Un plateau de jeu

12 pions de 4 couleurs différentes

17 cartes « Casino »

5 dés de poker

1 dé à 6 faces

1 marqueur destiné au tableau « Casino »

une banque de 1 000 000 \$ comprenant :

4 jetons × 100 000 \$

7 jetons × 50 000 \$

25 jetons × 10 000 \$

BUT DU JEU

Etre le premier à atteindre ou dépasser la case « arrivée » avec l'ensemble de vos pions.

Dans ce jeu l'argent n'est que le moyen d'atteindre votre but : il est nécessaire mais pas essentiel.

PRÉPARATION DU JEU

La partie se joue avec 3 pions par joueur.

Chaque joueur choisit sa couleur, place ses pions sur la case départ (1 \$) et reçoit 10 000 \$.

Les cartes « casino » sont mélangées et disposées en paquet, faces cachées, sur l'emplacement réservé à cet effet sur le plateau de jeu, pour former le talon « casino ».

Les 5 dés de poker seront utilisés en cours de jeu, à l'occasion des parties de poker.

Le marqueur qui permet de visualiser le pari des joueurs sur le tableau « casino » est posé momentanément sur le 0 de casino.

L'un des joueurs fera office de banquier et assure l'attribution et la restitution des jetons de la banque.

LE JEU

L'ordre des départs étant fixé, chaque joueur à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, lance le dé et fait progresser un de ses pions, à son choix, sur le parcours d'autant de cases libres ou occupées que de points obtenus, en observant les règles suivantes :

– les pions peuvent se dépasser



– sur toutes les cases vertes il peut y avoir un ou plusieurs pions superposés. (voir Blocage)



– chaque fois qu'un joueur arrive sur une case Casino, il « joue » pour essayer d'avancer plus vite, ou de se renflouer (voir cases Casino p. 4 et Casino p. 5)



– qui lance 4, paie l'impôt au banquier. (voir Impôt p. 8)

– s'il en a la possibilité, le joueur est tenu de déplacer un de ses pions, même s'il doit pour cela tomber sur une case défavorable



– un joueur doit toujours avoir devant lui au moins 1 jeton de 10 000 \$ (voir Joueur ruiné p. 8). **Mais il ne peut avoir plus de \$ 250 000. Les gains qui dépasseraient cette limite seront retournés à la banque.**

LE BLOCAGE



Chaque fois qu'un pion arrive, en avançant ou en reculant, sur un pion ou une pile déjà formée, il bloque ainsi le ou les autres pions, empêchant leur déplacement et devient « maître de la pile ». Il pourra quitter cette pile au tour suivant ou continuer son blocage.

Un pion bloqué par un ou plusieurs pions adverses, reste bloqué, même dans le cas où un pion de sa couleur devient « maître de pile ».



Pour se libérer du blocage, il faut obtenir les points 1, 2 ou 3 qui vous permettront alors d'avancer d'autant, le ou les autres pions de la pile restant en place.

LES DIFFÉRENTES CASES



DÉPART - Il n'y a pas de point spécial pour quitter la case départ. Le retour à la case départ donne droit à une attribution de **10 000 \$**.



BANQUE - Il y a deux cases « banque ». Chaque fois qu'un joueur arrive sur une des cases, il reçoit **50 000 \$**. Sur ces cases il peut y avoir plusieurs pions de couleurs semblables ou différentes, sans superposition ni possibilité de poker. Pour en sortir il faut faire **1, 2 ou 3** avec le dé.



Le joueur qui tombe sur cette case avance directement jusqu'à la première case « banque » et reçoit **50 000 \$**.



Le joueur qui tombe sur cette case recule jusqu'à la deuxième case « banque » et reçoit **50 000 \$**.



CASES VERTES - Sur ces cases, il peut y avoir un pion seul ou une superposition de plusieurs pions formant **une pile** de même couleur ou de couleurs différentes.



CASINO - Le joueur dont le pion arrive sur une de ces cases tire immédiatement une carte « casino » (voir chapitre « casino » p. 5). Le choix du pari ne lui est pas offert, mais il a **trois chances** sur quatre de gagner.



Le joueur dont le pion arrive sur une de ces cases doit parier à l'aide du marqueur sur l'une des 6 « **chance double** » du tableau casino, puis tirera une carte casino (voir plus loin). La probabilité d'obtenir le bon symbole est de 1 pour 2.



Le joueur dans ce cas pariera sur l'une des 4 « **chance simple** » du tableau casino. La probabilité est de 1 pour 4.

Sur toutes les cases casino les gains sont égaux au double de la valeur de la carte casino ; les pertes égales à la valeur de cette carte.

Un pion ne doit jamais rester sur une case casino.



CASINO

Faites vos jeux

Le joueur qui arrive sur une case Casino fait donc un pari, imposé dans le cas d'une case à chance triple, de son choix dans le cas des cases à chance double ou simple.

Rien ne va plus

Le joueur tire la carte supérieure du paquet de cartes « casino » et la pose, face visible, sur l'emplacement réservé, pour débiter ou continuer la pile « résultat ».

Résultat

GAGNÉ ! Le symbole de la carte correspond à l'un de ceux indiqués sur le parcours, ou du pari effectué par le joueur sur le tableau casino : il gagne. Un choix s'offre à lui :

A — il reçoit de la banque le double de la valeur de la carte casino et avance à nouveau d'autant de cases que de points obtenus par le dé.

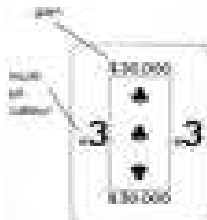
B — il ne reçoit pas d'argent de la banque, mais avance d'un nombre de cases égal aux points du dé multiplié par le chiffre indiqué sur la carte.

Exemple : le joueur a fait 5 pour arriver sur la carte Casino. Il a parié ♥♣ et tiré le 3 de ♣.

Il peut :

A — recevoir \$ 60 000 et avancer à nouveau de 5 cases.

B — avancer de $3 \times 5 = 15$ cases.

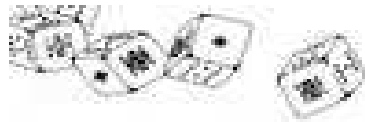


PERDU ! Le symbole de la carte ne correspond pas à celui exigé ou choisi : le joueur perd. Il doit payer à la banque la valeur de la carte casino et reculer d'autant de cases que de points indiqués par le dé. S'il ne peut payer, il recule son pion jusqu'à la banque la plus proche ou au départ.



Carte Spéciale « JACKPOT » : cette carte réunit les 4 symboles ♠♥♦♣

Le joueur qui tire cette carte gagne donc à tout coup. Chaque fois que le jackpot apparaît, l'ensemble des cartes « casino », talon et résultat, est battu et retourné, faces cachées, pour former un nouveau talon.



POKER



Nous avons vu que le joueur dont le pion devient « maître de pile » peut bloquer ses adversaires. Il peut également annoncer « **poker** » et provoquer le ou l'un des adversaires de la pile, de son choix, **en espérant lui prendre tout ou partie de son capital, et l'obliger, peut-être, ainsi à reculer.**

Le gagnant au poker est celui qui obtient la plus forte combinaison de dés.









Le joueur dont le pion vient de se superposer à un ou plusieurs pions :

- prend la décision de faire ou non poker,
- désigne son adversaire (dans le cas d'une pile de plusieurs pions),
- annonce la mise, qui ne pourra jamais être supérieure à l'avoir de l'adversaire,
- lance le premier les 5 dés, et peut alors, soit :
 - A — conserver le jeu qu'il vient d'obtenir,
 - B — reprendre un, deux, trois, quatre ou les 5 dés pour un second coup,
 - C — si son jeu ne lui convient pas encore, rejouer un troisième coup.

Il lui est toujours possible de reprendre le ou les dés qu'il aura mis de côté au premier ou deuxième coup.

Son adversaire ne peut jouer plus de coups que lui, mais il peut en jouer moins.

Les combinaisons recherchées sont les suivantes par ordre décroissant :

- 
 — le quinton : 5 figures identiques, As, Roi, Dame, etc.
- 
 — le carré : 4 figures identiques
- 
 — le full : 3 figures identiques et 1 paire : 3 rois et 2 dix, etc.
- 
 — la grande quinte : As, Roi, Dame, Valet, 10
- 
 — la petite quinte : Roi, Dame, Valet, 10, 9
- 
 — le brelan : 3 figures identiques
- 
 — la double paire : 2 paires ex. : 1 paire Rois + 1 paire 9
- 
 — la paire : 2 figures identiques

En cas de combinaisons identiques celle comportant les plus fortes valeurs est gagnante.

En cas d'égalité totale, le gagnant est désigné par un coup sec : les 2 joueurs relancent les dés 1 seule fois.

RÉSULTAT DU POKER

- A – **le maître de la pile** (attaquant) **obtient la plus forte combinaison** : il gagne les mises et peut, si le cas se présente, affronter à nouveau un autre pion adverse de la pile ou passer la main ;
- B – **le maître de la pile est battu**, son tour est terminé : son pion vient en-dessous de son adversaire victorieux qui devient ainsi maître de la pile.

Dans le cas de la ruine de l'un des joueurs, le gagnant a le choix du pion adverse qui revient à la banque.

IMPORTANT : il ne peut y avoir de poker dans la partie de parcours comprise entre le départ et la première banque.

POKER ASSOCIATION : lorsqu'un joueur n'a plus qu'un pion à rentrer pour gagner la partie, l'adversaire qui a la possibilité de lui faire un poker peut s'associer, si nécessaire, avec les autres joueurs afin d'augmenter l'enjeu.

IMPÔTS

Chaque fois qu'un joueur lance **4**, il doit payer à la banque un impôt de **20 000 \$** avant d'avancer.

- ne paie pas l'impôt le joueur qui a encore un pion au départ.
- paie double impôt le joueur qui n'a plus qu'un pion à rentrer pour gagner la partie.
- qui ne peut payer l'impôt recule jusqu'à la banque avec le pion de son choix.
- qui ne peut payer l'impôt étant dans une banque recule à la banque suivante ou au départ.

JOUEUR RUINÉ

Le joueur qui n'a plus rien après avoir perdu au poker, ou après avoir payé ce qu'il devait ou qui n'a pas assez pour payer ce qu'il doit, est momentanément **ruiné** et doit retourner à la **banque** la plus proche ou, dans le pire des cas, à la case **départ** afin de recevoir quelque argent. Ce recul efface les éventuelles dettes envers le Casino ou les impôts.



FIN DE LA PARTIE

Le gagnant de la partie est le joueur qui, le premier, **atteint ou dépasse la case arrivée avec tous ses pions.**

N.-B. : A 2 joueurs il est plus intéressant de jouer avec 4 pions chacun (2 de chaque couleur). Et le joueur devra annoncer avant de lancer le dé la couleur qu'il veut faire progresser.

Pour les joueurs qui voudraient à la fin de la partie faire le **décompte des points** :

à 3 ou 4 joueurs chaque pion arrivé vaut \$ 330 000

à 2 joueurs chaque pion arrivé vaut \$ 250 000

A ces points s'ajoute pour chaque joueur la valeur de ses jetons.