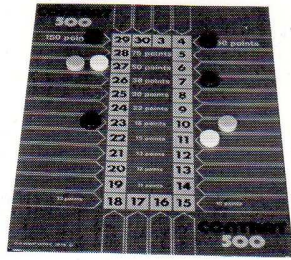


CONTRAT 500

CONTRAT 500, est un nouveau jeu d'ARMAND JAMMOT, qui vous procurera en famille toute l'excitation des jeux de hasard en même temps que les joies de la réflexion.

A chaque tirage des pièces, il vous obligera en effet à réfléchir aux diverses possibilités de former des combinaisons correspondant aux contrats que vous vous serez engagé à réaliser en début de partie.

Si vous jouer au Rami et au Gin Rummy, si vous avez déjà joué au Mah-Jong, s'il vous est arrivé aussi de risquer quelques pièces sur le tapis vert de la roulette, vous aimerez CONTRAT 500, un jeu simple, intelligent, excitant, un jeu pour toute la famille.



MATÉRIEL :

- **1 PLATEAU DE JEU**, comportant 28 cases numérotées de 3 à 30 et, en regard de ces cases, des valeurs en points.
Ainsi, 29, 30, 3 et 4 qui se trouvent sur la même ligne horizontale valent chacun 150 points.
18, 17, 16 et 15 qui se trouvent eux aussi sur une même ligne horizontale valent chacun 10 points.
19 et 15 valent chacun 11 points, et 20 et 13 : 12 points, etc.
- **80 PIÈCES** carrées réparties en 8 séries numérotées de 1 à 10. (L'épaisseur des pièces leur permet de tenir debout sur la table de jeu).
- **8 JETONS « CONTRAT »** de 4 couleurs différentes : bleu, blanc, rouge et noir, (2 par joueur).
- **48 JETONS DE MARQUAGE** destinés au décompte des points.
Répartition :
 - 16 jetons rouges de 100 points.
 - 4 jetons jaunes de 50 points.
 - 8 jetons verts de 20 points.
 - 4 jetons rouges de 10 points.
 - 4 jetons jaunes de 5 points.
 - 8 jetons verts de 2 points.
 - 4 jetons rouges de 1 point.

BUT DU JEU :

ÊTRE LE PREMIER A FORMER A L'AIDE DE SES 6 PIÈCES, LES 2 COMBINAISONS DE 3 PIÈCES QU'ON S'EST ENGAGÉ A RÉALISER EN DÉBUT DE PARTIE.
CES COMBINAISONS, CE SONT VOS CONTRATS.

MISE EN PLACE DU MATÉRIEL :

CONTRAT 500 peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table.
- Chaque joueur prend 2 jetons « CONTRAT » de la même couleur, qui lui resteront attribués pour toute la durée de la partie.
- Les pièces carrées sont retournées **FACE CACHÉE** sur la table.

Attention :

Pour 2 joueurs, on utilise 40 pièces, c'est-à-dire 4 séries numérotées de 1 à 10.

Pour 3 joueurs, on utilise 60 pièces, c'est-à-dire 6 séries numérotées de 1 à 10. Les pièces non utilisées restent dans la boîte.

Pour 4 joueurs, on utilise la totalité des pièces, soit les 8 séries numérotées de 1 à 10.

- A 2, 3 ou 4 joueurs, chaque joueur reçoit au départ **des jetons de marquage pour une valeur de 50 points**. (Par exemple, pour chaque joueur, 2 jetons de 20 points et 1 jeton de 10 points).

QUELQUES EXPLICATIONS :

Avant de commencer la partie, voici quelques explications qui vous permettront de mieux comprendre l'esprit du jeu.

UN CONTRAT EST UNE COMBINAISON DE 3 PIÈCES DONT LES VALEURS SONT ADDITIONNÉES.

Mais, attention, **une seule combinaison** permet de réaliser le **contrat 30** ($10 + 10 + 10$) ou le **contrat 29** ($10 + 10 + 9$), ainsi que les **contrats 3** ($1 + 1 + 1$) et **4** ($1 + 1 + 2$). Ces 4 contrats **valent chacun 150 points**.

Pour les **contrats 28 et 5**, il y a **pour chacun 2 combinaisons possibles** de 3 pièces.

– **28** peut être réalisé avec $10 + 10 + 8$ OU $10 + 9 + 9$

– **5** peut être réalisé avec $1 + 1 + 3$ OU $2 + 2 + 1$

C'est la raison pour laquelle **chacun de ces contrats ne vaut plus que 75 points**, soit la **moitié** de la valeur des contrats qui peuvent être réalisés avec une seule combinaison de 3 pièces.

Vous observerez **que plus on descend vers le bas** du plateau de jeu, plus les valeurs des **contrats diminuent** en fonction du nombre des combinaisons de 3 pièces qui permettent de les réaliser.

Par exemple, pour les contrats **25** et **8** qui ne valent plus, l'un et l'autre, que 30 points, il y a pour chacun 5 combinaisons possibles.

– Pour 25 :	1/ $10 + 10 + 5 = 25$
	2/ $9 + 9 + 7 = 25$
	3/ $9 + 8 + 8 = 25$
	4/ $10 + 9 + 6 = 25$
	5/ $10 + 8 + 7 = 25$

– Pour 8 :	1/ $1 + 1 + 6 = 8$
	2/ $1 + 3 + 4 = 8$
	3/ $1 + 2 + 5 = 8$
	4/ $2 + 2 + 4 = 8$
	5/ $2 + 3 + 3 = 8$

Tout à fait en bas du plateau, les contrats **18 17 16** et **15** ne valent plus que 10 points, car 15 combinaisons différentes sont possibles pour réaliser chacun de ces 4 contrats.

Il est donc évident, qu'il est plus facile de réaliser les contrats les moins chers, mais le hasard et la chance peuvent sourire à l'audacieux qui aura choisi les contrats les plus difficiles – donc les plus chers –, ce qui lui permettra de terminer le premier, ses gains en cas de victoire étant d'autant plus importants.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

CHAQUE JOUEUR PREND :

I. **2 JETONS CONTRAT** (bleus, blancs, rouges ou noirs).

II. **6 PIÈCES** parmi les 40, 60 ou 80 qui se trouvent face cachée sur la table de jeu et qu'il place devant lui à l'insu de ses adversaires.

Puis on tire au sort pour savoir quel sera le joueur qui commencera le premier.

III. A partir de ce premier joueur, chaque joueur à tour de rôle place **1 DE SES JETONS « CONTRAT »** dans les emplacements fléchés horizontaux ou verticaux situés vis-à-vis des cases « CONTRAT ». Ces emplacements permettent à 2 ou 3 joueurs de placer leurs jetons côte à côte, s'ils ont décidé de jouer le même contrat.

IV. Quand tous les joueurs ont placé ainsi **un par un et à tour de rôle leurs 2 jetons « CONTRAT »**, la partie peut commencer.

- Le premier joueur, s'il ne peut du premier coup réaliser les 2 combinaisons de 3 pièces qui lui permettent d'honorer ses 2 contrats, **PREND UNE NOUVELLE PIÈCE DANS LE « POT » ET EN REJETTE UNE DE FAÇON A AVOIR TOUJOURS 6 PIÈCES DEVANT LUI.**
- Le joueur suivant procède de la même façon : ou il est en mesure de réaliser d'un seul coup ses 2 contrats avec 2 combinaisons de 3 pièces, ou il est obligé de prendre une pièce et d'en rejeter une. Mais, comme il est le second à jouer, il a le choix entre deux possibilités :
 - ou il prend une pièce dans le « pot » ;
 - ou il prend **la pièce rejetée par le joueur qui l'a précédé.**
 Les joueurs suivants agiront de même.
 Mais ATTENTION, une pièce rejetée par un joueur et qui n'a pas été immédiatement ramassée par le joueur suivant, ne peut plus ensuite être utilisée.
 A 3 ou 4 joueurs, on ne peut donc ramasser que la pièce rejetée par le joueur qui vous précède.
- La partie se poursuit ainsi, jusqu'au moment où l'un des joueurs, après avoir changé une pièce, **est en mesure d'annoncer « CONTRATS » et de réaliser les 2 contrats sur lesquels il a parié en début de partie.** Il montre alors à ses adversaires ses 2 combinaisons de 3 pièces.
 A cet instant, les autres joueurs réalisent, **s'ils le peuvent**, une combinaison de 3 pièces et la montrent aux autres joueurs.
 Il est bien évident que, dans ce cas, il faut essayer de réaliser la combinaison la plus payante, c'est-à-dire la combinaison qui correspond à celui des 2 contrats dont la valeur en points est la plus élevée.

MARQUAGE DES POINTS :

Lorsqu'un joueur a réalisé le premier ses 2 contrats, il **reçoit de la banque** – c'est-à-dire qu'il prélève dans les fiches de marquage restées dans la boîte de jeu – **un nombre de points correspondant AU TOTAL DES VALEURS DES 2 CONTRATS QU'IL A RÉALISÉS.**

Chacun de ses adversaires encaisse également un nombre de points correspondant **au contrat qu'il a pu réaliser.**

Mais **CHACUN DES PERDANTS PAYE ÉGALEMENT AU VAINQUEUR, AVEC SES PROPRES JETONS, UN NOMBRE DE POINTS CORRESPONDANT AU TOTAL DES POINTS DES PIÈCES QU'IL N'A PU UTILISER.**

EXEMPLE :

Le joueur **A**, a parié en début de partie sur les contrats **27** et **8**

Le joueur **B**, a parié sur les contrats **28** et **7**

Le joueur **C**, a parié sur les contrats **30** et **9**

Le joueur **D**, a parié sur les contrats **4** et **29**

B termine le premier en réalisant ses 2 contrats **28** et **7**, avec les 2 combinaisons :

$$- 9 + 9 + 10 = 28$$

$$- 2 + 2 + 3 = 7$$

Il va donc encaisser de la banque **75 points** pour **28** + **38 points** pour **7**, soit un total de 113 points.

Le joueur A est en mesure de réaliser un de ses contrats : 8 avec la combinaison $6 + 1 + 1 = 8$. Pour ce contrat il touche de la banque 30 points. Mais, il lui reste 3 pièces qu'il ne peut utiliser, 10, 10 et 3. Il paye donc, avec ses propres jetons, 23 points au joueur B, le vainqueur.

Le joueur C parvient à réaliser son plus gros contrat : 30 ($10 + 10 + 10$), mais il lui reste les pièces 6, 4 et 1. Il encaisse donc de la banque 150 points pour le contrat 30 et il paye 11 points au joueur B, le vainqueur.

Le joueur D ne parvient à réaliser aucun de ses 2 contrats.

Il a devant lui les pièces 1, 2, 2, 9, 10 et 3. Elles ne lui permettent de réaliser ni le contrat 3 ni le contrat 29. Faute de n'avoir pu réaliser aucun contrat, il ne reçoit évidemment rien de la banque, mais il paye avec ses propres jetons, au joueur B, un total de 27 points correspondant à la somme des 6 pièces qu'il n'a pu utiliser.

Bilan de la partie :

Le joueur A a encaissé 30 points (payés par la banque). Il a payé 23 points au joueur B. Donc dans ce coup, il n'a en fait gagné que 7 points ($30 - 23$).

Le joueur C a encaissé 150 points (payés par la banque) et il a payé 11 points. Il a donc gagné 139 points ($150 - 11$).

Le joueur D, qui n'a rien encaissé, a payé et perdu 27 points.

Le joueur B, qui a réalisé le premier ses 2 contrats, a reçu 113 points (payés par la banque) PLUS les points payés par ses adversaires : 23 par A, 11 par C, 27 par D, soit en tout : 61 points. Son gain total est donc de $113 + 61 = 174$ points.

Les parties se poursuivent ainsi jusqu'au moment, où l'un des joueurs aura encaissé un total d'au moins 500 points.

On peut alors marquer les points de chaque joueur sur un papier et recommencer une nouvelle manche.

RECOMMANDATIONS :

- 1) Comme nous l'avons indiqué — afin d'éviter toute confusion —, les joueurs doivent à tour de rôle procéder à la mise « un par un » de leurs jetons « CONTRAT », jusqu'à ce que chacun des joueurs ait placé ses 2 jetons.
- 2) Chaque joueur doit, en rejetant une pièce, en annoncer clairement et à haute voix la valeur. Cette pièce est placée sur la table, face découverte.
- 3) A chaque nouvelle partie, le joueur qui commence le jeu, commence aussi à miser le premier.
- 4) Une combinaison comprend obligatoirement trois pièces.