

BAKSCHISCH

2 à 4 joueurs

+ 9 ans

30 mn

CONTENU



Matériel :

1 plateau de jeu

4 pions de couleur différente

4 voleurs de couleur noir

4 sacs

30 cartes "personnage":
5x5 habitants de la ville
5x calife

40 pièces d'or

Kara Ben Hering • 1995 • Goldsieber | traduction "Etienne Grignou" 1.0



Le vieux Calife d'Akbahah cherche son successeur. Vous pouvez briguer son trône si vous êtes assez roublard pour l'atteindre avant les autres. Vous devrez pour cela verser des pots-de vin aux différents habitants que vous croiserez dans la ville afin de continuer votre chemin. Et parfois il faudra même verser un dessous de table au Calife lui-même !

Préparation

- Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Il montre une partie de la ville d'Akbahah qui mène au palais du Calife.
- Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la première case, en bas à droite du plateau.
- Chaque joueur reçoit aussi : 1 voleur, 10 pièces d'or et un sac. Le voleur et les pièces d'or sont mis dans le sac.
- Les 30 cartes "personnage" sont mélangées et placées, face cachée, sur l'emplacement rouge situé sous la case de départ.
- Les cinq premières cartes de la pile "personnage" sont piochées et placées, face cachée, sur les 5 emplacements en bas du plateau.

Présentation

À la différence de la plupart des autres jeux où il faut jouer à son tour, tous les joueurs exécutent dans Bakschisch leur action simultanément. Le jeu se déroule en plusieurs tours. A chaque tour, cinq personnages (des habitants ou des Califes) sont révélés et corrompus, un par un.

Le but du jeu est d'être calife à la place du calife, c'est à dire prendre le trône et y rester au moins jusqu'à la fin du tour en cours . Si vous employez plus d'or que les autres joueurs pour corrompre n'importe lequel des 4 premiers personnages révélés, vous vous déplacerez en direction du trône. Si vous êtes celui qui avez proposé le moins d'argent pour la 5e personne, vous reculerez en direction de la case de départ. Après que les 5 personnages aient été subornés, tous les dessous de table émis pendant le tour sont redistribués équitablement entre tous les joueurs. Une fois par tour, un joueur peut employer son voleur plutôt que de tenter de corrompre une personne. Le voleur vole les dessous de table des autres joueurs, destinés à la carte en jeu. Si plus d'un joueur joue un voleur, ils doivent diviser les



dessous de table aussi équitablement que possible. Le jeu finit quand un joueur occupe le trône à la fin d'un tour.

Déroulement d'un tour

Pour chaque corruption, suivez ces 5 étapes :

1. Tournez face visible une carte "personnage" .

Vous devez prendre connaissance du personnage que vous allez pouvoir tenter de suborner. Au début du tour, la première carte retournée est celle située la plus à gauche. Une fois le personnage de cette carte corrompu, on retournera la carte suivante, etc...

2. Prenez votre or ou votre voleur dans votre poing.

Chaque joueur plonge sa main dans le sac et prend autant de pièces d'or qu'il le souhaite *ou* le voleur.

Attention, chaque joueur ne peut utiliser son voleur qu'une fois par tour !

3. Ouvrez votre poing.

Une fois que tous les joueurs sont sûrs de ce qu'ils veulent faire, ils doivent tous mettre leurs poing fermé au dessus du plateau de jeu et révéler leur contenu simultanément, en annonçant à voix haute la somme proposée

4. Déterminez le résultat.

Voici ce qui peut arriver :

a / Un joueur a proposé le plus grand dessous de table (cela concerne seulement les quatre premières tentatives de corruption).

Le joueur déplace alors son pion jusqu'à la prochaine case représentant la personne qu'il a corrompu.

Plusieurs pions peuvent être sur la même case.

Les voleurs ne peuvent pas rentrer dans le palace et un joueur qui accède au dernier niveau doit déposer son voleur sur l'illustration représentant l'entrée du palace, avec l'écriteau "voleur interdit".

IMPORTANT : le résultat du 5ème dessous de table peut vous envoyer en arrière. Voir "le 5ème dessous de table".

b /. Plusieurs joueurs ont proposé le plus grand dessous de table.

S'il y a une égalité pour le dessous de table, tous les joueurs concernés avancent jusqu'à la prochaine case représentant la personne qui a été corrompue.

exemple page 2 : Les joueurs Noirs et Gris ont tous les deux corrompu l'Eunuque avec la même quantité d'or. Le noir se déplace de 3 espaces et le gris de 1.

Si tous les joueurs révèlent aucune pièce d'or, personne ne se déplace.

c /. Le voleur est révélé!

Le voleur peut être employé au lieu des pièces d'or, lors des cinq dessous de table... mais vous pouvez seulement l'employer une fois par tour.

Si un joueur révèle un voleur dans son poing, ce joueur prend toutes les pièces d'or que les autres joueurs ont utilisées pour ce dessous de table et il les place dans son sac. Le voleur de ce joueur est alors mis de côté et ne pourra être remis dans le sac qu'après la 5e et dernière tentative de

corruption

Si plusieurs joueurs ont révélé un voleur, ils se divisent équitablement les pièces d'or du dessous de table des autres joueurs. Si de l'argent ne peut être distribué, il est posé à côté du plateau de jeu. Si les dessous de table ne sont pas assez importants pour que chaque joueur récupère la même part, personne n'obtient de pièces.

exemple, si 3 joueurs jouent le voleur et le quatrième joueur a révélé 2 pièces d'or, aucun des voleurs ne reçoit d'or.

4. Le 5ème Dessous de table : Allez en arrière!

Celui qui propose le moins d'argent pour corrompre la 5e et dernière personne doit reculer jusqu'à la première case représentant cette personne. Si il n'y a aucune case représentant cette personne, vous devez retourner jusqu'à la première case.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés doivent reculer.

Si un ou plusieurs joueurs révèlent aucune pièce ou le voleur, ils doivent tous reculer

exemple page 3 (en haut) : lors du 5ème dessous de table, les joueurs noir et blanc ont proposé la plus petite somme (1 pièce d'or) pour corrompre la fille du Harem. Noir recule alors de 4 places et Blanc retourne à la case départ (pas de case Fille du Harem derrière lui).

5. Après un dessous de table.

La carte de la personne corrompue reste sur son emplacement, face visible

Si aucun voleur n'a été utilisé, toutes les pièces d'or utilisées sont placées à côté du plateau. Elles restent là jusqu'à la fin du tour.

Le jeu continue avec le prochain dessous de table jusqu'à ce que les cinq personnes soient subornées.

Après le cinquième dessous de table, le tour est terminé.

Fin d'un tour

Lorsque les 5 personnes ont été corrompues, le tour prend fin.

Les 5 cartes en place sont défaussées et remplacées par 5 nouvelles cartes, posées face cachée.

Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

Les pièces d'or des dessous de table utilisées pendant le tour qui vient de s'achever sont redistribuées équitablement entre les joueurs.

Tous les voleurs retournent à leurs propriétaires. **Exception** : si le pion d'un joueur est dans le palais, ce joueur ne récupère pas son voleur. *Voir : On interdit le Palais aux voleurs.*

Alors, le tour suivant commence et on retourne la première carte.

Règles Spéciales

La Carte du Calife

Quand le Calife est révélé pendant un dessous de table les règles de mouvement suivantes entrent en vigueur :

Si le Calife apparait lors des 4 premières subornations :

Si vous dépensez la plus grosse somme d'or, vous avancez d'autant d'espaces que votre position actuelle sur le plateau de jeu. C'est-à-dire : si vous êtes premier, vous avancez d'1 espace. Si vous êtes quatrième, vous avancez de 4 espaces.

Si la 5e carte est un Calife

Si vous proposez la plus petite somme, vous reculez d'autant d'espaces que votre position inverse sur le plateau de jeu. C'est-à-dire, dans une partie à 4 : si vous êtes quatrième, vous reculez d'1 espace. Si vous êtes premier, vous reculez de 4 espaces.

Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, tous avanceront ou reculeront en fonction de leur position.

exemple page 4 (en haut) : Pour le 2ème dessous de table, le Calife a été suborné avec succès par les joueurs noir et gris : le noir avance de 3 cases et le gris d'une case.

On interdit le Palais aux voleurs

Les voleurs ne peuvent pas entrer dans le palais du Calife. Dès qu'un joueur déplace son pion au delà de la case "arrêt voleur", il doit renoncer à son voleur et le poser à côté du plateau de jeu.

Si le 5ème dessous de table force un joueur à reculer et quitter le palais, le joueur pourra reprendre son voleur et l'utiliser jusqu'à ce qu'il atteigne la porte du palais.

Fin de Jeu

Le but est d'atteindre le trône et d'y rester jusqu'à la fin du tour en cours. Si un joueur peut avec succès suborner une personne qui n'est pas sur une des cases entre le trône et la case qu'il occupe, il accède au trône.

Exemple (page 4) : Le joueur Gris a suborné un garde et se déplace jusqu'à la prochaine case représentant un garde. S'il avait suborné un domestique (ou un fakir), Gris aurait directement accédé au trône. Si un joueur sur le trône parvient à ne pas reculer lors du 5ème dessous de table, il devient Calife et remporte la partie. Si plus d'un joueur reste sur le trône à la fin du 5ème dessous de table, c'est le joueur sur le trône avec le plus d'argent qui est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a accédé en premier au trône qui gagne.

Traduction par Etienne Grignou - juillet 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>