

BAUSACK



AU DÉBUT, IL Y AVAIT LA PHYSIQUE ...

... dès son plus jeune âge, l'auteur de jeux Klaus Zoch s'est appliqué à explorer les règles de la nature et découvrir de nouvelles lois.

En 1987 déjà, il fallut reformuler les lois physiques de la statique des constructions : lors de la foire « Spiel '87 » à Essen, le jeu de BAUSACK voyait officiellement le jour.

La presse spécialisée écrivit à propos de cet événement historique : « À Essen, Klaus Zoch se trouvait plutôt discrètement dans un coin. Si on passait devant son étal ... il fallait d'abord que l'on attire votre attention sur le fait que son BAUSACK était un véritable jeu et non une nouvelle boîte de construction pour les enfants. »

Bernward Thole, à cet époque-là président du jury « Spiel des Jahres » (Jeux de l'année) n'était pas moins fasciné dans la première critique qu'il rédigea à propos de ce jeu. Il l'avait intitulé : « Grandiose idée : des cubes ».

Vu l'attention de la presse, ce ramassis bizarre de cubes en bois originaux dans leur sac en tissu fit rapidement parler de lui dans le milieu. Peu de temps après, on vit même des personnes impassibles et des joueurs chevronnés fixer nerveusement des constructions grotesques et branlantes qu'ils formaient lors de la partie à partir d'une boule de la barre à rideaux, d'un chandelier, d'un coquetier et de 70 autres objets en bois différents.

C'est ainsi que ce phénomène d'abord physique devint un phénomène médical : la fièvre de BAUSACK sévissait. Rien d'étonnant donc à ce qu'en été 1988, le BAUSACK figure sur la « Bestenliste » (Liste des meilleurs jeux) du jury « Spiel des Jahres ». Peu de temps après, une extension avec 31 cubes en bois supplémentaires apporta encore davantage de variété dans le jeu.

Le succès attira même un « Global Player » : en 1992, le groupe américain Milton Bradley (MB) acheta la licence pour le marché américain. Sous le titre de BANDU, le BAUSACK fut édité pour la première fois dans une boîte.

Mais BANDU ne demeura pas la seule « édition spéciale ». En 1994, une version luxe du jeu – le BAUSACK design « Sac Noir » – vint enrichir la gamme. Avec un plus grand nombre de cubes et ses belles couleurs rouge et noir, ce jeu devint un objet de décoration apprécié.

De même que l'intérêt des joueurs, les dimensions du jeu prirent de l'ampleur : un BAUSACK géant en polystyrène expansé fut mis en circulation. Dans des fêtes de quartier et d'entreprises, certaines tours atteignaient jusqu'à 5 mètres. Plus d'un joueur eut besoin d'une échelle quand vint son tour de poser une pièce ...

On voulut également utiliser cette version géante pour un show télévisé. Dans ce but, on imagina une émission ayant pour titre « Est-ce qu'il reste debout ou est-ce qu'il tombe ? ». L'expertise sur ce show prévoyait une durée de 90 minutes pendant lesquelles on avait l'intention de mêler des éléments d'adresse, de construction tactique et des spectacles de cirque aux actions de construction. En dix tours d'enchère et de construction, quatre candidats devraient désigner le champion de BAUSACK entre les parties de show à proprement parler. Cette émission télévisée demeurera cependant au stade de projet.

Le BAUSACK mérite depuis longtemps le titre de « classique ». Même dans la nouvelle boîte que le Zoch Verlag lui consacre pour son 20^{ème} anniversaire, les cubes se trouvent encore dans ce qui fait la marque de fabrique de ce jeu – le sac.

Nous ferons tout notre possible pour que le BAUSACK offre encore à de nombreuses générations de joueurs tout ce qui le caractérise : plaisir, suspens, sensations fortes et défi. On se sera jamais trop habile !

Bon anniversaire, BAUSACK!
La rédaction

La première génération de joueurs de BAUSACK le fit connaître.



BAUSACK

UN JEU D'ADRESSE CLASSIQUE DE KLAUS ZOCH,
ÉDITÉ PAR LE ZOCH VERLAG

BAUSACK est une collection de jeux de construction qui renferment un très grand nombre de blocs, et permet ainsi de réaliser des figures toutes aussi différentes les unes que les autres. Vous allez donc pouvoir donner libre cours à votre imagination dans le choix des blocs à utiliser et dans le type de construction à entreprendre.

Les variantes « Tour de Babel » et « Chaîne de construction » sont parfaitement adaptées aux enfants. La variante « Knock-out » et les autres règles décrites plus loin correspondent à des jeux de vente aux enchères qui conviennent mieux aux enfants plus grands et aux adultes. ???du jeu avec 5 variantes :

- Knock-Out
- La Bonne Pile
- Chaîne de construction
- Tour de Babel

LE MATÉRIEL

66 blocs

1 sac de diamants (la monnaie du jeu)



LES PRÉPARATIFS

Versez les blocs, contenus dans le sac, au milieu de la table pour que chaque participant puisse les voir. Il est préférable d'utiliser une surface plane, telle qu'une table très stable, sans nappe.

RÈGLES GÉNÉRALES

(valables également pour toutes les variantes présentées plus loin):

Le plus important, c'est d'être fair-play. Personne ne doit pas faire bouger la table!



III.2



III.3

Le premier bloc placé par un joueur constitue la base de sa construction. Cela veut dire que tous les nouveaux blocs qui seront ajoutés ultérieurement à sa construction devront, d'une façon ou d'une autre, reposer sur ce bloc (III.2). Aucun autre bloc ne doit être en contact avec la table (III.3).

Il est formellement interdit de toucher avec ses mains les blocs déjà posés sur la table, et donc de tenir un bloc (ou sa tour) pendant qu'on en pose un autre. Néanmoins, la personne qui est en train de jouer a le droit de faire bouger certains éléments de la construction, mais uniquement en utilisant le bloc qu'elle s'apprête à placer.

Les joueurs doivent éviter de placer leurs tours trop près les unes des autres, car si par malheur une tour s'écroule, elle ne doit pas faire tomber les autres.

Les joueurs doivent éviter de placer leurs tours trop près les unes des autres, car si par malheur une tour s'écroule, elle ne doit pas faire tomber les autres.

Pour les trois jeux comportant une vente aux enchères (« Knock-Out », « La Bonne Pile » et « Trois rouges gagnent »), chaque joueur reçoit 10 diamants en début de partie. Les autres diamants sont conservés dans le sac.

KNOCK OUT

(A partir de 12 ans, pour 2 à 6 joueurs
Durée du jeu : environ 30 à 45 minutes)

La règle principale. Un jeu fébrile pour mains agiles.

But du jeu: Dans Knock-Out, chaque joueur construit sa propre tour. Le but est de construire une tour stable avec des blocs qu'on a acheté aux enchères. Le gagnant est le joueur dont la tour reste debout jusqu'à la fin de la partie.

Préparation: Chaque joueur reçoit 10 diamants qui lui serviront de mode de paiement. Les participants doivent bien distribuer les diamants, car ceux-ci leur permettront d'acheter aux enchères les blocs de leur choix.



Déroulement de la partie: Le joueur le plus jeune commence et choisit l'un des blocs pour le vendre aux enchères. Le premier bloc acquis par un joueur constitue sa base. Il devra donc construire sa tour en plaçant les blocs qu'il recevra sur cette base. Après la première vente aux enchères, les participants jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant devient donc le nouveau commissaire-priseur.

Il peut choisir entre deux types de vente aux enchères :

1. « Au plus offrant » C'est la méthode classique utilisée dans une vente aux enchères. Le commissaire-priseur informe que le bloc, en jeu, sera attribué au joueur le plus offrant. Il indique le montant, c'est à dire le nombre de diamants, de la première offre. Les joueurs peuvent faire monter les enchères en offrant plus ou passer. Le dernier enchérisseur paie le nombre de diamants correspondant à son offre à la caisse et introduit le bloc dans sa construction. Si personne n'enchérit, le bloc est attribué au commissaire-priseur qui doit l'incorporer dans sa propre construction.

2. « Par élimination » C'est la vente aux enchères à l'envers. Le commissaire-priseur choisit un bloc difficile à placer et lance une vente aux enchères à l'envers, dont le but est de ne pas recevoir le bloc. Le commissaire-priseur commence en offrant « Zéro » et donne le bloc à son voisin de gauche. Soit ce joueur accepte et introduit le bloc dans sa propre tour, soit il offre un diamant pour ne pas le recevoir. Le joueur suivant doit pousser l'offre à deux diamants pour ne pas recevoir le bloc ou le prendre et le placer sur sa tour. Et ainsi de suite, les joueurs placent les diamants qu'ils sont prêts à payer devant eux, sur la table. Le joueur qui ne peut pas ou ne veut pas surenchérir prend finalement le bloc, et ne dépense aucun diamant. Les autres joueurs versent à la caisse le nombre de diamants correspondant à leur dernière offre. Si l'enchère revient au commissaire-priseur, il doit lui aussi surenchérir et prendre le bloc.

Attention: si un joueur n'a plus assez de diamant, il doit prendre le bloc et le placer sur sa construction.

Si un joueur n'a plus de diamant, il peut continuer à jouer comme avant. Mais naturellement, c'est lui qui reçoit tous les blocs vendus « par élimination ». Il peut toujours choisir entre les deux types de vente aux enchères et faire une première offre de 0 diamant, en espérant que personne n'enchérisse, pour recevoir ainsi le bloc sans payer.

Une fois la base installée, la suite de la construction est totalement libre. Les joueurs peuvent construire en hauteur ou à côté des pièces déjà posées, comme ils le souhaitent.

Fin de la partie: Si une tour s'écroule, le joueur qui a provoqué la chute doit abandonner la partie. Les blocs utilisés dans sa tour sont remis en jeu dans une nouvelle vente aux enchères. Le joueur dont la tour résiste jusqu'à la fin remporte la partie.

EXEMPLE 1: Roger donne à Jacques un œuf « par élimination ». Jacques offre un diamant et fait passer l'œuf à Bea. Elle offre 2 diamants et donne l'œuf à Manuel. Celui-ci offre 3 diamants pour ne pas recevoir ce bloc difficile à placer. Au moment où Roger reçoit de nouveau l'œuf, il en est ravi puisqu'il peut facilement l'introduire dans son coquetier. Jacques, Bea et Manuel doivent payer les diamants qu'ils ont offerts ...

EXEMPLE 2: Supposons que Roger (dans l'exemple 1) n'a pas de coquetier dans sa tour et que pour cette raison il ne souhaite pas recevoir l'œuf qu'il a mis en circulation lui-même. Après que Jacques, Bea et Manuel ont fait passer l'œuf, Roger le refuse à son tour et offre pour cela 4 diamants. Maintenant, comme Jacques ne veut absolument pas prendre cet œuf, il lui faut déjà offrir 5 diamants. Il ajoute donc 4 diamants au diamant qu'il avait déjà offert au tour précédent. Pour Bea, c'est trop cher. Elle intègre l'œuf dans sa tour. Roger, Jacques et Manuel doivent payer.

Variante : « KNOCK-OUT – MAIS SANS RISQUE »

Dans cette variante, chaque joueur détient un bloc grâce auquel il peut s'assurer contre des « cadeaux » trop méchants. Les règles de cette variante sont identiques à celles de la variante « KNOCK-OUT », mais :

- Au début de la partie, chaque joueur reçoit un « bloc Zoch » (ill. 4).

- On ne peut pas utiliser ce « bloc Zoch » comme bloc de base.

- Si quelqu'un offre à un autre joueur un bloc « par élimination » que celui-ci ne peut pas ou ne veut pas refuser (n'étant pas en fonds), il le donne à son voisin de gauche et – en contrepartie – introduit son « bloc Zoch » dans sa tour. Il ne participe plus à la vente aux enchères du bloc qui lui a été proposé. De cette manière, il n'a pas besoin de dépenser des diamants dans cette manche.

LA BONNE PILE

(A partir de 8 ans, pour 2 à 6 joueurs)

Durée du jeu : environ 30 minutes)

But du Jeu: Chaque joueur construit sa propre tour. Les joueurs essaient de construire la tour la plus haute. Chaque nouveau bloc doit permettre à la tour de s'élever encore plus.

Préparation: Les joueurs reçoivent 10 diamants chacun..

Déroulement de la partie et construction: Dans La Bonne pile, les enchères se succèdent, un peu comme dans la variante « Knock-Out ». Un joueur choisit un bloc et le vend aux enchères. Première alternative : il vend le bloc au plus offrant selon les règles mentionnées dans la variante « Knock-Out ». Deuxième alternative : il vend un bloc pour que l'un des joueurs l'introduise dans sa tour. Le joueur qui achète le bloc aux

enchères peut déterminer quel joueur doit le placer sur sa tour. L'idée est de lui donner une pièce informe (par exemple un oeuf), pour déstabiliser sa tour et pour augmenter la difficulté de la construction. Lorsqu'un joueur décide d'acheter aux enchères un tel bloc pour mettre un autre joueur en difficulté, deux possibilités se présentent :

- 1.) Le joueur prend le bloc et le pose sur sa tour. Si la tour s'écroule, il doit abandonner la partie.
- 2.) Le joueur peut demander à celui qui a acheté le bloc de le poser lui-même sur sa tour. Celui-ci essaiera donc de gêner son adversaire et de placer cet élément de manière à rendre la construction de cette tour plus difficile. Mais attention, s'il fait tomber la tour de l'autre joueur, c'est lui qui doit abandonner la partie. (A la fin de la partie, la hauteur de sa tour est tout de même prise en considération.) Le joueur qui s'est vu attribué le bloc peut alors reconstruire sa tour en utilisant les mêmes éléments, qui viennent de tomber (à l'exception du bloc informe, bien sûr).

Attention : si un joueur offre un bloc informe à son adversaire, il risque de perdre la partie.

Si sa tour s'écroule, le joueur doit abandonner la partie, mais à la fin de la partie, la hauteur de sa tour est quand même prise en considération. Si un joueur pense qu'il ne peut plus poser de nouveau bloc sur sa tour sous peine de la voir s'écrouler, il peut volontairement interrompre sa construction. À partir de ce moment-là, il ne pourra ni décider d'ajouter de nouvelles pièces, ni en recevoir des autres joueurs. Mais, il continue à participer aux ventes aux enchères et peut offrir des pièces à ses adversaires.

Fin de la partie : La partie prend fin au moment où tous les joueurs ont interrompu leur construction, ou lorsque toutes les tours se sont écroulées. Le constructeur de la plus grande tour gagne la partie.

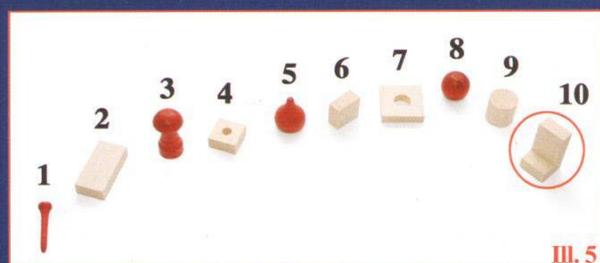
Dans le cas rarissime où toutes les pièces auraient été placées, le vainqueur est le joueur dont la tour comprend le plus de pièces rouges.

EXEMPLE : Lisa achète le sapin aux enchères pour 2 diamants. Elle le donne à Thomas pour qu'il le place sur sa tour. Mais Thomas ne s'en sent pas capable. Il invite Lisa à le faire elle-même. Lisa y parvient avec succès. Si sa tour s'était écroulée, Lisa aurait dû abandonner la manche, tandis que Thomas aurait eu le droit de continuer à jouer et de reconstruire sa tour en utilisant les mêmes éléments.

CHAÎNE DE CONSTRUCTION
(A partir de 6 ans, pour 2 à 6 joueurs
Durée du jeu : environ 30 minutes)

But du jeu : Dans la variante Chaîne de construction, chaque joueur construit sa propre tour. Le but du jeu est de construire une tour, sur sa propre base, en utilisant le plus grand nombre de blocs possible. Chaque joueur reçoit comme base de départ un bloc « Zoch » (ill.4).

Choisir des blocs et former une chaîne de construction
Le joueur le plus jeune commence. Il prend l'un des



morceaux qui se trouve sur la table et le place devant lui. En suivant le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs choisissent à leur tour un bloc et ce, jusqu'à ce que chacun d'entre eux en ait 10. Ils placent ensuite les blocs devant eux, les uns à côté des autres, et forment ainsi une rangée ordonnée de blocs sur la table (ill.5). Ils commencent par le bloc qui servira de base et placent les autres blocs à droite de la base. Les blocs inutilisés sont remis dans le sac.

Déroulement de la partie et construction : Le joueur le plus jeune commence. Il prend l'un des premiers blocs, qui se trouvent au début de la rangée de l'un des joueurs, pour l'utiliser dans sa tour. Les participants jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de pièces à choisir dépend donc du nombre de chaînes de construction, c'est-à-dire du nombre de joueurs.

Lorsque les joueurs ont utilisé tous les blocs d'une même chaîne, il ne leur reste plus qu'à choisir parmi les chaînes restantes. Si une tour s'écroule, le joueur qui a provoqué la chute doit abandonner la partie. Les blocs de sa tour détruite sont mis de côté, mais les autres joueurs peuvent continuer à utiliser sa chaîne de construction.

Fin de la partie : Le gagnant est le joueur dont la tour résiste jusqu'à la fin. Si tous les blocs ont été utilisés et qu'il reste plusieurs tours intactes, c'est le joueur qui a construit la plus grande tour qui remporte la victoire.

Conseil : Nous vous conseillons d'enchaîner plusieurs parties. Ainsi, le joueur qui gagne deux fois peut être déclaré grand vainqueur. Celui qui a été éliminé en premier peut commencer la nouvelle partie.

TOUR DE BABEL
(A partir de 8 ans, pour 2 à 6 joueurs
Durée du jeu : environ 20 à 30 minutes)

Les joueurs construisent tous ensemble une même tour. Le joueur le plus jeune commence, en plaçant un bloc sur la table qui constituera la base de la construction. Le joueur suivant, d'après le sens des aiguilles d'une montre, pose un bloc sur cette base. Les participants continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que la tour s'écroule, partiellement ou en totalité. Le dernier joueur qui a placé avec succès un bloc avant que la tour ne s'écroule, c'est-à-dire le joueur qui se trouve à droite du joueur qui a provoqué la catastrophe, gagne un diamant. Les parties de « La Tour de Babel » s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 5 diamants est soit désigné vainqueur. **Variante :** Les joueurs piochent les blocs, au hasard, dans le sac, au lieu de les choisir sur la table.