

402 - Ciao Ciao...

Catégorie ESAR : 407 - jeu de hasard.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Drei Magier Spiele.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Le parcours de jeu, intégré dans la boîte, symbolise un pont qui enjambe le décor inquiétant d'une jungle imaginaire !

Il s'agit d'être le premier à faire traverser 3 de ses 7 pions, sans tomber du pont.

Quel plaisir de pouvoir bluffer quand on secoue le dé dans sa boîte, précieuse gardienne du résultat obtenu !

Mais il reste à espérer que personne ne mettra en doute votre parole sinon :

« Ciao Ciao... ».

BUT DU JEU

Faire traverser le pont à trois de ses pions. Si personne n'y parvient, gagne le joueur qui a accumulé le plus de points.

PREPARATION ET MATERIEL

- Le parcours de jeu symbolise un pont à traverser. Celui-ci enjambe une flore inquiétante dans laquelle vivent des serpents redoutables. La ligne d'arrivée est perpendiculaire au pont. Les cases sont délimitées par des cailloux et numérotées de 1 à 8.
Ce matériel est fixé dans la boîte qui sert donc de plateau de jeu.
- Les pions différenciables par leurs couleurs et leurs formes, sont aimantés pour une meilleure stabilité sur le parcours de jeu.
- Le dé, enfermé dans une boîte fermée, a quatre faces numérotées de 1 à 4. Les deux autres sont lisses.
Nous verrons pourquoi au chapitre « Déroulement ».

- Pour déterminer la face du dé, le joueur peut soit regarder par le couvercle transparent, soit toucher le dé en insérant l'index dans le trou latéral.
- Chaque joueur choisit les 7 pions d'une même couleur/forme et en place un sur la première case du pont qui se trouve le long de la boîte, du côté opposé à la ligne d'arrivée.
- A partir de ce moment, il doit toujours y avoir au moins un pion de chaque joueur sur le pont !

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les faces du dé

- Les faces numérotées de 1 à 4 déterminent le déplacement d'un pion.
- La face lisse du dé signifie que le joueur, tombe du pont et se fait dévorer par les serpents ! Lorsqu'il obtient cette face du dé, il a donc tout intérêt à

bluffer et à déclarer un chiffre compris entre 1 et 4, pour avancer son pion en conséquence.

Secouer la boîte et déclarer le résultat

- Le joueur prend la boîte, la secoue, regarde ou touche secrètement le dé, puis déclare un chiffre, celui qu'il prétend avoir vu ou touché.
- Puis, il avance tout de suite son pion du nombre de cases qu'il a déclaré sauf si un adversaire a des doutes et le manifeste !

Bluff ou pas ?

A ce moment, les adversaires ont le droit de croire ou de douter, mais il ne peut y avoir qu'un seul « sceptique » par coup. 3 cas de figure sont alors possibles :

- Si personne ne doute, le joueur avance vite son pion et secoue la boîte pour ne pas révéler son secret. Le tour passe au joueur placé à sa gauche.

- Si l'un des adversaires doute, il le signale. Le joueur doit lui passer la boîte avec précaution, pour qu'il puisse vérifier le résultat.
 - Si le joueur a dit la vérité, c'est le pion de l'adversaire qui tombe.
 - Si le joueur a bluffé, c'est son pion qui tombe ! Par contre, l'adversaire peut avancer son pion du nombre de cases que le joueur avait déclaré.
- Pour rappel, dès qu'un pion tombe du pont, il faut tout de suite qu'un autre pion de la même couleur le remplace sur la case de départ. C'est comme si les joueurs avaient 7 vies !

Le podium

- Quand un pion réussit à traverser le pont, on le place sur le podium.
- Le premier arrivé est placé sur la première marche et ainsi de suite. Cette séquence peut être décisive en fin de partie.

- Important :
Lorsqu'un joueur n'a plus de pions en jeu mais au moins un pion sur le podium, il continue à participer au jeu et continuer à douter, car il est tout aussi facile de tomber d'un podium que d'un pont !

FIN DE LA PARTIE

La partie peut finir de deux manières :

- Un joueur fait traverser le pont à 3 de ses pions. Il est déclaré vainqueur !
- Personne n'a pu faire traverser le pont à 3 de ses pions. Dans ce cas, dès qu'il n'y a plus de pions en jeu, les joueurs comptent chacun leur score.

Calcul des scores

Curieuse manière de compter, puisqu'un pion arrivé en premier gagne 1 point, tandis que celui arrivé en second gagne 2 points, etc. C'est dire que si un joueur ne peut faire traverser le pont à 3 de ses pions, il vaut mieux les faire arriver plus tard que trop tôt !