



GAMBIT™

Règle du jeu

Dictionnaire Days of Wonder

Gambit [n.m.] :

1. Aux échecs ou aux dames, sacrifice d'une pièce, destiné à obtenir un avantage ou le gain de la partie.
2. Dans **Gambit 7**, question dont la réponse est une valeur numérique sur laquelle vous pouvez parier !

CRÉDITS

CONCEPT ORIGINAL

Publié sous licence de North Star Games, L.L.C., d'après le jeu original *Wits & Wagers* conçu par Dominic Crapuchettes.

VERSION FRANÇAISE

Adaptation : Bruno Faidutti & Days of Wonder

Avec l'aide de : Manuel Rozoy, Marc Laumonier, François Lecornu & Cédric Siderakis

Days of Wonder, Inc. 334 State Street, Suite 203
- Los Altos, CA 94022 - USA

Days of Wonder Europe - 60 rue Saint Lazare
- 75009 Paris - FRANCE

**DAYS OF
WONDER™**

Principe du jeu

Nul besoin d'être un puits de science pour jouer à **Gambit 7™**. Tous les joueurs écrivent simultanément leur réponse à la question posée (le fameux Gambit) et la placent sur le tapis de jeu. Comme toutes les réponses sont des nombres, même ceux qui ne connaissent guère le sujet peuvent tenter de s'approcher de la vérité.

Les joueurs parient ensuite sur la meilleure réponse. Vous êtes sûr de vous ? Misez sur vous-même ! Vous pensez que votre voisine en sait plus ? Misez sur elle !

La bonne réponse est celle qui s'approche le plus de la réponse exacte, *sans cependant la dépasser*. Son auteur, et les parieurs qui l'ont choisie, marquent des points. Après sept questions, le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

Plus on est de fous...

On peut certes jouer à **Gambit 7** avec seulement 3 joueurs, mais c'est bien plus drôle et plus intéressant avec davantage de participants. Rassemblez vos amis pour jouer et, si vous êtes plus de 7, constituez des équipes de 2 ou 3 joueurs pour répondre aux questions et parier sur les bonnes réponses.

Mise en place

◆ Donnez à chaque joueur (ou équipe) une ardoise, 2 jetons de pari et un jeton **Gambit 7** de même couleur, ainsi qu'un feutre effaçable. Donnez également à chacun une serviette en papier ou un essuie-tout pour effacer l'ardoise.



◆ Inscrivez votre nom (ou celui de votre équipe) en haut de votre ardoise.

Chaque joueur (ou équipe) est représentée par une couleur dans la table des scores.



◆ Un joueur est désigné comme Animateur et place le sablier devant lui. L'Animateur doit lire les questions à haute voix et surveiller le sablier durant la partie.



◆ Un joueur est désigné comme Arbitre. Il devra compter les points après chaque tour, et les noter sur l'échelle des scores.

◆ L'Animateur mélange les cartes Question et en pioche sept qu'il place au centre de la table, à côté du tapis de jeu, côté questions visible. Ce sont les sept cartes qui seront utilisées durant la partie.

Phase 1 : Question et réponses

Question : L'Animateur prend la première des sept cartes sur la table, annonce qu'il s'agit de la 1^{re} question, et lit à haute voix la 1^{re} question de cette carte. Lors des tours suivants, il lira la 2^e question de la 2^e carte, la 3^e question de la 3^e carte, et ainsi de suite jusqu'à la 7^e question de la 7^e et dernière carte. Une fois la question posée, l'Animateur retourne le sablier.

Réponses : Chaque joueur (ou équipe) a environ 30 secondes pour noter sa réponse sur son ardoise. La réponse exacte à la question est toujours un nombre. Vous devez chercher à vous rapprocher autant que possible de cette valeur sans la dépasser.

L'éventuelle unité de mesure à utiliser (kg, heures et minutes, %...) est généralement évidente, ou indiquée dans la question. En cas de doute, précisez l'unité utilisée sur votre carte réponse.



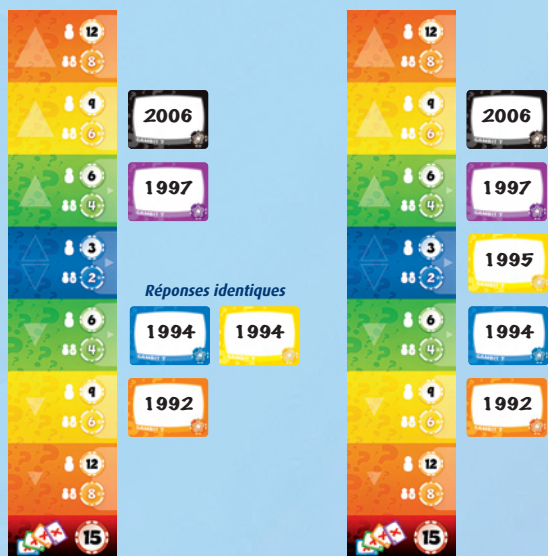
Certaines réponses peuvent changer avec le temps, comme par exemple les records mondiaux. Ces réponses étaient exactes à la date du 30 juin 2008 et la date inscrite sur la carte fait foi en cas de litige.

Phase 2 : Révélation et classement des réponses

Classement des réponses : Lorsque le sablier est épuisé, chacun révèle sa réponse. L'Animateur classe ces réponses en une colonne, de la plus faible en bas à la plus élevée en haut.

Réponses identiques : Si plusieurs cartes indiquent la même réponse, elles sont placées côte à côte.

Placement des ardoises : Les ardoises ainsi triées sont ensuite placées à côté du tapis de jeu, la réponse centrale faisant face à la case bleue. Si le nombre de réponses différentes est pair, la case bleue est ignorée et les ardoises réparties également en dessous et au-dessus.



Phase 3 : Faites vos jeux !

C'est ensuite la phase des paris : L'Animateur retourne à nouveau le sablier, et les joueurs parient alors sur la meilleure réponse en plaçant leurs jetons sur le tapis de jeu, face aux réponses choisies. Ils disposent d'environ 30 secondes pour faire leurs jeux.

Règles de pari :

- Vous pouvez poser un jeton face à n'importe quelle réponse, pas seulement la vôtre.
- Vous ne pouvez pas poser un jeton sur une case face à laquelle ne se trouve aucune réponse.

- Vous pouvez poser vos deux jetons sur la même case, dans l'espoir de doubler vos gains s'il s'agit de la bonne réponse.
- Vous pouvez aussi poser vos deux jetons face à deux réponses différentes, pour augmenter vos chances de l'emporter.
- Les jetons peuvent être librement déplacés jusqu'à ce que tous les joueurs soient satisfaits de leurs paris.
- Lorsque le sablier est épuisé, rien ne va plus !

Toutes les réponses sont trop élevées : Si vous pensez que les réponses figurant sur les ardoises sont toutes trop élevées, y compris la vôtre, vous pouvez poser un ou deux jetons sur la case *Moins que ça*, tout en bas du tapis de jeu.

La case
Moins que ça !



Jeton Gambit 7 : Au lieu de poser ses deux jetons de pari, un joueur peut décider de jouer son jeton **Gambit 7**. Il prend alors le risque de tout perdre, mais peut aussi multiplier son score actuel par 7 !

Un joueur qui fait le bon pari peut ainsi marquer plus de points qu'il ne l'aurait pu avec ses deux jetons de pari, mais il prend le risque, en cas d'erreur, de perdre tous les points marqués jusqu'ici.

Phase 4 : Réponse gagnante et score

Lecture de la bonne réponse : Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs paris, l'Animateur retourne la carte Question et lit, au dos la réponse exacte, ainsi que l'anecdote qui l'accompagne.

Détermination de la réponse gagnante : L'ardoise portant la réponse exacte, ou à défaut la plus proche réponse inférieure, est l'ardoise gagnante. Il peut y avoir plusieurs ardoises gagnantes si plusieurs joueurs ont inscrit la même réponse. La case du tapis de jeu située en face de l'ardoise gagnante est la case gagnante.

Si toutes les réponses figurant sur les ardoises des joueurs sont trop élevées, il n'y a pas d'ardoise gagnante, et la case *Moins que ça* est la case gagnante.

L'Arbitre responsable des scores calcule les nouveaux scores des joueurs.



Question : Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison et Kurt Cobain sont tous morts au même âge. Quel âge avaient-ils ?

28

25

25

23

Réponses gagnantes

La réponse exacte est 27 ans. 28 est trop élevé, et la réponse gagnante est donc 25. Les deux ardoises marquées « 25 » sont gagnantes, la case bleue est la case gagnante.

Paris perdants :

- L'Arbitre rend à leurs propriétaires les jetons de paris et les ardoises qui ne sont pas sur la case gagnante.
- Si un joueur a joué son jeton **Gambit 7** sur une autre case que la case gagnante, l'Arbitre lui rend son jeton et remet son score à zéro.

Paris gagnants :

Si un joueur a un ou ses deux jetons sur la case gagnante, il remporte, pour chaque jeton, les points suivants :

- Si le joueur a été le seul à parier sur cette case ce tour-ci, chacun de ses jetons lui rapporte le nombre de points indiqué en face de l'icône ci-contre (chiffre noir sur fond blanc).



ou bien

- Si plusieurs joueurs ont parié sur cette case, chacun de leurs jetons leur rapporte le nombre de points indiqué en face de l'icône ci-contre (chiffre blanc sur fond de couleur).



Rouge marque $2 \times 4 = 8$ points, et Jaune 4 ce tour-ci. Si jaune n'avait pas misé sur cette case, Rouge aurait marqué à la place $2 \times 6 = 12$ points.

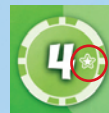
- Si la case gagnante est *Moins que ça*, chaque jeton sur cette case rapporte 15 points à son propriétaire.
- Si un joueur a joué son jeton **Gambit 7** sur la case gagnante, l'Arbitre multiplie son score actuel par 7, quels que soient les paris des autres joueurs.



Rouge et Jaune marquent des points comme précédemment. Vert avait jusqu'alors 8 points : son score passe aussitôt à $8 \times 7 = 56$!

Ardoises gagnantes :

En plus des paris, le ou les joueurs qui avaient écrit la réponse gagnante remportent un bonus correspondant à la valeur marquée d'une étoile dans la case gagnante.



Ces joueurs reprennent leur ardoise, et on passe au tour suivant.

Le vainqueur est le joueur ayant le score le plus élevé après la septième question. Il peut y avoir des vainqueurs ex-æquo.

Autres Informations

Il y a dans ce jeu 100 cartes Question différentes de 7 questions chacune. Les questions appartiennent aux 8 catégories suivantes :

1	Économie et société
2	Arts et littérature
3	Géographie et nature
4	Histoire et politique
5	Culture populaire
6	Sciences
7	Sports et loisirs

La dernière catégorie regroupe les questions inclassables, et remplace aléatoirement certaines questions sur les cartes.

Les cartes d'une partie étant piochées au hasard, et les questions utilisées dépendant de leur ordre, vous avez avec **Gambit 7** plusieurs centaines d'heures de jeu qui vous attendent !



Days of Wonder en ligne

Votre numéro d'accès en ligne Days of Wonder est :

Ceux qui en veulent plus encore, et souhaitent se tenir informés de la parution de futurs jeux de cartes questions, peuvent consulter www.gambit7.com

Rendez-vous sur www.gambit7.com et cliquez sur Nouveau Joueur sur la page d'accueil. Vous pouvez aussi découvrir tous nos autres jeux en boîte ou en ligne sur

www.daysofwonder.com

www.daysofwonder.com