

Mister Bill™

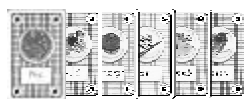
de Tommaso & Filippo Percivale

Un jeu de combinaisons pour 3 - 8 gourmets, à partir de 7 ans

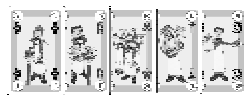
Dans le restaurant de Mister Bill cuisiniers et serveurs sont débordés de travail ! Ils passent leurs journées à préparer et distribuer les mets typiques du monde entier. Les clients regardent passer avec l'eau à la bouche des plats de sushi, des omelettes, et même de savoureuses pizzas... Mais l'on entend dire que le patron du restaurant, Mister Bill, est le plus cher de tous les restaurateurs de la ville : alors, qui voudra bien payer une addition trop salée ?

CONTENU

- le paquet de cartes, qui compte :
 - 24 mets (6 mets différents, chaque mets étant représenté 4 fois) ;



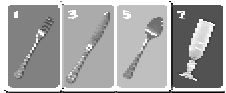
- 20 serveurs (5 types de serveurs différents, chacun étant représenté 4 fois) ;



- 3 Mister Bill ;



- 8 cartes « équipe » de 4 couleurs différentes, numérotées de 1 à 8 ;



- 19 cartes points :
 - 6 « première manche », en bleu (2 x 1, 2, 4 points) ;
 - 6 « seconde manche », en vert (2 x 1, 2, 4 points) ;
 - 7 « troisième manche », en rouge (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 points) ;
- ces règles.



VISION D'ENSEMBLE ET BUT DU JEU

Une partie de Mister Bill dure trois manches. Au cours des deux premières on joue par équipes : au début de chaque manche les équipes sont tirées au sort. Tandis que dans la troisième et dernière manche, c'est chacun pour soi, chacun faisant « équipe » avec soi-même. Le but de chaque équipe est de se défaire de ses propres cartes le plus rapidement possible, en constituant des paires de cartes identiques : plus on est rapides, plus l'on gagne de points. Après trois manches, le joueur qui aura cumulé le plus de points sera le vainqueur.

PRÉPARATION

Prenez les cartes « équipe » portant les numéros de 1 jusqu'au nombre de joueurs qui participent à la partie, mélangez-les et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. *Exemple : pour 5 joueurs, prenez et distribuez les cartes portant les numéros de 1 à 5.* Chaque joueur place sa propre carte face **visible** devant lui. La couleur de cette carte indique l'équipe à laquelle appartient chaque joueur. *Exemple. André et Emma reçoivent une carte bleue : ils appartiennent donc tous les deux à l'équipe bleue.* Remplacez les cartes équipe non utilisées dans la boîte puisqu'elles ne serviront pas. Si le nombre des joueurs est impair, l'un d'eux jouera tout seul.

L'un des joueurs est désigné pour être le donneur. Gardez les cartes points à porté de main : ces cartes sont divisées selon les manches auxquelles elles appartiennent. Pour la première manche on utilise les cartes bleues, pour la seconde manche, les vertes et pour la troisième et dernière manche, les rouges.

Le donneur mélange les cartes et les distribue **toutes** aux joueurs, une carte à la fois dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à sa gauche. Il peut arriver donc que certains joueurs reçoivent une carte en plus.

Chaque joueur prend ses cartes et vérifie de suite la présence éventuelle de paires de cartes identiques. Qu'il s'agisse de cartes mets, serveur ou Mister Bill, ça n'a pas d'importance, à condition qu'elles aient le même dessin (pour mieux identifier les paires, vous pouvez comparer aussi les lettres qui se trouvent dans les angles). Ces paires **doivent** être défaussées immédiatement. Les cartes défaussées sortent du jeu pour la manche entière. Une fois les défausses terminées, le joueur possédant la carte équipe n° 1 commence le jeu.

LE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur pendant son tour effectue les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- Il doit** piocher une carte de la main du joueur qui se trouve à sa droite. Le joueur choisit au hasard une des cartes cachées dans la main du joueur assis à sa droite, et l'ajoute aux cartes qu'il a en main.
- Il doit** défausser toutes les paires de cartes identiques qu'il a en main. Si le joueur a en main une ou plusieurs paires de cartes, il doit les défausser. Comme d'habitude, aucune importance qu'il s'agisse de cartes mets, serveur ou Mister Bill, à condition qu'elles aient le même dessin et la même lettre dans l'assiette dans l'angle. Attention : **il n'est pas possible** de défausser un breton de cartes, mais uniquement des paires.
- Il peut** jouer une carte serveur. Le joueur peut décider de jouer un (et un seul) serveur, en suivant les

indications (voir ci-après). Après avoir joué le serveur, placé ce dernier dans la défausse et en avoir suivi ses effets, tous les joueurs **doivent** défausser leurs éventuelles paires. Cette défausse **n'est pas** simultanée, mais elle se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, comme d'habitude, à commencer par le joueur dont c'est le tour.

Le joueur peut consulter son propre partenaire d'équipe à tout moment : toutefois, il ne peut pas le faire en secret : les deux partenaires doivent se consulter à voix haute de façon à ce que tout le monde puisse entendre ! Les partenaires ne peuvent en aucun cas se mettre d'accord sur les cartes à se faire passer. Une fois la séquence d'actions terminée, le tour prend fin et c'est au joueur suivant.

Si l'un des joueurs, même si ce n'est pas son tour, termine ses cartes à la suite d'une action quelconque, ce joueur sort **immédiatement** du jeu jusqu'à la fin de cette manche. Il passe la carte équipe à son partenaire : ce dernier gardera les deux cartes équipe de la même couleur, empilées. *Ce faisant, il est clair pour tout le monde qui fait encore partie du jeu et qui non.* Si par contre le joueur est le dernier membre de son équipe encore en jeu, alors il défausse les cartes équipe, et le donneur lui remet **tout de suite**, ainsi qu'à son partenaire, les points qui leur reviennent (voir plus loin).

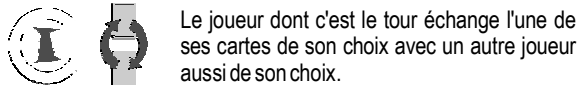
Les cartes

Les cartes sont divisées en mets, serveurs et **Mister Bill**.

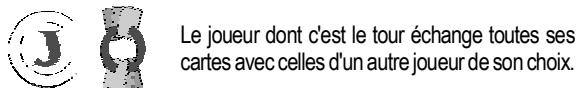
Mets. Elles ont le fond coloré, et au centre se trouve l'image d'un mets typique.



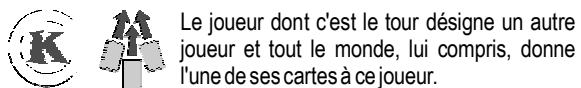
Serveurs. Elles sont caractérisées par un fond jaune et par un symbole dessiné dans l'angle, à côté de la lettre. En plus d'être défaussées par paires (uniquement si elles ont la même lettre dans l'angle !) vous pouvez aussi jouer une carte Serveur seule, en les défaussant après en avoir appliqué les effets indiqués :



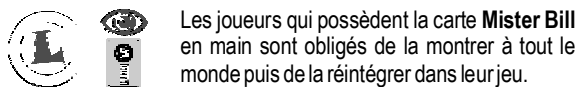
Le joueur dont c'est le tour échange l'une de ses cartes de son choix avec un autre joueur aussi de son choix.



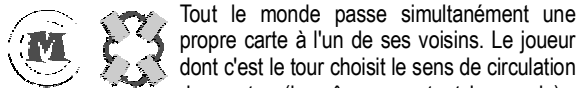
Le joueur dont c'est le tour échange toutes ses cartes avec celles d'un autre joueur de son choix.



Le joueur dont c'est le tour désigne un autre joueur et tout le monde, lui compris, donne l'une de ses cartes à ce joueur.



Les joueurs qui possèdent la carte **Mister Bill** en main sont obligés de la montrer à tout le monde puis de la réintégrer dans leur jeu.



Tout le monde passe simultanément une propre carte à l'un de ses voisins. Le joueur dont c'est le tour choisit le sens de circulation des cartes (le même pour tout le monde) : c'est-à-dire si elles doivent être passées au voisin de gauche ou bien à celui de droite.



Mister Bill. Elle se distingue par un dessin particulier, et bien sûr par l'addition à payer !

Conclusion de la manche et attribution des points

Chaque fois qu'un joueur termine ses cartes, il sort du jeu jusqu'à la fin de la manche. Lorsque le dernier joueur d'une équipe sort du jeu, les deux partenaires de l'équipe reçoivent la carte points portant le numéro le plus élevé encore disponible et la gardent à côté d'eux, face visible, jusqu'à la fin de la partie. Au cas où il y aurait un nombre impair de joueurs, le joueur qui joue seul prend la carte et enlève du jeu la deuxième carte portant ce même numéro. La manche se termine immédiatement lorsqu'il ne reste en jeu qu'une seule équipe : celle-ci paye l'addition, et ne marque, bien évidemment, aucun point (elle ne prend aucune carte points) !

Une fois les points attribués, on récupère toutes les cartes du jeu. Les éventuelles cartes points qui restent de la manche en cours sont enlevées du jeu. Le joueur à la gauche du donneur devient donneur à son tour et prépare la suite de la partie (voir plus haut, « Préparation »). Rappelez-vous que, suite à la nouvelle donne des cartes équipe, de nouvelles équipes différentes des précédentes peuvent se former pour la manche suivante. La troisième manche se joue en solo : il n'est pas nécessaire de distribuer les cartes équipe, et c'est au tour du joueur possédant le **moins** de points de commencer. Lors de cette dernière manche, chaque fois qu'un joueur sort du jeu, il prend tout de suite la carte points portant le numéro le plus élevé encore disponible. Le dernier joueur en jeu ne gagne aucun point, comme d'habitude !

*Exemple. Lors d'une partie à 5 joueurs, Brigitte débute le tour en piochant une carte à André : malheureusement pour Brigitte, la seule carte qui reste encore à André c'est **Mister Bill** ! André n'a donc plus de cartes ; puisque Emma, qui fait équipe avec lui, a déjà terminé ses cartes, ils prennent la carte points. L'équipe d'André et Emma est donc la première à sortir du jeu ; ils piochent alors tous deux la carte avec 4 points. Le jeu se poursuit, et Brigitte continue son tour. Elle défausse une paire de **Mister Bill**, elle joue sa dernière carte, le serveur portant la lettre « L », et*

*oblige David à montrer le **Mister Bill** qu'il a en main. Brigitte finit ses cartes : puisqu'elle joue seule, elle sort du jeu et gagne 2 points, ceux destinés à la deuxième équipe sortante (elle prend l'une des deux cartes avec le 2 et enlève la deuxième du jeu). L'équipe de Claude et David est la dernière en jeu, donc la manche se termine. Claude et David ont les derniers, ils ne gagnent aucun point ! (Les cartes points avec le chiffre 1 ne sont pas attribuées et sont enlevées du jeu.)*

FIN DU JEU

La partie se termine à la fin de la troisième manche : le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. Si deux joueurs, ou plus, sont à égalité, le gagnant sera celui qui aura totalisé le plus de points lors de la dernière manche.

Mister Bill

Auteurs : Tommaso e Filippo Percivale

Développement : Domenico Di Giorgio

Illustrations : Toni Cittadini

Direction artistique : Roberta Barletta

Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traduction : Sabrina Di Trani



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italie
Tous droits réservés.

Tous nos remerciements vont à Andrea Angiolino, Beniamino Sidoti, Remo Chiosso, Conan Laurenzi, Consulta Giovanile di Acqui Terme ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :
www.davincigames.com - info@davincigames.com