

Bausack - Sac Noir

Le grand jeu classique de Klaus Zoch, édité par Zoch-Spiele

Bausack est un jeu de dextérité. Le nombre important de blocs fait que deux constructions ne se ressembleront jamais.

Contenu

Environ 70 blocs (Bausack) ou 100 blocs (Sac Noir) en bois
1 sac de haricots (la monnaie du jeu)
1 outil de mesure
1 règle du jeu avec 5 variantes

- **Tour de Babel**
- **Chaîne de construction**
- **Knock-Out**
- **La Bonne Pile**
- **Trois rouges gagnent**

Préparation

Versez les blocs du sac sur la table. Le mieux est une surface plane, comme une table très stable, sans nappe.

Règles communes à tous les jeux

- Celui qui fait bouger la table perd immédiatement ! (Note du traducteur : la nationalité française peut lui être retirée).
- Le premier bloc qu'un joueur pose constitue la base de sa construction. C'est-à-dire que tous les nouveaux blocs qui seront ajoutés par la suite doivent d'une façon ou d'une autre reposer sur ce bloc. Aucun autre bloc ne peut toucher la table.
- On ne peut pas toucher des blocs déjà posés avec les mains. Il est en particulier interdit de tenir une pièce pendant qu'on en pose une autre. Vous pouvez cependant pousser des pièces à votre tour de jeu, mais uniquement en utilisant le bloc que vous vous apprêtez à placer.
- Les joueurs doivent éviter de placer leurs tours trop près les unes des autres. 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, Chaîne de construction et Trois rouges gagnent), chaque joueur reçoit au début de la partie 10 haricots. Le reste des haricots retourne dans le sac.

Tour de Babel

A partir de 5 ans et jusqu'à 8 joueurs
Durée de jeu : environ 20 à 30 minutes
Idéal pour toute la famille

But du jeu

Marquer le premier 5 points, en ne faisant pas tomber la construction commune.

Déroulement de la partie et construction

Tous les joueurs construisent ensemble une seule tour.

Le joueur le plus jeune commence, en plaçant un bloc pour former la base. Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, place un bloc sur cette base. On continue ainsi jusqu'à ce que la tour chute, partiellement ou en totalité. Le dernier joueur qui a placé avec succès un bloc avant le joueur qui a causé la chute gagne un haricot du sac.

La Tour de Babel se joue en plusieurs tours. Le premier joueur à avoir gagné 5 haricots est le vainqueur.

Variante : On ne choisit pas les blocs sur la table, mais on les tire à l'aveugle dans le sac.



Chaîne de construction

A partir de 6 ans, 2 à 5 joueurs
Durée de jeu : environ 30 minutes
Vous verrez vite de quoi il s'agit

But du jeu

Dans **Chaîne de construction**, chaque joueur construit sa propre tour. Le but du jeu est de construire le mieux possible sur sa propre base. Deux joueurs reçoivent comme base un bloc de 6 x 3 x 1,5 cm. Les autres joueurs essaient de prendre un bloc de dimension similaire comme base.

Choix des blocs

Le plus jeune joueur commence. Il prend n'importe quel morceau sur la table et le place devant lui. Les autres joueurs choisissent à leur tour un bloc en suivant l'ordre de la table, jusqu'à ce que chacun ait pris 12 blocs.

Chaque joueur forme alors une ligne ordonnée de blocs sur la table, en partant de sa base.

Déroulement de la partie et construction

Le plus jeune joueur commence. Il prend le premier bloc au début de la ligne de n'importe quel joueur. Le choix est donc limité par le nombre de joueurs.

Quand une tour s'écroule, on retire les pièces de cette tour du jeu. La ligne de choix du joueur reste cependant disponible pour les joueurs encore en lice.

Fin

Le gagnant est le joueur dont la tour reste à la fin. Si tous les blocs sont utilisés et que plusieurs tours restent debout, le vainqueur est le joueur avec la tour la plus grande.

Conseil

Il est conseillé de faire plusieurs manches. Le premier qui gagne deux manches est déclaré grand vainqueur. Pour chaque nouvelle manche, le premier joueur est celui qui a été éliminé le plus tôt dans le tour précédent.

Knock-Out

A partir de 12 ans, 2 à 6 joueurs
Durée de jeu : environ 30 à 45 minutes
La règle centrale. 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 les pièces disponibles. Le gagnant est celui dont la tour dure le plus longtemps.

Préparation

Chaque joueur reçoit 10 haricots.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et choisit n'importe quel bloc pour le mettre aux enchères. Le premier bloc acquis par un joueur deviendra sa base. Après la première vente aux enchères, le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre son tour et le joueur suivant devient le nouveau commissaire-priseur.

le commissaire-priseur peut choisir entre deux types de vente aux enchères :

1. Classique : Le plus offrant

Le commissaire-priseur peut enchérir comme les autres joueurs. Chaque joueur a à son tour peut surenchérir ou passer. Le dernier enchérisseur paye le nombre de haricots défini par son enchère à la caisse et place le bloc dans sa construction. Si personne n'enchérit, le commissaire-priseur doit prendre la bloc et le placer dans sa propre construction.

2. A l'envers : Qui veut cette horreur ?

Le deuxième type de vente aux enchères est plus diabolique. Le commissaire-priseur choisit un bloc horrible à poser et lance une vente aux enchères à l'envers, dont le but est de ne pas prendre le bloc. Le commissaire-priseur ouvre les enchères en offrant "Zéro" et passe le bloc à son voisin de gauche. Ce joueur doit soit accepter et construire le bloc, soit offrir un haricot. Le joueur suivant doit surenchérir à deux haricots pour ne pas prendre le bloc ou construire. Le joueur qui ne peut pas ou ne veut pas surenchérir prend finalement le bloc, et ne paye aucun haricot. Les autres joueurs versent à la caisse le nombre de haricots correspondant à leur dernière offre.

Si l'enchère revient au commissaire-priseur, il doit à son tour surenchérir et prendre le bloc.

Note : si quelqu'un n'a plus aucun haricot ou plus assez, il doit prendre le bloc et le placer dans sa construction.

Quand un joueur est à cours de haricots, il continue à jouer comme auparavant. Il peut toujours choisir une vente aux enchères d'horreur et faire une première offre à 0 haricot, en espérant que le tour d'enchère ne reviendra pas jusqu'à lui.

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

Fin de la partie

Quand une tour chute, le joueur concerné est éliminé. Les pièces de sa tour sont à nouveau disponibles à la vente. Le vainqueur est le joueur dont la tour dure le plus longtemps.

La Bonne Pile

À partir de 8 ans, 2 à 6 joueurs
Durée du jeu : environ 30 minutes
Tactique et habilité vous feront gagner.

But du Jeu

Il s'agit de construire la tour. Chaque nouvelle pièce placée doit augmenter la hauteur de la tour.

Préparation

Chaque joueur reçoit 10 haricots.

Déroulement de la partie et construction

Dans la **Bonne pile**, les tours d'enchères se succèdent, un peu comme dans Knock-Out. A son tour, un joueur choisit un bloc et le met aux enchères.

1. Classique : Le plus offrant

Le premier type de vente aux enchères est une vente classique pour prendre la pièce et la placer dans sa tour. Le premier bloc devient la base. Les blocs suivants devront être posés au dessus de cette base.

2. Risqué : C'est pour offrir !

Le deuxième type de vente aux enchères est appelé « Risque » ou « c'est pour offrir ». Le dernier enchérisseur paye le dû à la caisse, prend le bloc et le tend à un adversaire de son choix.

Le joueur désigné par l'enchérisseur a deux options :

a) Placer lui-même le bloc offert

Le joueur prend le bloc et l'ajoute à sa tour. Si la tour s'écroule, il est éliminé.

b) Demander au généreux bienfaiteur de placer lui-même le bloc

Le joueur qui offre le bloc doit lui-même le placer sur la tour du joueur à qui il a offert le bloc. Dans ce cas, si l'enchérisseur fait tomber la tour de l'autre joueur, c'est lui qui est éliminé. Le joueur qui avait reçu le bloc peut alors reconstruire sa tour en utilisant les mêmes blocs que ceux qui viennent de tomber (mais bien sûr pas le bloc « impossible »).

L'enchérisseur défié de placer le bloc est bien sûr libre de placer le nouveau bloc aussi mal que possible pour gêner son adversaire.

Fin de la partie

Si un joueur pense que sa tour ne peut plus grandir sans risque, il peut volontairement arrêter de construire. Il ne peut alors plus ajouter de pièces et aucun joueur ne peut plus lui offrir de pièce à placer. Cependant, il participe toujours aux ventes aux enchères et peut offrir des pièces à ses adversaires.

Le jeu s'arrête quand toutes les tours ont été arrêtées ou se sont écroulées. Le dernier joueur aura simplement la possibilité de choisir et d'ajouter des pièces tout seul. La plus grande tour non écroulée gagne la partie.

Trois rouges gagnent

À partir de 12 ans, 2 joueurs
Durée du jeu : environ 20 minutes
Jeu tactique particulièrement adapté pour 2 joueurs.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à placer trois pièces rouges dans sa tour.

Préparation

Chaque joueur reçoit 10 haricots qui lui serviront à acheter des blocs.

Déroulement de la partie

Le déroulement du jeu est identique à celui de Knock-Out, sauf sur quelques points.

Un seul type d'enchère

Le seul type de vente aux enchères existant est la vente au plus offrant. Le gagnant de la vente aux enchères décide soit de garder le bloc pour lui-même, soit de l'offrir à son adversaire. L'adversaire doit alors ajouter le bloc offert à sa construction.

Bases multiples possibles

On peut utiliser des bases multiples, mais chaque bloc ajouté doit augmenter la hauteur de la tour. Les différentes pièces constituant la base doivent se toucher.

Fin de la partie

Le gagnant est le joueur dont la tour ne s'est pas écroulée, ou le premier qui parvient à placer 3 blocs rouges dans sa tour.

Cette variante doit être jouée en plusieurs manches. Le perdant de la dernière manche commence la nouvelle manche. Le premier qui gagne trois manches est le grand vainqueur.