



Jeu Winning Moves n° 3046 1 – 2010  
**Booray!** est un jeu de cartes traditionnel

Illustrations : Steven Strumpf

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans  
(Le jeu est particulièrement intéressant à 5 ou 6 joueurs)

Durée : 30 à 45 min

Traduction : Alinea d'après la règle officielle en anglais  
V1.00 – 22/11/2011

## À PROPOS DU JEU

Ce jeu est très populaire en Louisiane. Il est inspiré d'un jeu du début du XX<sup>e</sup> siècle, originaire du Sud-Ouest de la France. À ce jeu, on disait du joueur qui ne faisait aucun pli qu'il était « bourré ». D'où le nom américain du jeu, transcription phonétique du mot français. C'est un jeu de plis avec un échange de cartes genre poker. La mise initiale est modeste, mais si vous êtes « bourré », vous pouvez terminer la partie en ayant perdu une petite fortune ! Cette éventualité fait l'intérêt du jeu...

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à amasser 400 dollars Booray, ou être le « dernier joueur debout » (selon la façon dont on décide de jouer).

## CONTENU

- 52 cartes Booray semblables aux cartes traditionnelles (13 cartes en 4 couleurs), mais illustrées de motifs Louisiane. Les cartes se classent du 2 (la plus basse) au 10, puis Valet (J), Dame (Q), Roi (K) et As (la plus haute).
- 102 dollars Booray : 24 x 1 \$, 18 x 2 \$, 12 x 5 \$, 24 x 10 \$, 12 x 20 \$, 12 x 50 \$. Les joueurs les utilisent pour miser au pot.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 200 dollars Booray, répartis comme suit : quatre 1 \$, trois 2 \$, deux 5 \$, quatre 10 \$, deux 20 \$ et deux 50 \$.

Un donneur est désigné. Celui-ci mélange les cartes et fait couper au joueur à sa droite. (La donne passera au joueur de gauche à chaque nouvelle manche.) Chaque joueur doit miser un dollar Booray au pot avant la première donne. Les mises sont entassées près du centre de la table, formant le « pot » (Ainsi qu'on le verra, la mise d'un joueur pourra augmenter lors des manches suivantes. Le pot peut grossir énormément).

Le donneur distribue ensuite cinq cartes, faces cachées, à chaque joueur. Il place le paquet restant face cachée près de lui et retourne à côté la carte supérieure. La couleur de cette carte sera la couleur de l'atout pour la manche.



Exemple de main

## LE JEU

### • Jouer ou passer, échanger des cartes

Les joueurs prennent leurs cartes en main, à l'abri des regards adverses. En commençant par le joueur à la gauche du donneur, chacun doit déclarer s'il **passera** ou s'il **jouera**. Le donneur est le dernier à parler. (Un joueur a intérêt à passer s'il pense ne remporter aucun pli.)

Le ou les joueurs qui ont décidé de **passer** redonnent leurs cartes au donneur qui les place sous le paquet. Chaque joueur qui **jouera** – en commençant par le plus proche à la gauche du donneur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre – peut maintenant se défausser de certaines, aucune, ou toutes ses cartes, et demander au donneur autant de cartes en remplacement. Le donneur distribue les nouvelles cartes du dessus du paquet et ajoute les cartes défaussées en dessous.

Si un seul joueur choisit de jouer - tous les autres passant - ce joueur gagne la manche par défaut et ramasse le pot entier immédiatement.

### • Jouer des cartes pour chaque pli

1. Les joueurs qui passent se contentent d'observer. Seuls les joueurs qui ont choisi de jouer sont impliqués. Parmi ceux-ci, celui le plus proche à la gauche du donneur entame pour le premier pli.
2. Chacun des autres joueurs, en progressant vers la gauche, joue une carte sur le pli.
3. Le pli est remporté par le joueur qui a joué la carte la plus haute de la couleur demandée - ou, si l'atout a été joué, par l'atout le plus haut joué.
4. Le joueur qui a remporté le pli ramasse les cartes et les pose, faces cachées, devant lui. Ce joueur entame d'une carte pour le pli suivant. La manche continue ainsi jusqu'à ce que les cinq plis soient joués et remportés.

### **La carte que vous pouvez jouer sur un pli dépend des cartes jouées avant vous.**

1. Si vous avez une ou plusieurs cartes de la couleur demandée, vous **devez** jouer une de celles-ci. Vous ne pouvez pas couper avec l'atout ni jouer une carte d'une couleur différente.
2. Si vous n'avez aucune carte de la couleur demandée, vous **devez** jouer un atout si vous en avez un.

- De plus, si vous pouvez suivre dans la couleur demandée ou si vous devez jouer un atout, vous **devez** battre la plus haute carte du pli. Par exemple (se reporter à l'exemple de main) : si le 5 de carreau est joué en entame et que vous avez à la fois le 4 et le Roi de carreau, vous devez jouer le Roi. Si le pli a été coupé avec le 7 de pique (l'actuelle couleur d'atout) et que vous devez couper vous aussi, vous devez jouer votre 9 de pique (non votre 3). Si vous êtes le premier joueur à couper dans un pli, vous pouvez jouer n'importe lequel de vos atouts.
- Si vous n'avez pas de carte capable de battre la plus haute carte jouée, vous pouvez jouer une carte inférieure de la couleur demandée, ou si vous devez jouer l'atout, vous pouvez jouer un atout inférieur.
- Si vous n'avez ni carte de la couleur demandée, ni atout, vous pouvez jouer n'importe quelle carte d'une autre couleur.

### REVENDEICATION DU POT

Le joueur qui remporte **le plus** de plis ramasse le pot entier. Trois plis sont toujours suffisants. Vous pouvez gagner le pot avec deux plis si trois autres joueurs remportent chacun un pli.

Mais s'il y a des ex æquo pour le plus de plis (comme lorsque les plis se répartissent en 2-2-1, ou – cas rare – en 1-1-1-1), ceci est appelé un « pot gelé » et **aucun joueur** ne le ramasse. Le pot reste pour la donne suivante, et toutes les nouvelles mises y seront ajoutées.

### ÊTRE « BOURRÉ »

On dit d'un joueur qui échoue à prendre **au moins** un pli qu'il est « bourré ». (Et vous ne voulez pas être « bourré » !) Tous les joueurs dans cette situation doivent miser une somme **égale au pot** complet de la manche qui vient de se terminer. Par exemple, dans une partie à quatre joueurs, le pot pour la première manche est de 4 dollars. À la fin de la manche, tout joueur « bourré » devra miser non pas 1, mais 4 dollars au pot suivant. Plus tard dans la partie, si le pot contient, disons 25 dollars, être « bourré » vous coûtera une mise de 25 dollars. (Aïe !)

### NOUVELLE MANCHE

La donne passe au joueur à gauche du donneur précédent. Il rassemble toutes les cartes, les mélange et fait couper. Un dollar doit être misé par tous les joueurs qui n'étaient pas « bourrés ». Cependant, dans le cas d'un pot gelé, les joueurs impliqués (qui sont ex æquo pour le plus de plis) ne font aucune mise. Les joueurs qui étaient « bourrés » (et qui ont donc déjà mis au pot) ne font pas de mise supplémentaire.

### ÉLIMINATION

Si vous ne possédez plus assez d'argent pour miser pour la manche suivante, vous mettez vos dollars restants dans le pot et vous êtes éliminé.

### VICTOIRE

On dispute autant de manches que nécessaire pour qu'un joueur double sa fortune de 200 à 400 \$. Ce joueur est le gagnant.

Pour une partie plus longue, on joue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un soient éliminés. Le joueur restant est le gagnant !

### VARIANTES

*Avant de commencer la partie, on peut adopter une ou plusieurs des variantes ci-dessous.*

#### **Double mise**

Tous les joueurs font une première mise avant la donne, comme d'habitude. En outre, tout joueur qui décide de jouer doit miser un dollar supplémentaire au pot.

#### **Prise de l'atout**

L'atout retourné peut être pris par le donneur si celui-ci décide de jouer (Les joueurs devront se rappeler la couleur de cette carte, car elle reste la couleur d'atout pour la manche). Le donneur se retrouve donc avec six cartes en main. Il **devra** se défausser d'**au moins** une carte, et en recevra **une de moins** qu'il s'en sera défaussé, de façon à refaire sa main à **cinq** cartes.

#### **Main en or**

Un joueur qui a trois plis sûrs est certain de gagner le pot : on dit de ce joueur qu'il a une « main en or ». Dans ce cas, il doit suivre quelques règles supplémentaires :

· S'il entame, il **doit** jouer son **atout le plus haut**.

· S'il joue sur un pli entamé par un autre joueur et qu'il doit couper, il **doit** jouer son **atout le plus haut**.

· S'il est le dernier à jouer sur un pli, il **doit gagner le pli** s'il le peut, en respectant les règles habituelles (suivre dans la couleur, jeu de l'atout).

Une main en or peut être, par exemple, As-Roi-Dame ou Roi-Dame-10-9-8 d'atout. De même, si vous gagnez les trois premiers plis, les règles de la main en or s'appliquent puisque vous êtes sûr de prendre le pot : vous devez entamer d'un atout au quatrième pli si vous en avez un.

#### **Limite de pot**

Le pot peut grossir rapidement, en particulier si plusieurs joueurs sont « bourrés » à la fin d'une manche. Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent convenir d'une limite de pot.

On peut suggérer une limite de **20 Dollars** pour un joueur « bourré ». Ceci allongera la durée de la partie, mais empêchera certains joueurs d'être éliminés trop rapidement.

#### **Mains de quatre cartes**

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, on peut décider de limiter les mains à **quatre** cartes. (Ceci augmentera la probabilité qu'au moins un joueur sera « bourré ».) Les joueurs qui décident de jouer ne peuvent échanger que **trois** cartes maximum (pas quatre).

### BOORAY ÉTIQUETTE

Prenez garde de ne pas faire des gestes ou des déclarations prématurées, avant que vous ne décidiez de jouer ou de passer. De même, jouez votre carte sur un pli seulement lorsque vient votre tour, et ne dévoilez pas vos intentions d'avance. Au joueur qui ne respecterait pas l'une ou l'autre de ces consignes – et en guise de pénalité – on peut suggérer de lui faire perdre son prochain tour en tant que donneur (être le donneur présente des avantages).