

Esso



Esso

● JEU DU TIGRE ●

REGLEMENT

- Le Jeu du Tigre comporte 38 cartes et se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, en 10 manches ou plus.
- Gagne la manche le joueur qui totalise, au moyen de ses cartes, le kilométrage préalablement choisi par le Banquier, ou, à défaut, qui s'en rapproche le plus.
- Gagne la partie le joueur qui totalise le plus de points à l'issue des manches. Ci-dessous, voyez comment compter les points.

DEROULEMENT DES MANCHES

1. Chaque joueur tire une carte. Qui tire le plus haut point devient Banquier.
2. Le Banquier choisit un kilométrage parmi les suivants :

Spa-Liège	39 km	Tongres-Louvain	57 km
Bastogne-Arlon	40 km	Bruxelles-Namur	62 km
Turnhout-Anvers	42 km	Hasselt-Malines	68 km
Charleroi-Bruxelles	53 km	Gand-Lierre	72 km
Anvers-Gand	55 km	Mons-Louvain	80 km

3. Ensuite, il distribue deux cartes à chaque joueur, lui compris.
4. Le joueur assis à la gauche du Banquier joue le premier, c'est-à-dire qu'il réclame des cartes. Le Banquier les lui donne une à une et, au fur et à mesure, le joueur additionne mentalement ses points. S'il reçoit la carte « 3/6/9 », il choisit celui de ces 3 points qui lui convient le mieux. S'il reçoit la carte « X2 », il doit multiplier par deux les points de toutes les cartes qu'il possède ainsi que de celles qu'il recevra encore.
5. S'il atteint exactement le kilométrage choisi par le Banquier, le joueur doit dire « Arrivé ». Le joueur a le droit d'arrêter quand il le désire, en disant « Terminé », ce qui signifie qu'il ne désire plus recevoir de carte. S'il dépasse le kilométrage fixé, son attitude sera la même et il dira également « Terminé ».
6. Tous les joueurs jouent à tour de rôle, le Banquier étant donc le dernier à participer au jeu.
7. A l'issue de chaque manche, le Banquier cède sa place au vainqueur.



COMPTAGE DES POINTS

- C'est au Banquier qu'il appartient de compter les points de chaque joueur à l'issue de la manche. Si un joueur atteint exactement le kilométrage choisi, il est déclaré vainqueur et **double le nombre de ses points** pour le calcul des points de la partie.
- Si aucun joueur n'atteint le kilométrage choisi par le Banquier, est déclaré vainqueur le joueur dont le total de points s'approche le plus de ce kilométrage, à **condition qu'il lui soit inférieur**. Ce joueur pourra alors ajouter 20 points de bonus à son total.

Ex aequo : En cas d'ex aequo entre joueurs ayant atteint exactement le kilométrage choisi par le Banquier, ou un kilométrage inférieur, l'emportera celui qui possède le plus petit nombre de cartes. Si un ex aequo subsistait encore, les joueurs demanderont chacun une carte au Banquier. Le plus haut point l'emportera.

En cas d'ex aequo entre un ou plusieurs joueurs et le Banquier, c'est ce dernier qui l'emportera.

A l'issue de la manche, tous les joueurs dont les points dépassent le kilométrage choisi par le Banquier **perdront** le nombre de points représentant la différence entre leurs points et le kilométrage choisi. Donc, un joueur pourrait au cours de la partie, ou à l'issue du jeu, avoir un total de points négatif, c'est-à-dire inférieur à zéro.

Au cas où **TOUS** les joueurs termineraient la manche avec un nombre de points supérieur au kilométrage choisi, la manche sera nulle.



TIJGERSPEL

REGLEMENT

- Het Tijgerspel bestaat uit 38 kaarten en wordt gespeeld door 2, 3 of 4 deelnemers, in 10 beurten of meer.
- De winnaar van de beurt is de speler die, door de kilometerwaarde van zijn kaarten op te tellen, het aantal kilometers door de Bankier bij voorbaat bepaald, bereikt of het dichtst benadert.
- De slotwinnaar is de speler die na de laatste beurt de meeste punten behaalt. Zie keerzijde van de puntentelling.

VERLOOP VAN DE BEURTEN

1. Elke speler trekt een kaart. Wie de hoogste kaart trekt, wordt Bankier.
2. De Bankier kiest een afstand tussen de volgende:

Spa-Luik	39 km	Tongeren-Leuven	57 km
Bastenaken-Aarlen	40 km	Brussel-Namen	62 km
Turnhout-Antwerpen	42 km	Hasselt-Mechelen	68 km
Charleroi-Brussel	53 km	Gent-Lier	72 km
Antwerpen-Gent	55 km	Bergen-Leuven	80 km

3. Dan deelt hij twee kaarten uit aan elke speler, hemzelf inbegrepen.
4. De speler links van de Bankier begint, hetgeen betekent dat hij kaarten opvraagt. De Bankier geeft ze hem één voor één en geleidelijk aan telt de speler zijn punten op. Indien hij de kaart « 3/6/9 » krijgt, kiest hij tussen die drie aantallen wat het beste past. Krijgt hij de kaart « X2 », moet hij de punten van al de kaarten die hij reeds heeft en van al de kaarten die hij nog gaat krijgen maal twee vermenigvuldigen.
5. Indien hij de door de Bankier gekozen afstand precies bereikt, zegt de speler « Aangekomen ». De speler mag uitscheiden wanneer hij wenst door « Stop » te zeggen, hetgeen betekent dat hij geen kaarten meer wil krijgen. Indien hij de vastgestelde afstand overschrijdt, zegt hij eveneens « Stop ».
6. De deelnemers spelen beurtelings zodat de Bankier dus de laatste speelt.
7. De winnaar van de beurt wordt de volgende Bankier.



OPTELLING DER PUNTEN

- Aan het einde van de beurt, is het de Bankier die de punten van elke speler optelt. De speler die precies de gekozen afstand behaalt, is de winnaar en mag **zijn punten verdubbelen**.
- Indien geen enkele speler het juiste aantal kilometers bereikt, wint hij die het dichtst dit aantal benadert **zonder het echter te overschrijden**. Hij mag dan 20 punten bij zijn totaal voegen.

Ex aequo: In geval van ex aequo tussen spelers die precies de afstand hebben behaald, of een lager aantal kilometers, wint de speler die het minste aantal kaarten heeft. Blijft er dan nog een ex aequo, dan moeten de spelers elk een kaart aan de Bankier vragen. Het hoogste punt wint. In geval van ex aequo tussen een of meer spelers en de Bankier, wint deze laatste.

De overige spelers winnen het aantal punten op hun kaarten vermeld, indien dit aantal lager ligt dan de vastgestelde afstand. Ligt het hoger dan **verliezen** zij het verschil. Zodus kan het aantal punten van een speler eventueel lager dan nul zijn. Indien ALLE spelers de beurt beëindigen met een aantal punten dat hoger ligt dan het vastgestelde aantal km, is de beurt ongeldig.



