

# STAR WARS

## SABACC

Le *sabacc* est un jeu d'adresse et de hasard, pratiqué dans toutes les salles de jeux et casinos de la galaxie de *La Guerre des Étoiles*. C'est le jeu préféré de l'infâme joueur Lando Calrissian, un des participants de la fameuse partie dont tout le monde a entendu parler. (C'est au cours de cette partie qu'il aurait perdu son vaisseau, le *Faucon Millenium*, au bénéfice de cet individu tout aussi infâme qu'est Yan Solo.)

Pour jouer une partie de *sabacc*, vous aurez besoin de cette feuille de règles, du paquet de cartes, d'un dé à six faces et de quelque chose pour représenter les crédits (cacahuètes, bonbons, etc.)

### Les cartes

Le *sabacc* se joue avec un paquet de 76 cartes comprenant quatre *suites* - *Sabres*, *Bâtons*, *Fioles*, *Monnaie* - et une série de lames.

Chaque suite contient 11 cartes numériques (numérotées de 1 à 11) et quatre figures : *le Commandant*, *la Maîtresse*, *le Maître* et *l'As* (numérotées de 12 à 15).

La série de lames est composée de 16 cartes ayant chacune une *valeur négative*. (Vous pouvez ainsi obtenir une main de valeur totale négative.) De plus, chaque lame porte un nom et un symbole particulier. Un paquet contient deux exemplaires de chaque lame.

Si nous étions réellement dans la galaxie de *La Guerre des Étoiles*, des pulsations électroniques parcourraient aléatoirement les motifs des cartes jusqu'à leur verrouillage par le joueur au moyen d'un "champ neutre". Dans notre galaxie, nous avons inclus plusieurs mécanismes qui simulent les effets du hasard tout en autorisant une certaine stratégie.

### Règles

Le but du *sabacc* est d'obtenir le total de cartes le plus élevé, inférieur ou égal à 23. Un joueur qui obtient un total supérieur à 23, inférieur à -23 ou égal à zéro est *bombardé* et doit payer une *pénalité* (voir ci-dessous).

Deux pots différents peuvent être remportés au cours d'une partie. Un pot est le montant total des crédits (l'argent de la *Guerre des Etoiles*) misés par les joueurs au cours d'une manche. Les deux pots sont placés bien à l'écart l'un de l'autre en pile soignée. Le premier est le *pot de donne* et revient au joueur qui remporte la partie. Le deuxième est le *pot de sabacc*, qui augmente en permanence et peut être remporté avec une main particulière (voir ci-dessous).

Au début de la partie, choisissez un joueur qui distribuera les cartes en premier. Ceux qui veulent participer doivent d'abord faire une *mise* en plaçant un crédit dans le pot de donne. Ils doivent également placer un crédit dans le pot de sabacc si ce dernier est vide, ce qui est le cas au début de la première manche.

Chaque participant, en commençant par celui à la gauche du donneur, effectue un *tour* qui comprend les phases indiquées ci-dessous. Après la dernière phase, c'est à son voisin de gauche de prendre la relève. (Rappelez-vous que le tour du donneur vient quand son voisin de droite a fini de jouer)

Après chaque manche, le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur.

### Phases du tour

**Pari :** Chaque joueur reçoit deux cartes. Celui à gauche du donneur commence son tour en choisissant de parier ou non. S'il le fait, il place sa mise dans le pot de donne. Tous les autres joueurs doivent alors placer la même mise s'ils veulent rester en course.

Seul le joueur dont c'est le tour peut faire un pari, mais n'importe quel autre peut en augmenter le montant lorsque vient son tour. Le pari et l'augmentation sont limités à *trois crédits*. Avant de passer à la phase suivante, le joueur dont c'est le tour doit demander aux autres s'ils souhaitent se retirer (renoncer à la main). Un joueur ne peut se retirer que durant la phase de pari et doit alors payer un crédit au pot de sabacc.

**Changement :** Après la phase de pari, le joueur dont c'est le tour lance un dé à six faces. Si le résultat est 1, 2 ou 3, le *changement* se produit.

Durant le changement, chaque joueur retire du jeu de son voisin de droite *une carte* qu'il choisit. Toutes les cartes ainsi retirées sont alors rassemblées et mélangées par le donneur qui les étale ensuite face contre table ; chaque joueur, en commençant

par celui à la gauche du donneur, choisit une carte qu'il ajoute à sa propre main.

*Note* : Si un joueur se retire au cours de son propre tour, il doit malgré tout lancer le dé, mais ses cartes ne participent pas au changement.

**Appel** : Après la phase de changement, le joueur dont c'est le tour demande si quelqu'un souhaite *appeler* la main. Si c'est le cas, chaque joueur doit alors poser ses cartes sur la table face cachée, devant lui, et déclarer ce qu'il a. Voir "Remporter une manche" pour les conditions de victoire et les pénalités.

Un joueur ne peut appeler la main que durant la phase d'appel du tour d'un autre joueur, jamais durant la sienne.

Personne ne peut appeler la main tant que tous les joueurs n'ont pas réalisé au moins un tour, y compris le donneur.

L'appel simule le verrouillage des cartes puisque qu'il n'y a pas ici de "champ neutre".

*Note* : Vous pouvez augmenter le nombre minimum de tours avant que la main puisse être appelée lorsque la partie compte moins de quatre joueurs. Cela permet des développements plus intéressants.

**Pioche** : Après la phase d'appel, le joueur dont c'est le tour a la possibilité de *piocher une carte* dans le talon. S'il détient plus de deux cartes, il peut en échanger une contre une autre du talon ou en tirer simplement une dans le talon (mais pas les deux à la fois).

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes qu'un joueur peut tenir en main, mais il doit en tout cas en avoir au moins *deux*. Les cartes qui sont abandonnées à ce stade sont retirées du jeu.

## Remporter une manche

Quand quelqu'un appelle une main, le joueur dont la somme des cartes est la plus élevée, sans dépasser 23, remporte la main. Il l'emporte également si tous les participants se retirent. Cela concerne *uniquement le pot de donne*.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils doivent participer à une *levée subite*. Le donneur distribue à chacun une carte prise dans le talon qu'ils *doivent* ajouter à leur main. La meilleure main modifiée emporte le pot. S'il y a toujours égalité, ce dernier est divisé.

Lorsqu'un joueur a un total qui est **supérieur à 23, inférieur à -23 ou exactement égal à zéro** quand la main est appelée, il est *bombardé*. Les joueurs concernés doivent payer au pot de sabacc la quantité exacte de crédits qui se trouve dans celui de donne.

De plus, si le joueur qui a appelé la main ne l'emporte pas, il doit payer au pot de sabacc la même somme que s'il était bombardé.

## Mains spéciales

Deux mains particulières permettent d'emporter le pot de sabacc. Dans la première, le total des cartes d'un joueur doit être exactement égal à 23. C'est un *Sabacc Pur*, et il est généralement accompagné d'un cri enthousiaste de "sabacc au moment où l'on retourne les cartes.

L'autre main permettant de remporter le pot de sabacc est appelée *Suite de l'Idiot*. Elle est composée d'une lame, *l'Idiot*, d'un *deux* et d'un *trois* de n'importe quelle suite (un 23 littéral).

Une *Suite de l'Idiot* bat un *Sabacc Pur*, mais si deux joueurs, ou plus, sont en compétition pour le pot de sabacc avec la même main spéciale, on fait normalement appel à la *levée subite*.

## Règles de Jeu de Rôle

Si vous mêlez jeu de rôle et sabacc, les compétences Jeu des personnages sont utilisées en plus des règles qui précèdent. Une fois par manche, un personnage peut décider de réaliser un jet en Jeu. Il annonce contre quel adversaire il désire le faire. Ce sont des jets en opposition. Si le personnage à l'origine de la tentative de Jeu l'emporte, l'autre doit lui révéler la composition de sa main.

Le jet de Jeu peut être annoncé à tout moment durant une manche, quel que -soit le tour en cours.

En plus d'un usage honnête de ses talents de joueur, un personnage peut décider de *tricher*. Il doit pour cela réussir un jet *difficile* en Jeu. Il peut alors être exempté d'un changement de carte et garder celles qu'il possède déjà. La tentative pour tricher peut être déclarée après que le jet de dé a annoncé un changement.

L'échec au jet de tricherie indique qu'il a été surpris et qu'il est exclu du jeu. La situation devrait être interprétée en conséquence.

















