

JEU DE SOCIÉTÉ HÉLYDIEN

LE BRUMIER

Le Brumier est un jeu de dés répandu dans les tavernes portuaires d'Hélynggrad. Introduit par les marins aguerris sillonnant les mers de l'Archipel et les océans lointains, il permet parfois de transformer quelques pièces en une bourse bien garnie grâce à une bonne dose de chance. Rapide à apprendre et facile à transporter, il accompagne aussi bien les longues traversées que les soirées animées des auberges côtières, où les paris vont souvent de pair avec les récits de voyage.

Son nom provient des légendaires Brumiers, ces navigateurs expérimentés capables de guider les plus imposants navires à travers les épaisses brumes d'El'Dérath, même lorsque tout repère semblait avoir disparu. À l'image de ces marins d'exception, les joueurs doivent savoir quand suivre leur chance et quand faire preuve de prudence, car une fortune peut aussi vite se gagner que se perdre autour d'une table de jeu.

Nécessaire de jeu

Pour débiter une partie de Brumier, il vous faudra le matériel suivant :

- ◆ Un gobelet en bois suffisamment large pour accueillir les dés
- ◆ Cinq dés en os de Léviathan (ou de poulet si vous n'avez rien d'autre sous la main)
- ◆ Une table de taverne bien plane (le pont d'un navire ou un baril feront également l'affaire)
- ◆ Une bourse de pièces (10 pièces par joueur)
- ◆ Une bouteille de rhum (ça, c'est juste pour la pause)

Règles du jeu

Distribuez dix pièces à chaque marin autour de la table. La bourse est ensuite remise au premier joueur, qui devient le capitaine du tour. À la fin de chaque manche, elle est transmise au joueur situé à sa droite, lequel devient le nouveau capitaine.

Le capitaine fixe la mise du tour : une, deux ou trois pièces. Il ne peut toutefois pas choisir deux fois de suite la même mise, à l'exception d'une pièce. Tous les joueurs prenant part à la manche doivent égaliser cette mise. L'ensemble des pièces réunies constitue le **pot de chambre**.

Chaque joueur dispose d'un maximum de trois lancers de cinq dés. Le capitaine joue toujours en premier. Les dés sont lancés simultanément à l'aide du gobelet.



Attention, ils doivent être parfaitement lisibles. Tout dé « brisé » ou illisible entraîne un nouveau lancer, sans pénalité.

Après chaque lancer, le joueur peut conserver autant de dés qu'il le souhaite et relancer les autres. Il peut utiliser jusqu'à trois lancers pour améliorer sa combinaison, mais demeure libre d'interrompre son tour avant d'avoir épuisé tous ses lancers.

Calcul du score

Pour marquer des points, un joueur doit réunir au moins trois dés de même valeur. Si moins de trois dés identiques sont obtenus, le score est de **0**.

Lorsqu'un joueur réunit exactement trois dés identiques, son score correspond à la valeur du dé multipliée par trois. Lorsqu'un joueur réunit quatre dés identiques, le score obtenu par les quatre dés est doublé.

Exemples :

- 3 dés de 6 : 18 points
- 4 dés de 5 : 40 points (20x2)
- 3 dés de 2 : 6 points
- 4 dés de 4 : 32 points (16x2)

Pot de chambre

Le pot de chambre correspond à l'ensemble des mises versées par les marins autour de la table.

À la fin du tour, le vainqueur remporte l'intégralité du pot. En cas d'égalité parfaite, le pot est partagé équitablement entre les vainqueurs. Toute pièce ne pouvant être divisée constitue la solde.

La **solde** revient automatiquement au capitaine du tour.

Brumier

Lorsqu'un joueur parvient à réunir cinq dés identiques au cours de ses lancers, il réalise un Brumier, la combinaison la plus rare et la plus recherchée du jeu.

Cette prouesse remporte automatiquement le pot de chambre, quels que soient les scores obtenus par les autres participants.

Si plusieurs joueurs réalisent un Brumier au cours du même tour, celui dont la valeur est la plus élevée l'emporte. Ainsi, un Brumier de cinq dés de 6 bat un Brumier de cinq dés de 5.

Brouillard

Lorsqu'un joueur obtient une suite complète de cinq valeurs consécutives (1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6) **lors de son premier lancer**, il peut annoncer :

« Brouillard ! »

Tous les autres joueurs doivent alors verser immédiatement une pièce supplémentaire dans le pot de chambre.

Un même joueur ne peut déclencher cette règle qu'une seule fois par tour.

Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'un seul marin possède encore des pièces. Celui-ci est déclaré Maître Brumier et remporte la partie.

Cependant, chaque marin est libre de quitter la table lorsqu'il le souhaite et de repartir avec les pièces encore présentes dans sa bourse. Les plus sages savent qu'il vaut parfois mieux empocher ses gains que tenter la chance de trop.

Après tout, lorsque le quartier-maître sonne le départ, les marins doivent lever l'ancre, qu'une partie soit terminée ou non.

« La brume cache les récifs, mais jamais la chance. »

Vieux proverbe des Brumiers