

La passe anglaise

Avec la Passe Anglaise intervient la diversification des rôles : à son tour, chaque joueur devient " banquier " et joue contre l'ensemble des autres joueurs, les " pontes ". Si l'un d'eux décide d'être seul à s'affronter au banquier, il annonce le célèbre " Banco " !... Un jeu où seul le hasard intervient, mais dont tout l'intérêt réside dans la vivacité du déroulement et dans... l'appât du gain !

joueurs: 3 ou plus

matériel: 2 dés et des jetons

1 règle

le jeu : il commence par la désignation du premier banquier à l'aide d'un lancer de dés. Celui qui réalise le plus de points commence. Ensuite, chaque joueur tiendra le rôle du banquier quand son tour viendra. Le banquier met en jeu la somme de son choix, qu'il dépose devant lui. L'ensemble des autres joueurs, les pontes, sont alors placés devant une alternative.

Soit ils parviennent à négocier à la suite d'une brève discussion : ils se cotisent pour mettre en jeu une somme équivalente à celle déposée par le banquier. Le jeu lui-même commence alors.

Soit à l'instar du " Banco ", l'un des joueurs se sent suffisamment fort pour tenir tête au banquier, et annonce " Banco ". La partie n'engagera que le banquier et lui.

Dans le premier cas, les pontes se partageront les gains en fonction de leurs mises s'ils parviennent à battre le banquier. Dans le second, le banquier ou l'auteur du Banco ramassera la totalité des enjeux.

Dans tous les cas, c'est le banquier qui lance les dés. S'il réalise, 2, 3 ou 12, il paie toutes les mises à égalité ; c'est-à-dire que chaque joueur gagne une somme équivalente à sa propre mise et ramasse sa mise. On dit que le banquier a fait " baraque ". Le banquier a le choix entre continuer de tenir la banque ou bien la passer au joueur suivant, son voisin de droite.

Si le résultat des dés indique 7 ou 11, il y a " abattage ". Dans ce cas, le banquier ramasse tous les enjeux. Comme précédemment il peut ou non conserver le rôle de banquier ou passer la main.

S'il ne réalise aux dés ni " baraque " (2, 3 ou 12), ni " abattage " (7 ou 11), il y a " suspens ". Le banquier doit relancer les dés et faire apparaître le même nombre de points. Ainsi, s'il avait réalisé 5

(suspens), il doit au cours du second jet faire à nouveau apparaître 5. Si c'est le cas, il ramasse définitivement tous les enjeux. S'il réalise 7, il est contraint de payer toutes les mises à égalité. Enfin s'il ne fait sortir ni le 7 ni le point du suspens, il relance les deux dés autant de fois que nécessaire pour faire " baraque " ou " abattage ".