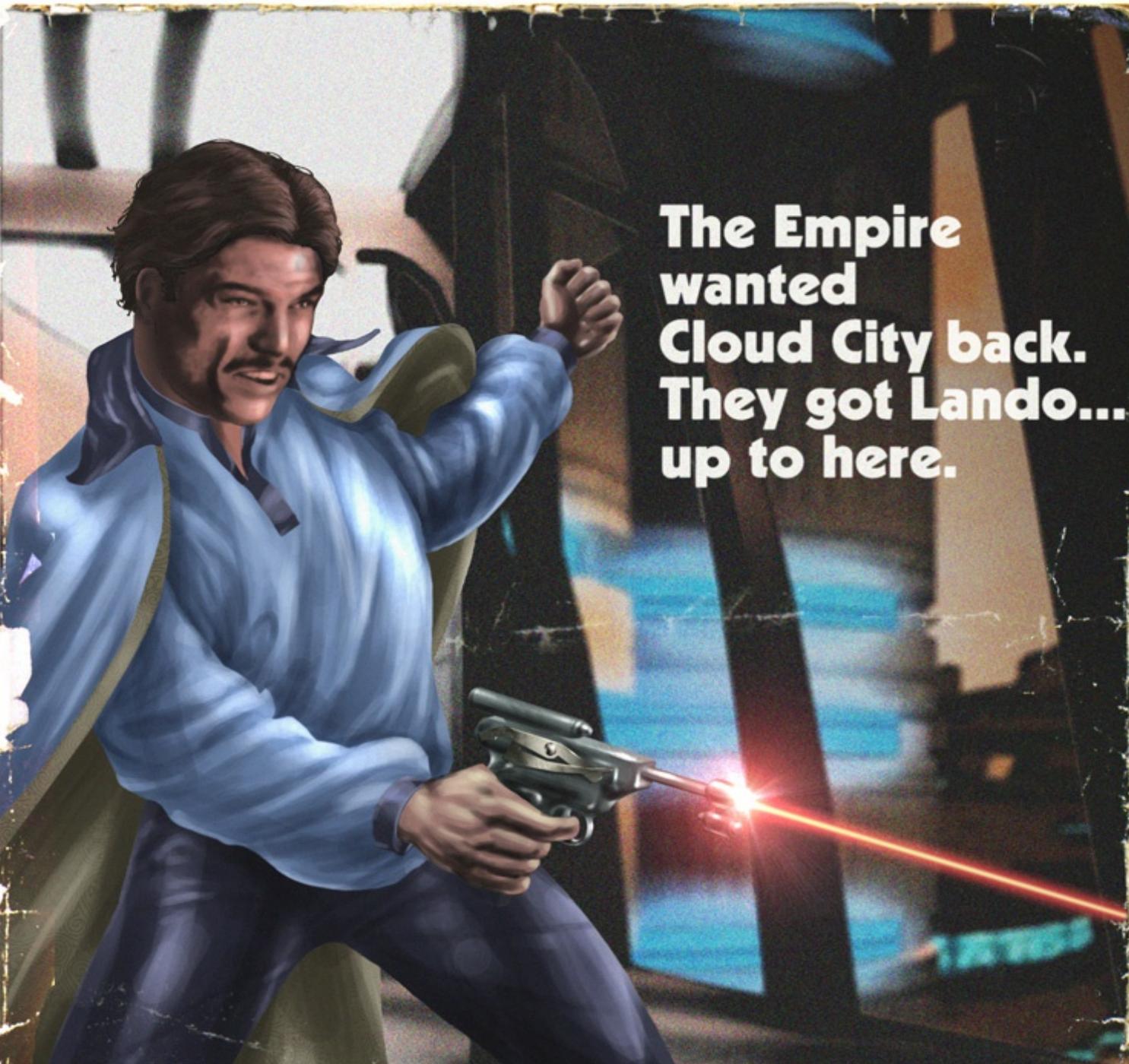


# POWER

TO THE  
PEOPLE





The Empire  
wanted  
Cloud City back.  
They got Lando...  
up to here.

# LANDO

MALLEY  
2007

**LANDO's his name. SABACC's his game.**

22th CENTURY FIX Presents "LANDO" Starring BILLY DEE WILLIAMS - Co-Starring JAMES EARL JONES  
Screenplay by LEIGH BRACKETT and LAWRENCE KASDAN - Based upon the story by GEORGE LUCAS  
Music by ISAAC HAYES - Produced by GARY KURTZ - Directed by GORDON PARKS - METROCOLOR

**PG-13** PARENTS STRONGLY CAUTIONED  
Some Material May be Inappropriate For Children Under 13.  
Although We'll make Sure To Market The Toys To Them.

Art and design by Matt Holey. Background © 2007 Immensor.



# LESABACC,

## DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

Le Sabacc est un jeu ancien qui remonte aux débuts de l'Ancienne République. La légende dit que ce sont les Ryns, un mystérieux peuple de voyageurs qui l'auraient créé pour distraire un tyran Hutt en lui lisant l'avenir grâce aux cartes mais aussi pour caractériser un individu. Chaque suite de cartes représentait un aspect de la personnalité de celui à qui on tirait les cartes. Les portées représentaient l'esprit de concurrence, des affaires, les Flasques représentaient l'aspect émotionnel de l'individu, les Sabres étaient le symbole du cheminement des pensées, du but intuitif que l'individu se fixait et les Pièces représentaient le bien-être matériel que recherche la personne. De plus, le rang de la carte indiquait la tendance spécifique de l'individu envers ces quatre facteurs, s'il était plus ou moins attiré par cela. Mais très vite il devint un des jeux les plus populaires, complexes et excitants de tout l'univers. Les parties se jouent avec un paquet de soixante-seize cartes, dont les valeurs peuvent changer aléatoirement au cours de chaque donne. En moins d'une seconde, une main gagnante peut perdre toute sa valeur.

Les quatre suites du jeu divinatoire furent conservées : les Sabres, les Portées, les Flasques et les Pièces. Les cartes vont de un à onze. Il y a quatre figures, qui sont un autre type de cartes : le Commandeur, la Maîtresse, le Maître et l'As, dont les valeurs vont de plus douze à plus quinze. Seize cartes complètent le jeu, deux de chaque type, avec des valeurs nulles ou négatives : l'Idiot(0), la Reine de l'Air et des Ténèbres(+/-2), l'Endurance(+/-8), l'Échec(+/-11), l'Équilibre(+/-13), la Modération(+/-13), le Malin(+/-15), et l'Étoile(+/-17). Bien entendu, d'autres cartes de Sabacc furent mises à disposition des joueurs pour certaines variantes du jeu tels que la Roue, la Chance, le Hasard, le Satellite ou encore le vaisseau endommagé etc. Mais le Sabacc standard ne se joue qu'avec ses soixante-seize cartes.

Il y a deux pots différents lors d'une partie de Sabacc. Le premier, le pot de donne, est acquis au gagnant de chaque main. Pour gagner le pot de donne, les cartes du joueur doivent avoir un total inférieur ou égal à vingt-trois, en positif ou en négatif, car le Sabacc se joue en valeur négative ou positive des points de cartes. Si durant une annonce, un joueur a un total inférieur à moins 23 ou

supérieur à 23 ou égal à zéro, il doit écoper d'une pénalité. Pour se faire, il doit égaler la mise totale qui est dans le Pot Principal et la mettre dans le Pot Sabacc. En cas d'égalité, les valeurs positives l'emportent sur les valeurs négatives. L'autre pot, le pot de Sabacc, est le véritable enjeu de la partie. Il ne peut être gagné que de deux façons : avec un pur Sabacc, une valeur totale de vingt-trois, ou l'Étalage de l'Idiot, une des cartes de l'Idiot, plus un deux et un trois peu importe les types, littéralement un 0-2-3, donc 23.

Au centre de la table se trouve le Champ d'Interférence. Les joueurs peuvent figer la valeur de leur carte en les plaçant dans le champ. Le Sabacc se joue avec un croupier qui distribue des cartes dont la valeur change aléatoirement. Le jeu se caractérise par ses coups de bluff et ses abondons lors d'une partie ("je me couche").

Le tournoi de Sabacc de la Cité des Nuages attire plus de cent joueurs venant de tous les coins de la galaxie. Le tournoi dure quatre jours standards, donc huit jours sur Bepin, et tous les soirs la moitié des joueurs est éliminée. Le nombre de joueurs diminue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une table, soit cinq joueurs. Les enjeux sont importants. Les vainqueurs ont une bonne chance de repartir avec deux ou trois fois les dix mille crédits de l'inscription, voir plus.

Ce jeu était le jeu préféré de Lando Calrissian qui exerçait un véritable art dans ce domaine. Il était champion à ce jeu lors du tournoi de la Cité des Nuages. Mais c'est aussi en ce lieu, qu'il perdit le Faucon Millenium au profit de Han Solo. Ces deux amis et complices usèrent de ce jeu pour mener à bien nombre de missions pour la Nouvelle République et firent de nombreuses rencontres fructueuses pour celle-ci au cours de ces parties, telle celle avec le Général disgracié Bel Iblis. Ou encore la fois où Han Solo gagna la planète Dathomir, s'y rendit et ramena avec lui Teneniel Djo, la future Reine-Mère du Consortium Hapien qui s'alliera plus tard à la Nouvelle République.

A travers les siècles, il eut plusieurs variantes qui furent adoptées pour une autre forme de jeu:

- Le Contrat Sabacc qui se jouait avec deux équipes de deux joueurs, en conservant les mêmes règles qu'aux Sabacc standard. Cette forme avait l'avantage de pouvoir miser plus pour une même équipe.
- Le Sabacc de la Mer des Dunes qui vit le jour sur Tatooine et qui est toujours pratiqué là-bas. Ce Sabacc s'est vu retiré mais aussi ajouté de nouvelles règles si bien

que peu de monde parvient à comprendre les tenants de cette variation. Seuls les Jawa semblent savoir maîtriser les règles.

- Le Sabacc du Palais de Jabba qui permettait au joueurs d'acquérir des esclaves vivants, et plus des mises en crédits ou en matériel. Il y en a bien d'autres mais qui sont moins connus et moins pratiqués à travers la galaxie.

## LA THÉORIE

### CONTENU

76 cartes séparées en quatre "couleurs" et cartes spéciales :

- Les barres
- Les sabres
- Les flasques
- Les pièces
- Et les cartes spéciales

### 1- LES QUATRE "COULEURS"

Elles contiennent chacune onze cartes allant de 1 à 11, un Commandeur, une Maîtresse, un Maître et un as. Les cartes de 1 à 11 valent leur nombre, et les quatre autres valent respectivement 12,13,14 et 15 points.

### 2- LES CARTES SPECIALES

- > l'Idiot (0 point)
- > Le Rancor, le chevalier Jedi, le Maître Jedi, le Jedi sombre, le seigneur du Sith, le contrebandier et le chasseur de prime, dont les points varient selon les règles choisies (voir plus loin).

### LA REGLE DU JEU

Chaque joueur reçoit quatre cartes, puis choisit de renoncer à certaines cartes (leur nombres variant selon la règle choisie (voir plus loin)), et d'en reprendre le même nombre du paquet. A la fin de cet échange, celui qui a le score le plus grand (voir plus bas pour calculer le score) gagne.

### LE BUT

Au poker, le but suprême est d'obtenir un poker d'as (quatre as et le joker). Ici, le but suprême est d'obtenir 23 points, c'est alors un sabacc pur. Sinon, celui qui a le score le plus grand gagne.

## COMMENT OBTIENT-ON LE SCORE ?

Si la somme des points des cartes en main est inférieure à 23, le score est cette somme.

Si la somme vaut 23, sabacc pur, vous avez gagné !!  
Si la somme des points des cartes en main est supérieure à 23, le score est cette somme moins 23. Par exemple, si cette somme vaut 34, vous avez  $34 - 23 = 11$  points.  
Si la somme des points des cartes en main est supérieure à 46, le score est cette somme moins 46, et vous perdez obligatoirement le pli (le score ne sert alors qu'à calculer vos points, si vous jouez aux points).

Si la somme vaut 46, vous avez un sabacc (non pur). Si votre adversaire a un sabacc pur en main, il gagne. Sinon, vous avez gagné !!

## COMMENT COMPTER LES POINTS ?

Si vous jouez de l'argent, vous ne comptez pas les points !!!!

Si vous jouez aux points : Celui qui a le score le plus grand gagne, et ses points sont son score + 10. Le perdant gagne son score, sauf s'il a plus de 46 en main, auquel cas ses points sont ~~son score~~, c'est-à-dire, qu'il doit retirer à ses points obtenus jusque là son score - 46. Par exemple, s'il a 48 points en main, il devra retirer  $48 - 46 = 2$  points à son score total.

Si vous avez en main une combinaison (voir plus loin), vous avez 23 points.

## LA COMBINAISON GAGNANTE QUELQUE SOIT LA REGLE CHOISIE

Si vous avez en main l'idiot, un 1, un 2 et un 3, vous avez la combinaison de l'idiot, vous gagnez si personne n'a de sabacc (pur ou non).

# LA PRATIQUE

## LE MATERIEL

Le Sabacc se pratique avec un jeu de 78 cartes (type jeu de tarot), deux dés à six faces, deux jetons de blocage par joueur, un jeton de donne.

Les cartes comportent 6 groupes de cartes :

> **Les arcanes ou atouts (A)** : cartes numérotées de 1 à 21

> **Les épées ou piques (♠)** : A R D C 10 9 8 7 6 5 4 3 2

> **Les bâtons ou carreaux (♦)** : A R D C 10 9 8 7 6 5 4 3 2

**Les coupes ou cœurs (♥)** : A R D C 10 9 8 7 6 5 4 3 2

**Les deniers ou trèfles (♣)** : A R D C 10 9 8 7 6 5 4 3 2

**L'Idiot (☺)** appelé *appelée aussi excuse, voire joker.*

Deux couleurs tirent leur nom d'armes (épée, pique, bâton, carreau d'arbalète). On les appelle Armes.

Deux couleurs tirent leur nom d'objets de valeur (le calice devenu coupe ou cœur, l'argent devenu denier ou trèfle). On les appelle Richesses.

Ces deux groupes de couleurs sont appelés teintes

## VALEUR DES CARTES

Les atouts ont pour valeur le chiffre qui les désigne.

Les cartes de couleur de 2 à 10 ont pour valeur le chiffre qui les désigne.

> Le Valet vaut 11.

> Le Cavalier vaut 12.

> La Dame vaut 13.

> Le Roi vaut 14.

> L'As vaut 1 ou 15, au choix du joueur. L'Idiot vaut 0.

Une main a la valeur totale des cartes qui y figurent, les Armes et les Richesses ayant des valeurs opposées (positive pour les unes, négative pour les autres. Le joueur choisit la teinte qu'il ajoute aux atouts et celle qu'il retranche des atouts.

Exemples :

A 12 + ♠ R + ♣ 7 vaut au choix  $12+14-7=19$  ou  $12-14+7=5$

A 8 + ♠ R + ♦ D vaut au choix  $8+14+13=35$  ou  $8-14-13=19$

♥ C + ♠ R + ♦ A vaut au choix  $12-14-15=-17$

ou  $-12+14+15=17$  Ou  $12-14-1=-3$  ou  $-12+14+1=3$

♠ C + ♠ R + ♦ A vaut au choix  $12-14-15=-17$  ou  $-12+14+15=17$  A 18 + ♦ 2 + ☺ vaut au choix  $18+2+0=20$

ou  $18-2+0=16$

Le signe importe peu : les mains positives ou négatives ont la même valeur.

Une main qui fait 23 points s'appelle un **Sabacc** (ou grand Sabacc). Elle gagne contre toutes les autres mains. Une main de plus de 23 points est perdante.

Une main qui comporte le 21 d'atout, le 1 d'atout et l'Idiot vaut 23 points. C'est le **petit Sabacc**. Elle gagne contre toutes les mains, sauf le grand Sabacc.

Une main qui comporte l'Idiot un deux (d'atout ou de couleur) et un trois (d'atout ou de couleur) s'appelle le **Sabacc de l'Idiot** (car seul un idiot peut lire 23 en voyant un 2 et un 3 côte à côte). Elle gagne contre toutes les mains, sauf le grand Sabacc et le petit Sabacc.

La meilleure main est celle qui se rapproche le plus de 23 sans le dépasser. Toutes les mains supérieures à 23 sont perdantes.

## LE BUT DU JEU

Le Sabacc est un jeu d'enchères. Chaque joueur doit former la meilleure combinaison possible de 3 cartes pour emporter les enjeux qui ont été misés.

Quand un joueur fait un Sabacc, il emporte en outre le pot du Sabacc.

Si plusieurs ont une main gagnante de même valeur, ils sont départagés par une nouvelle donne de 3 cartes (mort subite).

## LES DES

L'utilisation des dés permet de faire intervenir le hasard.

Lorsque les dés sont lancés et qu'ils forment un double 6, Toutes les cartes sont réputées changer de valeur. En pratique, les joueurs rendent leurs cartes au donneur et en reçoivent de nouvelles. Ceci peut intervenir durant un tour de jeu alors que les mises ont déjà été faites...

Un joueur peut bloquer une ou deux cartes de son jeu. Celles-ci ne sont alors pas affectées par le tirage des dés. Pour bloquer une carte, le joueur pose celle-ci sur la table et place un de ses jetons par-dessus. Le joueur débloque ses cartes à son gré sauf pendant un lancer de dé.

Les deux dés à six faces peuvent être remplacés par un dé à 12 faces, 3 dés à 6 faces ou un dé à 20 faces, selon le matériel disponible et la fréquence d'intervention du hasard souhaitée.

## **DEROULEMENT DE LA PARTIE**

Toutes les actions se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant à la gauche du donneur.

### Phase de préparation

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent convenir des éléments du jeu

> *Partie ouverte ou fermée* : si un joueur peut entrer en cours de partie il s'agit d'une partie ouverte. Sinon il s'agit d'une partie fermée.

> *Montant de la cave* : Chaque joueur qui entre dispose du montant (en argent ou en jetons) correspondant à la cave. En variante nolimit, la cave est un montant minimum pour participer. Un joueur décavé (c'est-à-dire qui a perdu sa cave) peut en acquérir une autre s'il s'agit d'une partie ouverte.

> *Mise minimum* : mise minimum à mettre par chaque joueur pour chaque donne ou chaque tour de jeu.

> *Mouche* : montant à mettre dans le pot de Sabacc chaque fois que requis.

### Phase de donne

Le jeton de donne passe au joueur situé à gauche du donneur précédent, désignant le nouveau donneur.

Chaque joueur met le montant de la mouche dans le pot de Sabacc.

Chaque joueur reçoit trois cartes distribuées une par une. Plusieurs variantes sont possibles.

> *Variante classique*

Chaque joueur reçoit 3 cartes face cachée.

> *Variante découverte*

Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée et 2 cartes face visible qui sont disposées devant lui

> *Variante hold'em*

Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée et 1 carte face visible qui est disposée devant lui. Une carte face visible est disposée au centre de la table et sera commune à tous les joueurs.

> *Variante hold'em*

Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée et 1 carte face visible qui est disposée devant lui. Une carte face visible

est disposée au centre de la table et sera commune à tous les joueurs.

> *Variante stud*

Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée et 1 carte face visible qui est disposée devant lui. Une carte face visible est disposée au centre de la table et sera commune à tous les joueurs. A chaque tour d'enchère, une nouvelle carte est disposée face visible sur la table, à gauche de la première (vu du donneur). Si le nombre de cartes ainsi disposé atteint 4, la carte visible la plus ancienne est enlevée. Dans cette variante, les joueurs essaient de faire la meilleure combinaison en utilisant leurs deux cartes et une carte commune au choix (qui peut être choisie par plusieurs joueurs).

### Phase Pari

Le joueur situé à la gauche du donneur commence les paris en plaçant une mise sur la table (égale à la mise minimum). Les autres joueurs peuvent :

> *Suivre en mettant la même mise*

> *Relancer en mettant une mise supérieure*

> *Renoncer*

Un joueur qui relance doit en outre mettre le montant de la mouche dans le pot de Sabacc.

Un joueur qui renonce doit mettre le montant de la mouche dans le pot de Sabacc.

Si au moins un joueur a relancé, les autres joueurs doivent chacun leur tour suivre, relancer ou renoncer. La phase pari s'arrête lorsque tous les joueurs ont déposé la même mise ou ont renoncé.

Variante : le montant à mettre dans le pot de Sabacc est égal à la mouche au premier tour, deux fois la mouche au deuxième tour, Trois fois au troisième tour, etc. Un tour de jeu commence par une donne ou une redonne.

### Phase Changement

Le donneur lance les dés. Si ceux-ci affichent le nombre maximum, les cartes changent de valeur. Les cartes qui ont été bloquées par les joueurs ne changent pas de valeur.

Pour cela, le donneur reprend la cartes non bloquées (visibles ou cachées de chaque joueur) et les remplace par une carte nouvelle. Puis il procède de la même manière avec les cartes communes.

Les cartes retirées sont replacées dans le jeu et celui-ci est battu.

En cas de changement, chaque joueur doit mettre le montant de la mouche dans le pot de Sabacc.

S'il y a plus de 12 joueurs, on peut utiliser plusieurs jeux de cartes (un par tranche de 12 joueurs). Dans ce cas, une nouvelle main existe : le Sabacc du triple idiot qui comprend 2 fois l'idiot et n'importe quelle autre carte (le troisième idiot étant le joueur lui-même...). Le Sabacc du triple idiot est battu par tous les autres Sabacc.

Variante : La phase changement peut aussi intervenir durant la phase pari chaque fois qu'un nouveau tour de table doit être fait.

#### Phase Annonce

Chaque joueur, en commençant à la gauche du donneur, annonce s'il veut continuer, voir ou renoncer.

Les joueurs qui renoncent ne participent plus au jeu jusqu'à la prochaine donne.

Si deux joueurs au moins veulent continuer, les joueurs qui ont demandé à voir ne participent plus au jeu sauf s'ils abattent un Sabacc. (Celui qui se trompe en annonçant un Sabacc par erreur est écarté du jeu jusqu'à la prochaine donne et met un montant égal à 5 fois la mouche dans le pot de Sabacc).

Si un joueur abat un Sabbac ou si un seul joueur au plus désire continuer, on compare les mains des joueurs encore en lice en commençant à la gauche du donneur. Un joueur qui a une main perdante n'est pas tenu de montrer celle-ci.

Le joueur qui a la meilleure main remporte les mises. Le joueur qui en outre a le meilleur Sabacc remporte le pot de Sabacc.

Si deux joueurs ont des mains de même valeur, ils sont départagés par mort subite.

Si deux joueurs ont un Sabbac de même valeur, ils ne remportent pas le pot de Sabbac à moins de faire un Sabacc en mort subite.

#### Phase Redonne

Le donneur propose à chaque joueur une nouvelle carte. Si celui-ci accepte, il écarte une de ses cartes. S'il s'agit d'une carte face visible, le joueur choisit parmi ses cartes celle qu'il rend visible.

Bien entendu, une carte écartée est automatiquement débloquée.

Les cartes écartées sont replacées sous le jeu dans l'ordre où elles ont été reçues.

## **FIN DE PARTIE**

En partie amicale isolée, le pot de Sabacc est partagé entre les joueurs qui n'ont pas abandonné.

En partie amicale régulière, le pot de Sabacc conservé pour la séance suivante.

En partie ouverte, le pot de Sabacc est conservé par l'organisateur. En contrepartie, celui-ci assure les frais liés à l'organisation de la partie et met un montant initial dans le pot de Sabacc en début de partie. Les joueurs peuvent également être invités à verser un droit d'entrée dans le pot de Sabacc pour participer à la partie.

## **VARIANTE A 54 CARTES**

Si les joueurs ne disposent pas d'un jeu de tarot, le Sabacc peut être pratiqué avec un jeu de 54 cartes. (4 couleurs et 2 jokers servant d'idiots).

Dans ce cas, il n'y a pas d'atout (et donc pas de petit Sabacc) ni de cavalier. La valeur vaut 11, la dame 12, le roi 13 et l'as 14 ou 1.

## **VARIANTE BLACK KNIGHT**

Le Sabbac peut être joué à la façon du Black Jack, à 54 ou 78 cartes. Le comptage des mains est celui du Sabacc.

Le nombre de joueurs est limité à 7 (banquier inclus). A 78 cartes, le nombre de cartes par joueur est limité à 10. A 54 cartes, le nombre de cartes par joueur est limité à 7