

Le COFFRE

REGLES DU JEU

Matériel

26 Cartes :

- 1 Grand Argentier
- 5 cartes Factions
- 5 cartes Skandal
- 10 cartes Vote +1
- 5 cartes Vote +2

150 Billets :

- 50 billets de 2 millions de Dodollars
- 100 billets de 1 million de Dodollars

Préparation

- Chaque joueur choisit une faction et 1 carte Scandale, 1 carte vote + 2, 2 cartes vote +1. Chaque joueur prend une somme de 20 millions pour commencer le jeu : cinq billets de deux millions et dix billets d'un million de Dodollars. L'argent restant est mis dans le coffre (la boîte du jeu) pour la suite. Le joueur a qui appartient le jeu prend la carte grand argentier.

But du Jeu

- Le joueur qui a le plus de Dodollars à la fin de la partie gagne. Déroulement de la partie. La partie se déroule plusieurs manches de cinq phases : La phase Financement, la phase Promesse de Campagne, la phase Magouille, la phase Election, la phase Fin de manche.

Phase 1) Financement

- Le joueur avec la carte Grand Argentier, prend 20 millions de Dodollars du coffre et les met au centre de la table. S'il n'y a plus d'argent dans le coffre, les joueurs jouent pour la mise sur la table et la partie se finit ensuite.

Phase 2) Promesse de Campagne

- Chaque joueur prend une carte vote (+1, +2 ou Scandale) de sa main qu'il pose face cachée devant lui. Lorsque chaque joueur a au moins une carte posée devant lui. En commençant par le joueur avec la carte Grand Argentier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur peut à son tour effectuer une de ces actions:

Annoncer: ce dernier annonce un nombre de votes qu'il s'engage à obtenir en révélant les cartes votes sur la table, une à une, sans tomber sur une carte Scandale. Une annonce doit être supérieure à l'annonce précédente.

Ajouter une carte: Le joueur paye un million de Dodollars au centre de la table et pose une autre carte vote de sa main, face cachée devant soi à côté de la première, puis fait l'action Annoncer.

Se retirer: Le joueur se retire, il ne peut plus faire d'autres actions et ne participe plus à cette manche. Il laisse ses cartes ainsi que ses mises éventuelles sur la table.

Dénoncer: Le joueur peut dénoncer l'enchère du joueur précédent en lui disant « tu mens ! » Passer à la phase 3) Magouille.

Phase 3) Magouille :

- Avant de retourner les cartes votes, le joueur dénoncé peut décider, s'il le souhaite, de "magouiller" pour augmenter ses chances de victoires.

Il peut choisir de réaliser dans l'ordre suivant une ou plusieurs actions magouilles :

Action de sondage: Il peut payer à un joueur une somme de 2 millions pour regarder une carte restante (non jouée) au hasard dans sa main. Le joueur désigné ne peut pas refuser.

Action d'espionnage: Il peut payer à un joueur une somme de 5 millions pour voir

une de ses cartes votes jouée (sur la table) avant de choisir, ou non, de la retourner.

Action d'Alliance: Il peut demander aux autres joueurs, en commençant par le joueur a sa gauche, si l'un d'entre eux serait prêt à lui vendre une carte vote restante dans sa main contre la somme de 10 millions. La carte (+1 ou +2 au choix du joueur allié) sera jouée immédiatement face visible.

Vous ne pouvez réaliser qu'une seule action d'un même type par phase magouille et il faut respecter l'ordre action 1 puis 2 puis 3.

Passer ensuite à la phase Election

Phase 4) Election :

- Le joueur dénoncé, doit alors révéler une à une les cartes votes présentes sur la table jusqu'à obtenir le nombre de votes annoncés (certaines cartes donnent +1 vote, d'autres +2 votes) sans tomber sur une carte **Skandal**.

Il commence par les cartes de son choix, présentes sur la table, dans l'ordre de son choix.

- Il peut choisir des cartes chez les autres joueurs et il n'a pas à retourner toutes les cartes d'un joueur.

S'il retourne une carte **Skandal**: il perd le vote

Si aucune carte **Skandal** n'est retournée et qu'il obtient le nombre de votes supérieure ou égale à l'annonce : Il gagne le vote

Vote perdu :

- Le dénonciateur prend la somme au centre de la table et l'ajoute à son argent. Le joueur dénoncé qui a perdu la manche perd l'une des cartes de sa main (défaussé au hasard)

Vote gagné :

- Le joueur dénoncé prend la somme au centre de la table et l'ajoute à son argent. Le dénonciateur perd l'une des cartes de sa main (défaussé au hasard)

Phase 5) Fin de manche :

- Chaque joueur récupère ses cartes votes non retournées. Les cartes qui ont été retournées durant la phase résolutions sont défaussées et mise en dessous de sa carte faction.

- Les joueurs peuvent s'ils le souhaitent racheter une ou plusieurs cartes qui sont en dessous de sa carte faction pour 2 millions par cartes. L'argent dépensé pour racheter des cartes est mis au centre de la table

- Le joueur avec la Carte Grand Argentier la donne à son voisin de gauche.

- Si un joueur n'a plus d'argent il est éliminé.

- S'il à la fin de la manche il n'y a plus d'argent à distribuer dans le coffre c'est la fin de la partie. Sinon une nouvelle manche commence retournez à la phase 1) Financement.

Fin de la Partie

Tous les joueurs comptent leur argent celui qui a le plus d'argent gagne.

En cas d'égalité celui qui a le plus de cartes votes en main gagne.

En cas d'égalité encore la victoire est partagée.

Retrouvez tous nos jeux sur notre site

www.atomic.games

Fabriqué à Maurice
pour Atomic Games
Vivea Business Park
La Turbine, Moka
atomic.games

Conception : Vincent Pollet
Augustin Delord
et Patrick Morin.

Graphisme : Joel Ramdoc



Le COFFRE

GAME RULES

Material

26 Cards:
1 Grand Financier 150 notes:
5 Faction cards 50 notes of 2 million Dodollars
5 Scandal cards 100 notes of 1 million Dodollars
10 Vote cards +1
5 Vote cards +2

Preparation

- Each player chooses a faction and 1 Scandal card, 1 vote card +2, 2 vote cards +1. Each player takes a sum of 20 million to start the game: five notes of two million and ten notes of one million Dodollars. The remaining money is stored in the chest (the game box) for the rest of the game.

How to win the game

- The player who owns the game takes the Great Financier card. The player who has the most Dodollars at the end of the game wins. The game takes place over several rounds of five phases:

The Funding phase, the Campaign, promise phase, the Trickery phase, the Election Phase, the end-of-round phase.

Phase 1) Funding

- The player with the Grand Financier takes 20 million Dodollars from the chest and puts it in the centre of the table. If there is no more money in the chest, the players play for the loot on the table and the game ends afterwards.

Phase 2) Campaign Promise

Each player takes a vote card (+1, +2 or Scandal) from his hand and places it face down in front of him. When each player has at least one card laid in front of him, we begin with the player with the Grand Financier card and move in a clockwise direction.

A player can, in turn, perform one of these actions:

Announce: the latter announces a particular number of votes that he undertakes to obtain by revealing the vote card on the table one by one, without falling on a Scandal card. The next player's announcement must be higher than the previous announcement.

Add a card: The player pays a million Dodollars in the centre of the table and puts another card vote of his hand, face down in front of him next to the first, and then Announce.

Withdraw: The player withdraws, can no longer perform other actions and no longer participates in this round. He leaves his cards and any bets on the table.

Denounce: The player can denounce the previous player's bid by telling him "you lie!" We move on to phase 3) Trickery.

Phase 3) Trickery

- Before turning over the voting cards, the denounced player can decide, if he wishes, to "trick" to increase his chances of victory. He can choose to carry out, in the following order, one or more tricks:

Survey action: He can pay a player the sum of 2 million to look at a random remaining (unplayed) card in their hand. The designated player cannot refuse.

Spying action: He can pay a player a sum of 5 million to see one of his vote cards played (on the table) before choosing, or not, to turn it over.

Alliance Action: He can ask the other players, starting with the player on his left, if one of them would be willing to sell him a card vote left in his hand for the sum of 10 million. The card (+1 or +2 at the choice of the allied player) will be played immediately face up.

You can only perform one action of the same type per phase and you must respect the order of the action: 1, then 2, then 3.

Then, proceed to the Election phase

Phase 4) Election:

- The denounced player must then reveal one by one the cards votes present on the table until he obtains the number of votes announced (some cards give +1 vote, others +2 votes) without falling on a Tax card.

He starts with the cards of his choice, present on the table, in the order of his choice. He can pick cards from other players and he does not have to turn over all the cards of a player. If he turns over a **Skandal** card, he loses the vote. If no tax card is turned over and he gets the number of votes that is greater than or equal to the announcement, he wins the vote.

Lost vote:

The whistleblower (the one who denounced) takes the sum in the center of the table and adds it to his money.

The denounced player who lost the round loses one of the cards in his hand (discarded at random)

Vote won:

The denounced player takes the sum in the centre of the table and adds it to his money.

The whistleblower loses one of the cards in his hand (discarded at random)

Phase 5) End of round

- Each player retrieves his card votes that have not been turned over. Cards that have been turned over during the resolution phase are discarded and placed below his faction card.

- Players can, if they wish, redeem one or more cards that are below his faction card for 2 million per card. The money spent on redeeming cards is put in the centre of the table

- The player with the Great Financier Card gives it to his neighbour on the left.

- If a player runs out of money he is eliminated.

- If at the end of the round there is no more money to distribute in the chest, it is the end of the game. Otherwise a new round starts, back to phase 1) Funding

End of the Game

All players count their money and whoever has the most money wins.

In case of a tie, the one who has the most vote cards in hand win.

In case there is a tie again, the victory is shared.

find our games on our website

www.atomic.games

Made in Mauritius
for **Atomic Games**
Vivea Business Park
La Turbine, Moka
atomic.games

Concept : Vincent Pollet
Augustin Delord
et Patrick Morin.

Graphics : Joel Ramdoo

