

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
Vives Business Park
La Turbine, Moka
atomic.games

Conception : Vincent Pollet
Augustin Delord
et Patrick Morin.

Graphisme : Joel Ramdoc

