Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Le jeu

Bienvenue à Paris pour défier Crise-Crash, le jeu le plus délirant de tous les temps !
L'idée est simple.
Vous incarnez le rôle d'un personnage qui gère ses affaires et qui se déplace dans les rues de Paris.
Votre unique objectif consiste à éviter la faillite alors que Crise-Crash vous en empêchera.
La règle est claire. Tout joueur ruiné sera un joueur éliminé !
Pour commencer, chaque joueur dispose d'un véhicule pour se déplacer dans la ville, d'un permis de conduire, d'une étoile, d'une somme d'argent et de trois propriétés représentées sur le plateau de jeu par des cases nominatives.
Face à Crise-Crash, débrouillez-vous pour gérer votre argent et préserver votre fortune qui risque de s'effondrer. Attention ! Vos adversaires n'hésiteront pas à vous piéger. Profitez alors des commerces de la rue Bréa, achetez et vendez vite vos biens, méfiez-vous de la presse et ne succombez pas à la tentation de la fraude car le tribunal ne vous épargnera pas.
Et surtout, n'oubliez pas… la police vous guette ! Evitez de perdre votre permis de conduire, vous n'avez que douze points…
Alors, êtes-vous prêt à affronter les dangers de Crise-Crash ?

Matériel de jeu

En plus de la règle et de son livret, le jeu contient :

- Un plateau de jeu
- 2 dés
- 6 pions « Véhicule » et 6 pions « Personnage »
- 6 permis de conduire
- Cartes à jouer (220) dont : 110 cartes « Crise-Crash », 56 cartes « Bourse », 32 cartes « Presse»,et 22 cartes « Impôt »
- Mini-cartes Crise-Crash à jouer (102) dont : 72 points pour le permis de conduire et 30 étoiles
- 6 cartes « Commerce »
- 6 tuiles « Fermeture définitive »
- 1 tuile « Magouille » et son support transparent en plastique
- Des billets de banque de différentes valeurs. Vous y trouverez :
  42 billets de 500 €, 54 billets de 1.000 €, 48 billets de 5.000 €, 54 billets de 10.000 €,
  42 billets de 50.000 €

But du jeu

Défier Crise-Crash, dépouiller vos adversaires et éviter la faillite.
Conseil *: Nous vous recommandons vivement de lire attentivement et entièrement les règles du jeu.*
Ceci vous permettra d'acquérir une bonne vue d'ensemble.

Mise en place du jeu

- Placez le plateau de jeu sur une table en disposant les cartes « Crise-Crash », les cartes « Presse », les cartes « Bourse » et les cartes « Impôt » à côté du plateau.
- Insérez la tuile « Magouille » dans son support en plastique et placez-la sur la dynamite de billets visible sur le plateau de jeu (située sous le logotype Crise-Crash).
- Placez les six voitures sur chacune des lettres du mot « **D\É\P\A\R\T** » et cela, quel que soit le nombre de joueurs.
- Chaque joueur reçoit :
- une étoile (soit une mini-carte Crise-Crash) ;
- une tuile « Fermeture définitive » ;
- la somme de 300.000 € distribuée comme suit :
  6 billets de 500 €, 7 billets de 1.000 €, 6 billets de 5.000 €, 6 billets de 10.000 €, 4 billets de 50.000 €.

Note : *La banque conserve tout le reste de l'argent.*
La banque conserve tout le reste des étoiles.
La banque possède les six commerces de la rue Bréa.

Début de partie (de 2 à 6 joueurs)

Pour débuter la partie, chaque joueur lance les dés. Celui qui fait le plus grand total commence.
Le joueur ayant fait le plus grand nombre relance à nouveau mais un seul dé cette fois-ci. Il déplace alors son véhicule du nombre de cases indiqué par le dé. Sur cette case, figure un des six personnages du jeu qui lui est alors attribué jusqu'à la fin de la partie. Il est **interdit à un joueur** de changer de personnage.

Note *: Le joueur choisira la couleur de son pion « Véhicule » en fonction de la couleur de la case de son personnage.*

Puis, vient le tour du joueur placé à sa gauche qui effectue exactement la même opération. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs soient placés sur une case « Personnage ».

Note *: Si, toutefois, un joueur tombe par hasard sur la même case que l'un de ses prédécesseurs, alors il choisit son personnage.*

Une fois le personnage attribué, chaque joueur reçoit son permis de conduire accompagné de douze points (soit douze mini-cartes Crise-Crash) et repère sur le plateau de jeu ses trois cases nominatives dont il devient le propriétaire. Ces cases représentent vos bureaux et sont appelées : cases « Propriété ». Ensuite, chaque joueur place son pion « Véhicule » sur la case « Bienvenue à Paris » et reçoit son pion « Personnage » qu'il place devant lui avec son patrimoine. Il est très probable que vous ayez à utiliser cet autre pion en cours de partie, alors conservez-le bien !

Note *: La couleur de votre pion « Personnage » sera celle de votre pion « Véhicule ».*

Si vous ne jouez pas au complet une partie, c'est-à-dire si vous ne jouez pas à six joueurs, alors posez les tuiles « **Fermeture définitive** » sur les trois cases « Propriété » des personnages absents (une fois en place, une tuile compte comme une **seule** case de jeu et n'a aucun effet lorsqu'un joueur s'y arrête).

Note *: La banque récupère les véhicules restants.*

À présent, tous les joueurs sont placés sur la case « Bienvenue à Paris ». Vous allez entrer dans la capitale. Celui qui avait commencé le début de partie jette cette fois-ci les deux dés et avance son pion du nombre de cases indiqué par les dés en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

Note *: Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur une même case.*

Avec les billets dans la main gauche et les dés dans la main droite, vous êtes partis…
Bonne route, bonne partie et bonne chance !

Remarque *: Le périphérique parisien ne sera plus utilisé jusqu'à la fin du jeu.*

Déplacement

Comment se déplacer dans Paris ?

Un joueur se déplace en jetant les dés et en avançant son pion du nombre de cases indiqué par les dés, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Il lance **les deux dés** s'il se déplace avec son pion « Véhicule ».
- Il lance **un seul dé** s'il se déplace avec son pion « Personnage ».

Comment jouer ?

Une fois le jet de dés effectué, le joueur avance son pion et doit juste se conformer aux règles de la case qu'il a atteinte. **Les explications complètes de chaque case sont disponibles dans le livret de jeu.**
Puis, il donne les dés à son voisin de gauche, et ainsi de suite…
Un tour de jeu correspond à une journée passée. Chaque fois qu'un joueur franchit la case « Dodo », et cela, de quelque manière que ce soit (tout en respectant le sens des aiguilles d'une montre), il tire une carte « Presse » et se conforme aux indications mentionnées sur la carte.

Important *: Le joueur doit tirer la carte « Presse » avant de se conformer à la case qu'il a atteinte.*

Permis de conduire

La règle du permis de conduire :

- Un joueur possède **obligatoirement**, en début de partie, un permis de conduire à points.
- Un joueur ne bénéficie que d'un **seul** permis de conduire pour toute la partie. Ce permis lui permet de se déplacer avec son pion « Véhicule » et donc avec les deux dés.
- Un joueur qui **perd** son permis de conduire est un joueur qui se déplace jusqu'à la fin de la partie avec son pion « Personnage » et donc avec un seul dé.

Comment fonctionne ce permis de conduire à points ?

Un joueur possède douze points sur son permis de conduire.
Ils sont représentés par des mini-cartes « Crise-Crash ».

- Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case « Radar », il perd le nombre de points indiqué sur la case. Il rend alors à la banque autant de mini-cartes « Crise-Crash » qu'il a perdu de points.
  Note : Cette perte de points est accompagnée d'une amende.
- Un joueur peut également perdre des points suite à un tirage de cartes. Il procède alors à la même opération décrite ci-dessus.
- Un joueur peut récupérer jusqu'à quatre points lorsqu'il s'arrête sur la case « Stage permis à points ».
  Important *: Il est* **strictement interdit** *de posséder plus de douze points par permis de conduire.*

Perte de son permis de conduire :

Lorsqu'un joueur n'a plus de points ou ne peut plus rendre suffisamment de points à la banque, il doit immédiatement se placer sur la case « **Commissariat** ». Il rend à la banque son permis de conduire, ainsi que son pion « Véhicule » qu'il remplace par son pion « Personnage ». A son prochain tour, il se déplacera en jetant un seul dé jusqu'à la fin de la partie et ne pourra à aucun moment récupérer son permis de conduire.

Pouvoir

A quoi sert-il ?

Chaque personnage possède en début de partie un pouvoir défini et lisible sur son permis de conduire.

Ce pouvoir est **strictement personnel** et a pour but de vous aider, mais aussi d'affaiblir, voire même de ruiner l'adversaire.

Comment l'utiliser et sous quelles conditions ?

•Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule fois le pouvoir de son personnage.

•Un joueur **doit** attendre son tour de dés pour utiliser son pouvoir. Il ne peut l'utiliser qu'avant son lancer.

•Un joueur **doit** obligatoirement posséder son permis de conduire pour avoir le droit d'exercer son pouvoir.

•Un joueur qui utilise son pouvoir rend **immédiatement** son permis de conduire à la banque, ainsi que son pion « Véhicule » qu'il remplace alors par son pion « Personnage ». Cependant, il n'a pas à se rendre à la case « **Commissariat** ». Il se déplacera jusqu'à la fin de la partie avec un seul dé.

Note *: Un joueur n'est pas pénalisé s'il n'a pas utilisé son pouvoir.*

Les étoiles

A quoi servent-elles ?

Elles sont représentées par des mini-cartes « Crise-Crash » et vous permettent de gagner plus d'argent lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de vos cases « Propriété » ou sur l'une des six cases « Commerce » de la rue Bréa (si vous en êtes, bien sûr, le propriétaire). En effet, en tant que propriétaire vous percevez le montant du prix de l'étoile indiqué sur l'une de vos cases (Propriétés ou Commerces), multiplié par le nombre d'étoiles que vous détenez.

Comme vous l'aurez compris, les étoiles rendront votre personnage plus puissant : plus il récoltera d'étoiles, plus il pourra gagner de l'argent !

Important *: Il est obligatoire de posséder au moins une étoile pour percevoir le paiement d'un adversaire.*

Note *: Chaque joueur débute le jeu avec une étoile. Les étoiles ne se revendent pas.*

Comment un joueur peut-il gagner ou perdre des étoiles ?

•Un joueur reçoit gratuitement une étoile de la banque lorsqu'un adversaire s'arrête sur l'une de ses trois cases « Propriété » ou sur l'un de ses éventuels commerces de la rue Bréa.

•Un joueur vole une étoile à l'adversaire de son choix s'il s'arrête sur la case « Au voleur ».

•Un joueur gagne jusqu'à trois étoiles s'il s'arrête sur la case « Boulot ».

•Un joueur peut gagner ou perdre des étoiles suite à un tirage de cartes. Il doit alors se conformer aux instructions indiquées sur la carte.

Important *: Il est interdit à un joueur de posséder plus de cinq étoiles.*

Comment doit-il procéder ?

•Lorsqu'il gagne une ou plusieurs étoiles, le joueur reçoit le nombre de mini-cartes « Crise-Crash » correspondant et les place de manière à ce qu'elles soient bien visibles par les autres joueurs.

•Lorsqu'il perd une ou plusieurs étoiles, le joueur remet à la banque ou à un joueur le nombre de mini-cartes « Crise-Crash » correspondant.

Très important *: Un joueur qui ne possède plus son permis de conduire ne peut en aucun cas, et cela de quelque manière que ce soit, recevoir, voler ou gagner des étoiles jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut qu'en perdre !*

Bourse

Les cartes « Bourse » ou actions « Crise-Crash » :

Ces cartes vous permettent de gagner de l'argent. Cependant, restez vigilant et n'oubliez jamais qu'il vous sera également possible d'en perdre ! C'est aussi l'occasion pour vous d'affaiblir, voire même de ruiner vos adversaires.

Où et comment vendre vos cartes « Bourse » ?

Un joueur qui s'arrête sur l'une de ses trois cases « Propriété » ou sur l'une des trois cases « Salle des ventes » **peut** vendre des cartes « Bourse » à l'adversaire de son choix. Il peut alors lui vendre autant de cartes qu'il le souhaite, mais pas plus qu'il n'y a de joueurs en jeu.

Note *: Il est interdit de vendre ailleurs qu'à ces emplacements des actions « Crise-Crash ». Il est également* **interdit** *de vendre des actions « Crise-Crash » pour honorer une dette.*

Note *: Vous découvrirez, en jouant et en consultant le livret de jeu (cf : les cases « Paquet de cartes »), comment acheter des cartes « Bourse ».*

Pour vendre une carte « Bourse » à un adversaire, le joueur doit lancer les deux dés, après avoir annoncé la carte qu'il souhaitait vendre. La somme des deux dés est à multiplier au montant de la vente indiqué sur la carte. Ainsi, vous obtenez le prix de la vente que l'acheteur vous paiera.

Exemple *: Vous aviez tiré une carte « Bourse » dont les indications étaient : Achat = 2.000 € et Vendez à = 2 dés x 1.000 €.*

Cela signifie que vous aviez payé la somme de 2.000 € à la banque pour en devenir le propriétaire.

Vous souhaitez vendre cette carte à un joueur. Pour cela, vous devez jeter les deux dés. Si vous faites 6 et 3, soit un total de 9, multipliez-le par 1.000 € : votre acheteur devient le nouveau propriétaire de cette carte et vous paie la somme de 9.000 €.

Les commerces

Les six commerces :
Ils se situent dans la rue Bréa. L'intérêt d'acheter des commerces est que vous pouvez gagner beaucoup d'argent, surtout si votre personnage possède un maximum d'étoiles.
Où et comment vendre vos commerces de la rue Bréa ?
Un joueur qui s'arrête sur l'une de ses trois cases « Propriété » ou sur l'une des trois cases « Salle des ventes » **peut** vendre un commerce qu'il possède. Pour cela, il sélectionne la carte à céder et choisit son futur acquéreur (le joueur sélectionné doit **obligatoirement** posséder les liquidités suffisantes). Il ne peut vendre qu'un **seul**commerce par tour de jeu. Le prix de la vente est égal au **double du prix d'achat** dont le montant est indiqué sur la case correspondant au commerce. L'acheteur désigné est obligé de payer le vendeur en échange de la carte « Commerce » ainsi vendue et en devient le nouveau propriétaire.

Note *: Si aucun joueur en jeu ne possède suffisamment d'argent, alors la vente n'a pas lieu et le jeu continue.*

Note *: Vous découvrirez, en jouant et en consultant le livret de jeu (cf : les cases « Commerce »), comment acheter des commerces.*

Remarquez que lorsqu'un joueur s'arrête dans ses bureaux (c'est-à-dire sur l'une de ses trois cases « Propriété ») ou sur l'une des cases « Salle des ventes », il a la possibilité de vendre ses biens (cartes « Bourse » ou un commerce).

Fin de partie

La faillite

Un joueur qui fait faillite est un joueur qui ne peut plus payer ses créanciers. Vous étiez prévenu, avec Crise-Crash lorsque vous êtes ruiné, vous êtes éliminé !

Comment un joueur peut-il finir ruiné ?

- **Cas n° 1 : Un joueur a une dette envers un joueur :**
  S'il n'a pas les liquidités suffisantes pour honorer sa dette, alors il remet à son créancier tout le cash qu'il lui reste. Le créancier récupère également toutes ou partie de ses étoiles (il ne peut toutefois posséder plus de cinq étoiles et doit être titulaire de son permis de conduire). Le joueur est ainsi ruiné, il est éliminé. Il se retire du jeu et replace les éventuelles cartes qu'il possède à leur endroit respectif.

- **Cas n° 2 : Un joueur a une dette envers la banque :**
  Quel que soit le patrimoine du joueur, s'il ne possède pas les liquidités suffisantes pour honorer sa dette, alors il fait faillite. Il remet immédiatement à la banque toutes les valeurs qu'il possède (argent et tout type de cartes).
  Crise-Crash vous a ruiné et vous remercie ! Vous êtes éliminé et vous vous retirez du jeu !

Note *: Vous remarquerez dans ces deux cas, qu'il est interdit à un joueur de revendre ses biens (cartes « Bourse » ou commerces) pour subvenir à une dette.*

Très important *: Un joueur qui fait faillite doit placer sa tuile « Fermeture définitive » sur ses trois cases « Propriété » avant de se retirer du jeu. Une fois en place, cette tuile compte comme une seule case de jeu.*

Le vainqueur

Le gagnant est le dernier joueur restant en jeu.
Le gagnant est celui qui n'a pas fini ruiné.
Le gagnant est celui qui a évité la faillite.