

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Banque Fatale

Un jeu de Stefan Dorra, © 1997 Blatz

Traduction française par François Haffner d'après la traduction anglaise de Richard Ingram

## Contenu

Plateau de jeu

5 marqueurs

16 cartes avec As dans les couleurs du jeu – les cartes fatales

40 jetons valant chacun 1 million de Francs (8 de chaque couleur : rouge, jaune, vert, bleu, orange)

4 écrans

52 cartes argent (13 de chacune des valeurs : 1 million de francs, 2 millions, 5 millions et 10 millions)

règles du jeu

## Préparatifs

- Placez le plateau de jeu ;
- Posez les marqueurs sur les cases de valeur 6 millions de francs du diagramme ;
- Donnez à chaque joueur 2 jetons de chaque couleur ;
- Dressez les écrans ;
- Placez une Carte Fatale simple, visible, devant chaque joueur ;
- Brouillez le reste des cartes et
- Placez trois cartes visibles sur les emplacements Carte Fatale.
- Placez la pile du reste des Cartes Fatales à l'envers sur l'emplacement au dessus des trois cartes découvertes.
- Posez les cartes argent en quatre piles sur les cases appropriées.

## Idée et but du jeu

Les cartes fatales augmentent en valeur et deviennent intéressantes à vendre. Votre but est d'augmenter la valeur de vos cartes et de les vendre au bon moment. Celui qui a le plus d'argent à la fin est le vainqueur.

## Comment jouer

On choisit un premier joueur. On tourne dans le sens horaire. Le premier joueur fait plusieurs actions différentes pendant son tour.

- En phase 1, il choisit la Carte Fatale qui sera vendue aux enchères.
- En phase 2, il compte les jetons et modifie la valeur des couleurs sur le plateau.
- En phase 3, il peut vendre une Carte Fatale à la Banque Fatale.

## Phase 1 : Vente aux enchères

Le joueur de début choisit une des 3 cartes visibles pour la vente aux enchères. Il déplace la carte au-dessus du bord supérieur du plateau, puis remplace la carte par celle du dessus de la pioche.

Tous les joueurs prennent en main, en secret derrière leurs écrans, le nombre de jetons qu'ils souhaitent placer sur la carte. Ils peuvent bluffer et ne rien prendre s'ils le souhaitent.

Les jetons sont alors simultanément révélées. Le joueur qui a le plus de jetons gagne la carte. S'il y a égalité, le gagnant est le joueur le plus proche du premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, ou le premier joueur lui même s'il est parmi les joueurs à égalité. Les jetons offerts par tous les joueurs restent sur la table.

## Phase 2 : Cotation des couleurs

Le premier joueur trie tous les jetons joués par couleur. Le jeton le plus utilisé, s'il y en a au moins deux, fait augmenter de 2 millions sa couleur au tableau. : le marqueur est avancé de 2 cases. S'il y a égalité entre deux couleurs, toutes les deux bénéficient de l'augmentation de 2 millions. Si un seul jeton d'une couleur a été joué, la valeur de cette couleur baisse de 1 million. Si aucun jeton d'une couleur n'a été joué, sa valeur baisse de 2 millions.

Quand les couleurs parviennent au-delà de 10 millions, les propriétaires des As appropriés perçoivent un remboursement. Pour chaque As valant 11 millions, le joueur reçoit 5 millions de la banque. Pour chaque As valant 12 millions, le joueur reçoit 6 millions.

Par exemple : les As rouges cotent 11 millions. Un joueur détient une carte avec 2 As rouges et une autre avec un As rouge sur cela. Il reçoit donc 15 millions de francs de la banque.

Après les remboursements, les marqueurs sont reculés sur les cases de valeur 6 millions. Les jetons offerts en phase 1 sont maintenant distribués. Le joueur à gauche du gagnant de l'enchère prend un jeton de son choix. On continue de la même façon dans le sens des aiguilles d'une montre. Ceux qui ont peu offert reçoivent souvent plus de jetons. Inversement, ceux qui ont beaucoup offert peuvent être perdants.

## Phase 3 : Vente

Maintenant le premier joueur peut vendre une et une seule Carte Fatale à la banque. Il ne peut pas vendre une carte qui vient d'augmenter à ce tour.

Il reçoit de la banque la valeur actuelle de la carte. Si la carte montre deux As, les valeurs de chaque as sont ajoutées.

Exemple : une carte montre des As rouges et verts. Rouge vaut 7, et Vert vaut 9. Le joueur vend la carte pour 16 millions de francs. Les cartes vendues sont retirées du jeu.

## Tour suivant

Le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur. Il exécute toutes les actions, par phase, comme précédemment.

## Décompte

Le jeu continue jusqu'à ce qu'aucune Carte Fatale ne reste à vendre.

On détermine alors le gagnant. Chaque joueur compte son argent, ajoute au total 1 million par jeton qu'il a encore derrière son écran et ajoute ensuite les valeurs de ses Cartes Fatales conformément à leurs valeurs sur le diagramme. Le joueur qui possède le plus gagne la partie.

## Variante

Le jeu est plus difficile si on décide que les jetons qui restent derrière l'écran à la fin n'ont aucune valeur.

## Trucs et astuces

Essayez d'augmenter la valeur de couleurs que vous tenez conjointement avec d'autres joueurs. Vous augmentez vos chances de vendre à un bon prix.

Quand on distribue les jetons, prennent ceux des couleurs vous voulez augmenter la valeur. Mais prenez aussi, pour ne pas les jouer, les jetons qui augmenteraient la valeur des cartes des adversaires.

Attention de ne pas perdre trop de jetons dans les offres.