

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CASH oder CRASH

CASH oder CRASH est un jeu de cartes pour 3 à 4 joueurs, dans lequel l'argent tourne vite !

Auteur : **Wolfgang Riedesser**

Illustrations : **Gabriel Herschdoerfer**

Contenu

1 Plateau de jeu

32 Cartes

4 Pions

40 Jetons jaune de valeur 1

20 Jetons rouges de valeur 5

OBJECTIF DU JEU

Dans ce jeu, chacun essaye d'avoir le plus de jetons à la fin. Pour cela, il faut un peu de réflexion, un peu de flair et une petite part de chance.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit un pion de son choix. Au début de la partie, tous les pions sont sur la case marquée « 0 ».

En outre, chacun reçoit une carte de la couleur de son propre pion ainsi qu'une carte de la couleur de son voisin de gauche. Enfin, chacun reçoit une carte BIG DEAL.

Il reste 20 cartes de nombre. Elles sont organisées en 4 collections de 5 cartes. Une collection contient les 5 cartes suivantes : 1 x +6, 1 x +2, 1 x +1, 1 x -3 et 1 x -2.

On ne conserve qu'autant de collections qu'il y a de participants. S'il n'y a par exemple que trois personnes, une collection des 5 cartes est mise de côté et ne servira pas. Les cartes de nombre sont bien mélangées et ensuite distribuée entièrement et de manière égale aux joueurs. Chacun reçoit cinq cartes. A titre de capital de départ, chacun reçoit encore 10 jetons jaune (de valeur 1) et 5 jetons rouges (de valeur 5).

RÈGLE

Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de manches qu'ils vont faire. Le minimum avant de faire les comptes devrait être de trois manches.

Le joueur qui est assis à gauche du donneur, commence le premier tour. Lors des prochaines manches, ce sera le joueur le plus pauvre qui commencera.

Le joueur choisit secrètement soi sa propre carte de couleur, soit celle de son voisin de gauche, et place cette carte face cachée devant lui sur la table. Il connaît donc le pion qui va être déplacé, mais ne sait pas de combien de cases ni dans quelle direction. Cela, c'est son voisin de gauche qui va le décider en sélectionnant l'une de ses cartes chiffre. Il décide de combien de cases à gauche (carte -) ou de combien de cases à droite (cartes +) le pion va se déplacer. Lorsque le voisin de gauche a choisi sa carte il la pose face cachée sur la table.

Les deux cartes sont alors dévoilées en même temps et tous les joueurs découvrent la couleur et la valeur du déplacement. On déplace alors le pion concerné du chiffre indiqué, puis on défausse la carte de points.

Exemple 1 : Les cartes Rouge et -3 sont visibles. Le joueur rouge qui se trouve sur la case « 0 » recule de 3 cases et se retrouve en « -3 ».

Exemple 2 : Le pion rouge est sur la case « -3 » et lors du tour suivant on retourne les cartes Rouge et +6. Rouge avance maintenant de six cases à droite et atterrit sur la case marquée +3.

Après quoi le tour est terminé et le joueur de gauche devient maintenant premier joueur. Il choisit l'une de ses deux cartes de couleur et son voisin de gauche une de ses cartes de nombre. Les deux sont découvertes. On déplace le pion concerné. On défausse la carte de nombre, etc.

BIG DEAL

Chaque joueur possède une carte BIG DEAL avec laquelle il peut doubler la valeur d'une carte de nombre. Ce doublement vaut aussi bien pour les cartes positives que négatives. On ne peut jouer qu'une fois sa carte BIG DEAL par manche, après quoi elle reste sur la table. Quand on veut jouer cette carte, peu importe qu'on ait joué la carte de nombre ou la carte de couleur. De toute façon, la carte BIG DEAL a pour effet de doubler le déplacement du pion concerné. La carte doit obligatoirement être jouée avant que les cartes ne soient dévoilées.

Il ne peut être joué qu'une seule carte BIG DEAL. La règle est « c'est le premier qui le dit... »

Tous les joueurs doivent pouvoir jouer leur carte BIG DEAL. Mais ils peuvent renoncer à la jouer s'ils le souhaitent.

Défausse des cartes nombre

Les joueurs défaussent les cartes nombre qui ont été jouées. Chaque carte nombre ne peut servir qu'une fois par manche. La manche continue donc jusqu'à ce que chacun ait pu jouer ses cinq cartes de nombre. On passe alors à la caisse !

Les comptes

Quand tous les joueurs ont joué leurs cinq cartes nombre, on fait les comptes et chacun va soit gagner des jetons soit en perdre. Pour déterminer cela, on regarde où se trouve son pion. Si le pion est sur une case positive, le joueur reçoit, de son voisin de gauche, le nombre de jetons correspondant à la case. (par exemple : +4 = 4 jetons). Si le pion est sur une case négative, le joueur doit payer autant de jetons à son voisin de gauche (par exemple -6 = 6 jetons). Si le pion est sur « 0 », le joueur ne donne ni ne reçoit aucun jeton.

Manches suivantes

Les pions repartent de la case où ils se trouvent. Le joueur le plus pauvre commence la nouvelle manche. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus jeune.

Pour les manches suivantes, chaque joueur garde ses deux cartes de couleurs et sa carte BIG DEAL. Les cartes de nombre sont mélangées et distribuées à nouveau (voir plus haut).

FIN DU JEU

Lorsque le nombre de manches convenu au début a été joué, on regarde le joueur qui a le plus de jetons. Ce joueur est le vainqueur.

RÈGLE ABRÉGÉE

1. Distribuer les cartes : Chacun reçoit 2 cartes de couleurs, 1 carte BIG DEAL et cinq cartes de nombre au hasard.
2. Un joueur joue caché une de ses deux cartes de couleurs et son voisin de gauche une carte de nombre.
3. On découvre les cartes : le pion désigné avance ou recule du nombre indiqué.
4. Quand tous les joueurs ont joué leurs cinq cartes, on fait les comptes.
5. On joue ensuite une nouvelle manche.
6. Avant le début de la partie, il faut convenir du nombre de manches avant le décompte final.