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.

ESCALE À JEUX

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

LUDOGÎTE.fr

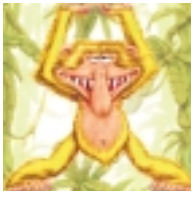
ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

FULL
OF
DOLLARS
1-WIN4
COMICS
MIX

ATOMIC MIX PRÉSENTE

Tous les 4 ans, les singes de Bornéo se rencontrent pour les Bananolympiques ! Soyez le premier à former une pyramide de 15 singes.
Mais attention, ils sont loin d'être calmes et disciplinés !



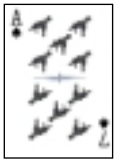
Vous aimez la guimauve et le réglisse ?
Les vampires et les démons
ne vous font pas peur ?
Armez-vous d'une brosse à dent
à poils durs et serrez vos chicots !
ça va Cruncher !

Trophée Editeurs
flip 2004

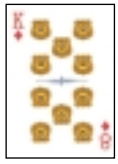
Monster Crunch a été élu par les joueurs, meilleur jeu d'ambiance au festival des jeux de Parthenay 2004.

PRÉSENTATION

160 CARTES ET 85 BILLETS !



56 cartes uzis



56 cartes polices

30 cartes business

18 cartes spéciales

10 billets de 50.000 $

50 billets de 100.000 $

25 billets de 500.000 $

BUT DU JEU

Pour gagner la partie, vous devez être le plus riche quand l'un des autres caïds est ruiné.

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les cartes et distribuez en 5 faces cachées à chaque caïd. Le reste des cartes est placé en pile faces cachées pour constituer la pioche. Les cartes sont défaussées faces visibles.
Chaque caïd prend son argent :
10 billets de 100.000 $ et 2 billets de 50.000 $

+ 2 billets de 500.000 $ à 2 joueurs,
+ 3 billets de 500.000 $ à 3 joueurs,
+ 4 billets de 500.000 $ à 4 joueurs,
+ 5 billets de 500.000 $ à 5 joueurs.

Les billets sont placés en tas devant les caïds de manière à bien montrer leurs richesses.
Le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le premier joueur qui dit qu'il commence, commence.

2 PHASES DE JEU

Full of Dollars se joue en 2 phases très distinctes : la phase Business et la phase Poker.
Le jeu débute par une phase Business.

PHASE BUSINESS

Au début de cette phase, chaque caïd possède 5 cartes en main.
Dans cette phase, les valeurs de carte (10 de pique par exemple) ne servent à rien.

TOUR DE JEU

1) Faire payer le montant de ses business.
2) Soit, vous pouvez jouer 1 carte pour :
   - Implanter 1 business,
   Ou bien
   - Faire un braquage.

Soit vous pouvez passer votre tour.

FAIRE PAYER LE MONTANT DE SES BUSINESS

Pour cela, il faut avoir des business déjà implantés.
Vous faites payer le montant total de tous vos business au caïd qui joue après vous. Si vous oubliez de réclamer le montant de vos business au bon moment, alors vous ne toucherez pas d'argent cette fois-ci !

IMPLANTER UN BUSINESS

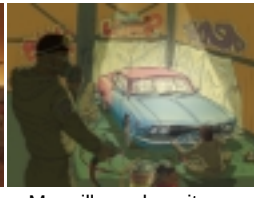
Pour implanter un business, il suffit de payer le double de la valeur du business.
Un même joueur n'a pas le droit d'implanter 2 fois le même business.
L'argent est placé au pot, au milieu des caïds.
La carte business est posée sur la table face visible devant vous.

Exemple

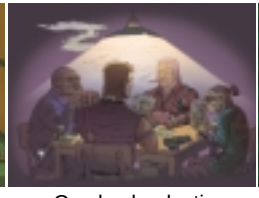
Pour implanter ce business, il vous en coûtera 300.000 $, 2 x 150.000 $. Toutefois, à chaque tour, vous pourrez réclamer 150.000 $ au joueur suivant et tant que ce business sera posé devant vous.

Les 10 business

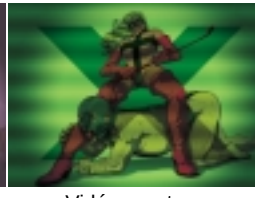
Casse



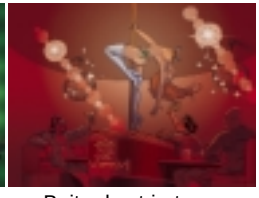
Maquillage de voitures



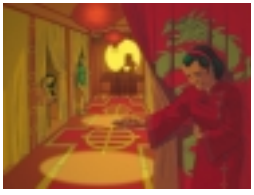
Cercle clandestin



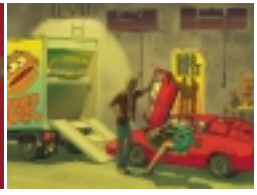
Vidéo amateur



Boite de strip-tease

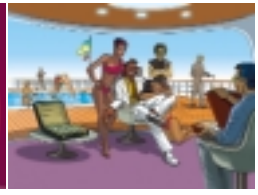


Salon de massage

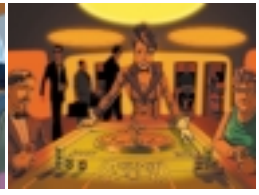


Trafic de voitures

Service call-girls



Trafic de drogue



Casino

Faire un braquage

Choisissez un caïd et jetez-lui une carte uzis. Le jeu passe en mode braquage et continue dans le sens normal.

Premier tour de braquage

Vous pouvez au choix :

- Jouer une carte uzis pour participer au braquage,
- Jouer une carte polices pour défendre le braqué,
- Ne pas jouer de carte. Le joueur ne pourra plus participer au braquage, sauf s'il est le braqué.

Une fois que l'on a choisi son camp, on ne peut plus en changer.

Les tours suivants

Vous pouvez au choix :

- Jouer une carte uzis si au moins une carte polices a été jouée lors du précédent tour de table,
- Jouer une carte polices même si les braqueurs ne jouent plus de cartes uzis,
- Ne pas jouer de carte.

Fin du braquage

Le braquage se termine quand les défenseurs décident de ne plus jouer de cartes polices afin de ne plus relancer de tour.

Issues d'un braquage

Comptez les uzis et les polices :

- Il y a plus de uzis que de polices : Braquage réussi.
- Il y a plus de polices que de uzis : Braqueurs arrêtés.
- Il y a autant de uzis que de polices : Les braqueurs se sont faits la malle, mais ils ont perdu l'argent pendant la poursuite ! Personne ne perd d'argent ni n'en gagne.

Braquage réussi

Chaque braqueur touche 100.000 $ par uzi qu'il a mis en jeu.
La somme est payée en totalité par le braqué.
Le braqueur qui a mis le plus de uzis est payé en premier puis les autres dans l'ordre décroissant.

Braqueurs arrêtés

Chaque braqueur paye 100.000 $ par uzi qu'il a mis en jeu. La somme totale est répartie à parts égales entre les défenseurs. Le reste de la somme qui ne peut être partagé est mis au pot.

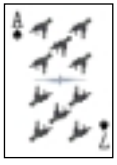
Reprise du tour de jeu

Le caïd qui joue après celui qui a initié le braquage peut jouer son "Tour de jeu".

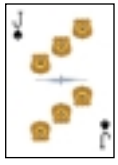
Exemple d'un braquage

Quatre caïds s'affrontent autour de la table : A, B, C et D. A lance un braquage sur C.

Premier tour de table

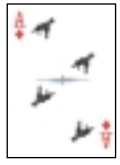


A joue en 1er
A braque C avec 5 uzis.



B joue en 2nd
B décide de défendre C avec 3 polices.

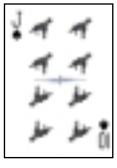
C joue en 3ème
C, le braqué ne se défend pas, pour l'instant !



D joue en 4ème
D participe au braquage avec 2 uzis.

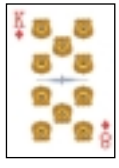
A la fin de ce 1er tour de table, les braqueurs peuvent faire un second tour de table car les défenseurs ont joué au moins 1 carte polices. Total uzis : 7 ; Total polices : 3.

Deuxième tour de table



A joue en 1er
A ajoute 4 uzis. Il dit "poker" car il n'a plus de carte en main.

B joue en 2nd
B ne fait rien.



C joue en 3ème
C veut attraper les caïds et joue 5 polices.

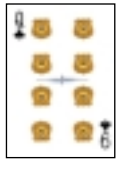
D joue en 4ème
D ne fait rien.

A la fin de ce second tour de table, les braqueurs peuvent faire un troisième tour de table car les défenseurs ont joué au moins 1 carte polices. C s'est permis de revenir dans le jeu bien qu'il n'ait pas joué au premier tour, car il est le braqué. Total uzis : 11 ; Total polices : 8.

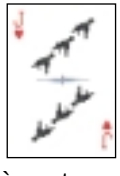
Troisième tour de table

A joue en 1er
A ne fait rien.

B joue en 2nd
B ne fait rien.



C joue en 3ème
C espère arrêter les braqueurs et joue 4 polices.



D joue en 4ème
D revient avec 3 uzis.

A la fin de ce troisième tour de table, les braqueurs peuvent faire un quatrième tour de table car les défenseurs ont joué au moins 1 carte polices. Total uzis : 14 ; Total polices : 12.
Mais, il n'y aura pas de quatrième tour de table car les défenseurs n'ont plus de carte polices et les braqueurs n'ont plus de cartes uzis. Heureusement que D a joué 3 uzis, cela permet aux braqueurs de remporter le braquage.

Issue du braquage

On compte un total de 14 uzis contre 12 polices. Les braqueurs remportent et font payer la somme de 1.400.000 $ au caïd C.

Répartition de la somme

Le caïd A a mis 9 uzis en jeu, C lui paye 900.000 $.
Le caïd D a mis 5 uzis en jeu, C lui paye 500.000 $.

Passer votre tour

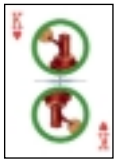
Si vous ne pouvez rien faire ou si vous ne souhaitez rien faire, vous pouvez passer votre tour.

Les cartes spéciales

Les cartes spéciales se joue pendant la phase Business sauf en mode braquage.

Description des cartes spéciales

Jugement



Choisissez un caïd et condamnez-le !
Pour chacun de ses business implantés, le caïd condamné a le choix entre :

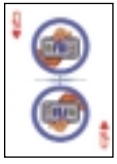
- Payer le coût d'implantation du business pour le garder. Cette amende va au pot.

Ou bien

- Fermer le business. La carte business est défaussée. Il ne paye donc pas d'amende.

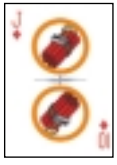
Le Jugement doit être joué à la fin du tour d'un caïd.

FBI



Choisissez un caïd et laissez le FBI fouiller dans sa comptabilité !
Le caïd ne peut pas "Faire payer le montant de ses business", uniquement cette fois.
Le FBI doit être joué juste après que le caïd ait réclamé le montant de ses business.

Bombe



Choisissez un business adverse et faites-le partir en fumée !
Deux effets notoires :

1 - La carte business est défaussée,

2 - Le tour de jeu change de sens, sauf à 2 joueurs.

La Bombe doit être jouée à la fin du tour d'un caïd.

Fin de la phase Business

La phase Business se termine dans 2 cas.

Passer son tour une seconde fois

Si c'est la deuxième fois consécutive que vous "Passez votre tour", vous pouvez dire "poker."

Jouer sa dernière carte

Vous devez dire "poker" après avoir joué votre dernière carte.
Si un joueur dit "poker" en mode braquage, on termine quand même le braquage. Mais à la fin du braquage, le jeu passe en phase Poker.

PHASE POKER

Cette phase consiste à se refaire un jeu de 5 cartes pour rejouer une phase Business.
Les business implantés qui figurent sur la table ne sont pas concernés par cette phase de jeu.
Seules les valeurs de carte (roi de carreau par exemple) sont utilisées dans cette phase.
Le gagnant du poker remporte le pot.
Celui qui a dit poker est le donneur.

Déroulement de la phase

1) - Premier tour de table
2) - Second tour de table
3) - Les jeux sont faits
4) - Comparaison des combinaisons

Premier tour de table

1) - Chaque joueur se défausse faces visibles d'autant de cartes qu'il souhaite.
2) - Chaque joueur doit compléter sa main pour avoir 5 cartes. Chaque carte qu'il demande au donneur se paye 50.000 $. L'argent va au pot, sauf exception.
3) - Le donneur distribue les cartes dans le sens du jeu. Il distribue toutes les cartes demandées par le premier joueur, puis toutes celles demandées par le second et ainsi de suite. Le donneur se sert en dernier.

Exception

Le caïd qui n'a plus de billet pour payer ses cartes, peut compléter sa main sans payer.

Second tour de table

On fait un second tour de table identique au premier, afin d'améliorer les jeux.

Les jeux sont faits

Tous les caïds préparent leur jeu pour que l'on ne voit que la valeur des cartes, comme sur l'exemple ci-contre.
Une fois que tout le monde est prêt, on révèle en même temps les jeux.

Tricher au poker

Il est possible de tricher quand la carte possède 2 valeurs différentes.
On triche si on utilise la plus forte valeur de la carte.

Les valeurs

Classement des valeurs de la plus faible à la plus forte :

Les couleurs

Classement des couleurs de la plus faible à la plus forte :

Les combinaisons

Classement des combinaisons de la plus faible à la plus forte :

- Paire : 2 cartes de même valeur,
- Double-paire : 2 fois 2 cartes de même valeur,
- Brelan : 3 cartes de même valeur,
- Quinte : 5 cartes dont la valeur se suit, mais pas de la même couleur,
- Full : Brelan + Paire,
- Couleur : 5 cartes de même couleur,
- Carré : 4 cartes de même valeur,
- Poker : 5 cartes de même valeur, (Et oui c'est possible à Full of Dollars)
- Quinte flush : 5 cartes de même couleur dont la valeur se suit.

A Full of Dollars, il est possible d'avoir : Une paire d'as de pique ou un brelan de roi avec 2 rois de carreau et 1 roi de pique ou encore un carré de valets de trèfle, etc.

Aide à la comparaison des combinaisons du poker

2 paires, 2 double-paires, 2 brelans ou 2 carrés

Pour les paires

Celui qui a la plus forte paire gagne.
Exemple : une paire d'as bat toutes les autres paires de valeur inférieure.

Pour les brelans et carrés

Celui qui a le plus fort brelan ou carré gagne.

Pour les paires, brelans et carrés

Si les paires, brelans ou carrés sont de même valeur, comparez les cartes qui suivent.
Si les cartes qui suivent sont de même valeur, comparez les couleurs des cartes les plus fortes aux plus faibles.

2 Fulls

Le brelan le plus fort gagne.

Comparaison des combinaisons

On détermine entre les caïds qui a la plus forte combinaison.
Le caïd dont la combinaison arrive en seconde parle, soit :

1) - Il se couche et proclame l'autre caïd vainqueur !
2) - Il traite l'autre caïd de tricheur !

1) - Il se couche et proclame l'autre caïd vainqueur !

Le caïd vainqueur n'est pas obligé de révéler l'envers de ses cartes.

2) - Il traite l'autre caïd de tricheur !

Le caïd insulté doit dire s'il triche ou pas et révéler l'envers de ses cartes (sans dévoiler la partie des cartes concernant la phase Business.)

Le caïd ne triche pas.

Celui qui a insulté à tord paye une amende égale à la moitié du pot.
Le caïd qui n'a pas triché est le vainqueur.

Le caïd triche

Le tricheur paye une amende égale à la moitié du pot.
Le tricheur est écarté, il ne peut plus parler dans cette phase Poker.
Le second joueur devient le caïd a la plus forte combinaison
On recommence au début du chapitre "Comparaison des combinaisons".

Les amendes

Les amendes payées sont toujours arrondies à la valeur supérieure.
Les amendes ne se cumulent pas au pot pour le calcul des prochaines amendes.
Quand on n'a pas assez d'argent pour payer une amende, la partie prend fin après avoir déterminé le vainqueur du poker.

Vainqueur

Le caïd vainqueur remporte la totalité du pot plus la totalité des amendes payées par tous les tricheurs et par ceux qui ont insulté à tord.

Egalité des combinaisons

Si à un moment, il y a une égalité complète des combinaisons, les caïds peuvent se traiter de tricheurs l'un et l'autre :

- Si les 2 trichent (ils payent leur amende), cela passe au joueur suivant. S'il n'y a pas de joueur suivant, on relance une phase Poker depuis le début. Tous les caïds reçoivent 5 nouvelles cartes gratuitement. Le second tour de table est aussi gratuit.
- Si aucun ne triche, le pot est partagé entre les deux caïds.

Fin de la Phase Poker

Tous les caïds gardent leurs cartes pour débuter une nouvelle phase Business.
Le caïd qui joue juste après le donneur débute la phase Business.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un caïd doit payer plus qu'il ne possède de billets.
Le gagnant est le caïd qui a la plus grosse fortune en billets.

- En cas d'égalité, le gagnant sera celui qui a le plus fort montant en business implantés.
- En cas d'égalité, faites une autre partie !

GÉNÉRIQUE

Nous remercions tous ceux qui ont acheté Woohiiwoohaha !

Création : Sébastien Dubois

Dessins : Raphaël Ollé Cervera

Réalisation : Emmanuelle Dubois

LES PLUS GRANDS CAÏDS

Romain Ben-Taleb, Julien Bosio, Corinne Bour, Eric Bour (dit Rico Podvino), Sébastien Clarac, Léa Casteig, Franck Dubois, Marie Noëlle Dubois, Grégoire Dumas, Jean-Luc Dumas, Simon Faffa, Emmanuel Goulier, Cynthia Hamadouche, Arnaud Huens, Robin Minéo, Jonathan Mirallès, Julien Moreau, Pierre Paoli, Mathieu Pavon, Sylvain Phillippon, Yann Poley, Jérémy Polito, Hugues Samyn “Mister quinte”.

Sans oublier Ophélie notre petite caïd qui deviendra grande !

EDITÉ PAR ATOMIC MIX

La Plaine et Mathieu - 09000 BURRET - FRANCE - Tel/fax : 05 61 64 99 80
Retrouvez tous nos jeux sur notre site internet : www.atomicmix.com
Une question, écrivez-nous : atomicmixedition@aol.com

Full of Dollars a été fabriqué en CE.
Atomic Mix 2005. Tous droits réservés.

RECAPITULATIF

Phase Business

Le tour de jeu

1) Faire payer le montant de ses business.
2) Soit, vous pouvez jouer 1 carte pour :
   - Implanter 1 business,
   Ou bien
   - Faire un braquage.

Soit vous pouvez passer votre tour.

Faire un braquage

A partir du second tour de table, vous pouvez au choix :

- Jouer une carte uzis si au moins une carte polices a été jouée lors du précédent tour de table,
- Jouer une carte polices même si les braqueurs ne jouent plus de cartes uzis,
- Ne pas jouer de carte.

Fin de la phase Business

La phase Business se termine dans deux cas :

- Si c'est la deuxième fois consécutive que vous "Passez votre tour", vous pouvez dire "poker."
- Vous devez dire "poker" après avoir joué votre dernière carte.

Phase Poker

1) - Premier tour de table,
2) - Second tour de table,
3) - Les jeux sont faits : Les joueurs dévoilent leur jeux en même temps,
4) - Comparaison des combinaisons.

Tours de table

1) - Chaque joueur se défausse faces visibles d'autant de cartes qu'il souhaite.
2) - Chaque joueur doit compléter sa main pour avoir 5 cartes.
3) - Le donneur distribue les cartes dans le sens du jeu.

Fin de la phase Poker

Tous les caïds gardent leurs cartes pour débuter une nouvelle phase Business.
Le caïd qui joue juste après le donneur débute la phase Business.