

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Règles du jeu

**Riche comme  
Crésus**



Roi Crésus

# Riche comme Crésus

Un jeu de société, de réflexion rapide et plein de tension, pour 2 à 6 joueurs de tous âges.

© Intern. Gottfried Krummacher, St. Augustin,  
Reg. No. 27 MR 278

Ce jeu mélange la fascination de l'antiquité avec les règles du commerce, de la concurrence et de la fortune.

En jouant, on apprend rapidement la réalité de la concurrence: pourquoi les prix montent et baissent en fonction de l'offre et de la demande.

RICHE COMME CRÉSUS permet au joueur, qui garde son sang froid avec une stratégie intelligente et une bonne tactique, de gagner contre tous les adversaires. Un jeu où on peut devenir vite millionnaire. On joue avec 50 pièces qui sont des reproductions des plus anciennes pièces connues de l'antiquité.

## Matériel

Un tableau de jeu de 40 cases (8 colonnes de 5 cases, bleu clair jusqu'au bleu foncé)

1 sac avec 45 pièces dorées (dont 5 de réserve en cas de perte)

6 caches (des cartons à plier marqués KÖNIG KRÖSUS)

Un coffre du trésor contenant:

30 billets à 10 000

40 billets à 5 000

40 billets à 1 000

20 billets à 500

20 billets à 100

30.000



3 pièces d'argent (Apollo)

40.000



6 pièces d'argent (Hibou)

50.000



1 pièce dorée de vainqueur (Aigle)

## Version ROI CRÉSUS

### Préparation

On nomme un joueur banquier.

On prépare le tableau de jeu en remplissant les cases avec des pièces dorées:

A deux joueurs on n'utilise que 3 colonnes vertical = 15 cases

A trois joueurs on n'utilise que 4 colonnes vertical = 20 cases

A quatre joueurs on n'utilise que 5 colonnes vertical = 25 cases

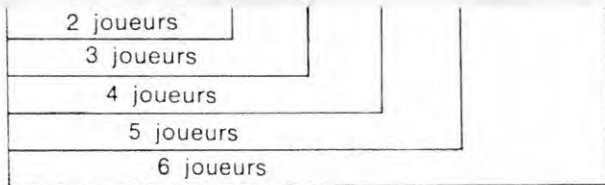
A cinq joueurs on n'utilise que 6 colonnes vertical = 30 cases

**Les cases vides ne sont plus utilisées, pendant toute la durée du jeu.**

A six joueurs on utilise le tableau entier = 40 cases.

Chaque joueur cache ses billets gagnés derrière son cache carton ainsi que ses pièces dorées ou bien il les tient durant le jeu dans sa main.

2500	500	500	500	500	500	500	500	500	2500
2000	400	400	400	400	400	400	400	400	2000
1500	300	300	300	300	300	300	300	300	1500
1000	200	200	200	200	200	200	200	200	1000
500	100	100	100	100	100	100	100	100	500



### Comment jouer

Le tableau de jeu représente "le marché" et les pièces dorées "la marchandise" à commercialiser.

Le premier joueur **doit** prendre une pièce dorée **de la ligne horizontale la plus basse** — c'est à dire les cases marqués 100. A tour de rôle, chaque joueur prend une pièce dorée.

Si la ligne des cases horizontale la plus basse est vide, les joueurs prendront de la ligne au dessus chaque fois une pièce dorée (Achat de marchandise). Les cases devenues ainsi libres, chaque joueur à son tour **peut reposer une ou plusieurs** pièces dorées au lieu d'en prendre une. Et maintenant **de haut en bas**, ligne par ligne horizontale, pendant qu'il commence par la case devenue libre en dernier (Vente de marchandise).

**Par pièce dorée reposée**, le joueur obtient le montant marqué aux extrémités des lignes (2500, 2000, 1500, 1000, 500 payé par la banque).

Quand un joueur possède une valeur de 30 000 en billets, il informe les autres joueurs et échange ses billets contre une pièce d'argent (Apollo)

Quand un joueur possède 40 000 il informe à nouveau les autres joueurs et échange ses billets contre une pièce d'argent (Hibou)

Celui qui arrive le premier à amasser 50 000 **est le vainqueur**, reçoit la pièce dorée de vainqueur (Aigle) et il est couronné "ROI CRÉSUS".

### Un conseil:

Celui qui réussit à bien choisir le moment pour vendre ses "marchandises" au prix le plus fort gagnera rapidement beaucoup d'argent. A chaque tour vous avez une décision cruciale à prendre . . . n'oubliez pas que vous ne pouvez prendre qu'une pièce à la fois, par contre vous pouvez en poser autant que vous désirez.

## Version ROI CRÉSUS POUR CHAMPIONS

### Préparation:

Comme la première version, **sauf qu'il y a distribution initiale de billets.**

- A deux joueurs chacun reçoit en billets une valeur de 300
- A trois joueurs chacun reçoit en billets une valeur de 800
- A quatre joueurs chacun reçoit en billets une valeur de 1 500
- A cinq joueurs chacun reçoit en billets une valeur de 2 700
- A six joueurs chacun reçoit en billets une valeur de 3 900 de la banque.

### Comment jouer:

Dans cette version, le jeu est encore plus attrayant car on doit **non seulement vendre** "des marchandises" sur "le marché" **mais aussi en acheter.**

Pour le premier tour, il y a une règle spéciale:

- Le premier joueur doit acheter une pièce dorée de la case la plus basse 100 (bleu clair)
- Le deuxième joueur doit acheter deux pièces dorées
- Le troisième joueur doit acheter trois pièces dorées
- Le quatrième joueur doit acheter quatre pièces dorées
- Le cinquième joueur doit acheter cinq pièces dorées
- Le sixième joueur doit acheter six pièces dorées

**Le prix d'achat**, payable à la banque, de chaque pièce dorée est fixé par la valeur marquée dans la case (100, 200, 300, 400 ou 500). Après **ce premier tour** chaque joueur est à égalité de chance: Certains ont plus d'argent, d'autres plus de "marchandises". Maintenant chaque joueur à son tour peut:  
— — Acheter 1, 3 ou 5 pièces dorées au prix d'achat indiqué dans la case correspondante, soit il se décide à acheter une quantité petite, moyenne ou grosse, ou il peut reposer 1 ou plusieurs pièces dorées (Vendre).

Si le joueur veut **acheter**, il prend 1, 3 ou 5 pièces dorées, horizontalement, ligne par ligne au prix le moins cher. Il paye le prix indiqué dans la case correspondante.

Si le joueur veut **vendre** il replace sur le tableau 1 ou plusieurs pièces dorées en commençant **du haut vers le bas** par la case devenue libre en dernier (du bleu foncé au bleu clair).

**Par pièce dorée reposée**, le joueur obtient le montant marqué aux extrémités des lignes (2500, 2000, 1500, 1000, 500 payé par la banque).

Quand un joueur possède une valeur de 30 000 en billets, il informe les autres joueurs et échange ses billets contre une pièce d'argent (Apollo)

Quand un joueur possède 40 000 il informe à nouveau les autres joueurs et échange ses billets contre une pièce d'argent (Hibou)

Celui qui arrive le premier à amasser 50 000 **est le vainqueur**, reçoit la pièce dorée de vainqueur (Aigle) et il est couronné "ROI CRÉSUS".

### Un Conseil

Celui qui observe attentivement ses partenaires a le plus de chance de gagner.

---

---

### Cinq règles d'or

- 1 A chaque instant rechercher "la bonne affaire" et l'exploiter.
- 2 N'oubliez pas que même à faible bénéfice une rotation rapide de marchandise est rentable.
- 3 L'offre et la demande détermine le prix.
- 4 Un bon équilibre entre les stocks et la trésorerie détermine le succès.
- 5 Observer ces adversaires et agir en conséquence.