

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



MILLIONS of dollars

Un jeu de Jeremie Kletzkine

illustré par Cari

3-8 joueurs - 25 Min - 14+

Contenu du jeu :

- 8 sets de cartes Personnage
- 8 sets de cartes Rôle
- 10 cartes Pactole
- 50 billets de 1 M\$ et 25 billets de 5 M\$
- 1 carte Leader
- 8 cartes Intimidation
- 8 cartes Aide de Jeu

Les joueurs incarnent des braqueurs au cours d'une série de casses !

À chaque hold-up, les joueurs choisissent un Rôle parmi cinq : la Brute, l'Escroc, le Chauffeur, la Balance ou le Cerveau. Plusieurs braqueurs avec le même Rôle ne pouvant participer au partage du butin, les joueurs doivent donc déduire, bluffer et négocier pour s'octroyer la plus belle part du magot !

BUT DU JEU :

Être le premier à atteindre 20 M\$ après un casse **OU** être le braqueur le plus riche à la fin du 8e tour.

MISE EN PLACE :

- Chaque joueur choisit un gang et reçoit :
 - ☛ 3 à 5 cartes Personnage de ce gang ❶ et les cartes Rôle correspondantes ❷, selon le nombre de joueurs →
 - ☛ 5 billets de 1 M\$
 - ☛ 1 carte Aide de Jeu
- Les cartes Personnage et Rôle inutilisées sont retirées du jeu.
- Les billets restants sont rassemblés pour constituer la Réserve.
- 8 cartes Pactole ❸, sont prises aléatoirement, mélangées et empilées à côté de la Réserve. Les cartes Pactole non utilisées sont retirées du jeu.
- Les cartes Intimidation ❹ sont placées de côté.
- La carte Leader ❺ est remise au dernier joueur à avoir regardé un film de braquage.

Pour 3 joueurs voir page 4



Chauffeur



Brute



Escroc



Balance



Cerveau

4 à 8
joueurs

5 à 8
joueurs

7 et 8
joueurs

DÉROULEMENT DU JEU :

Chaque tour se décompose en 4 phases :

1. **La Préparation** - Tirage d'une carte Pactole et choix d'un Rôle secret.
2. **La Négociation** - Discussions et offres pour se retirer avant le casse.
3. **Le Casse** - Révélation des Rôles des joueurs restants qui peuvent se faire éliminer.
4. **Le Partage** - Répartition des millions entre les joueurs encore en jeu !

1) LA PRÉPARATION

A) La première carte Pactole est retournée et placée au centre de la table

Chaque carte Pactole indique :

- Le montant que les braqueurs se partageront après le casse (8 M\$ à 12 M\$).
- La mise que chacun doit payer pour participer au casse (1 M\$ ou 2 M\$).
- Parfois, un symbole indiquant un Rôle qui recevra une prime s'il participe au partage.



B) Chaque joueur choisit une de ses cartes Personnage et la place, face cachée, devant lui.

Sur cette carte, il pose sa mise (1 M\$ ou 2 M\$) selon le montant indiqué par la carte Pactole. Si un joueur n'a plus suffisamment d'argent pour miser, la quantité manquante est prise dans la Réserve.



C) Chaque joueur prend la carte Rôle correspondant à son personnage et la place, face cachée, au centre de la table.

Ces cartes sont mélangées. L'une est mise de côté face cachée et les autres sont retournées et alignées au centre de la table.

2) LA NÉGOCIATION

Au cours de cette phase, les joueurs peuvent se retirer avant le Casse en récupérant leurs cartes Personnage. Les joueurs peuvent discuter de leur Rôle (les aveux sincères, le bluff et les mensonges éhontés étant tous autorisés), demander à d'autres de se retirer, négocier leurs départs contre de l'argent ou simplement se retirer d'eux-mêmes. L'argent doit être donné avant que le joueur retire sa carte Personnage. Une fois qu'un accord a été finalisé et une décision prise, il est impossible de revenir dessus.

Un joueur qui se retire :

- Récupère l'argent de sa mise.
- Ne peut plus s'exprimer et doit garder son Rôle secret jusqu'à la fin du tour.

LA CARTE LEADER

La carte Leader donne à son possesseur un surcroît d'autorité pour mener les discussions. Si les joueurs ont du mal à s'impliquer, toute initiative à même de provoquer des débats houleux, des accusations perfides et d'habiles mensonges est la bienvenue. Le Leader peut par exemple :

- Faire un tour de table en demandant leur Rôle à chacun (les joueurs n'étant obligés ni de répondre ni de dire la vérité...).
- Demander aux joueurs de prendre une décision rapidement si les discussions s'éternisent.

Une fois que les joueurs se sont mis d'accord, le Casse peut commencer !



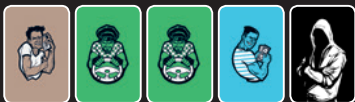
3) LE CASSE

Les joueurs qui se sont retirés pendant la Négociation ne sont pas concernés par le Casse. Les joueurs restants vont à présent révéler leurs cartes Personnage dans l'ordre suivant :

1. Les Balances se révèlent en premier, s'il y en a :

- 2 ou plus : elles sont toutes éliminées et perdent leurs mises qui retournent dans la Réserve.
- 1 seulement : Le joueur récupère sa mise et nomme un Rôle parmi ceux visibles au centre de la table. Les joueurs ayant choisi ce Rôle sont éliminés. Pour maintenir le suspense, ils se révéleront en dernier, quelle que soit leur position dans l'ordre ci-dessous.

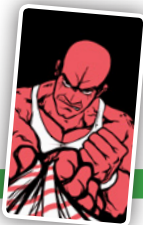
EXEMPLE :



Al est la seule Balance. Il reste donc en jeu, récupère sa mise et doit éliminer un Rôle parmi les autres cartes révélées (Escroc et Chauffeur ici). Il choisit les Chauffeurs, qui se révéleront après les autres Rôles. Il se peut que personne ne se révèle si tous les Chauffeurs se sont retirés au cours de la Négociation.

2. Les Brutes se révèlent ensuite, s'il y en a :

- 2 ou plus : elles sont toutes éliminées, mais récupèrent leurs mises. (Les Brutes récupèrent leur mise quoiqu'il advienne.)
- 1 seulement : Le joueur récupère sa mise et gagne une carte Intimidation qu'il place devant lui. À tout moment au cours des tours suivants, il peut utiliser la carte Intimidation pour obliger un autre joueur à lui montrer sa carte Personnage. La carte Intimidation est défaussée. Un joueur peut cumuler plusieurs cartes Intimidation.



3. Les Chauffeurs se révèlent ensuite, s'il y en a :

- 2 ou plus : ils sont tous éliminés et perdent leurs mises qui retournent dans la Réserve.
- 1 seulement : Le joueur récupère sa mise.

4. Les Escrocs se révèlent ensuite, s'il y en a :

- 2 ou plus : ils sont tous éliminés et perdent leurs mises qui retournent dans la Réserve.
- 1 seulement : Le joueur récupère sa mise.

5. Les Cerveaux se révèlent ensuite, s'il y en a :

- 2 ou plus : ils sont tous éliminés et perdent leurs mises qui retournent dans la Réserve.
- 1 seulement : Le joueur récupère sa mise.

À ce moment, les joueurs dénoncés par la Balance se révèlent, sont éliminés et perdent leurs mises (à l'exception des Brutes qui la récupèrent.) Si à ce moment-là, il ne reste qu'une Balance en jeu, elle est éliminée et perd immédiatement 3 M\$. Passez la phase de Partage.

4) LE PARTAGE

Les joueurs encore en jeu se partagent à présent le butin volé :

- S'il y a un Cerveau encore en jeu, ajoutez 2 M\$ au montant indiqué sur la carte Pactole.
- Ce montant total est pris dans la Réserve et partagé équitablement entre les joueurs encore en jeu, arrondi à l'inférieur. Les billets restants sont remis dans la Réserve.
- Chaque joueur qui a participé au Partage paie 1 M\$ au Chauffeur (s'il y en a un en jeu).
- L'Escroc vole 2 M\$ à la Brute (s'il y en a un en jeu).
- Le joueur dont le Rôle correspond au symbole sur la carte Pactole gagne 1 M\$ en plus pris dans la Réserve (si la carte indique un Rôle et si ce Rôle est en jeu).

Fin de tour et conditions de victoire

Tous les joueurs récupèrent leurs cartes Personnage et Rôle. La carte Leader est passée dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte Pactole est défaussée.

On passe au tour suivant sauf si :

- Un joueur a atteint 20 M\$ après avoir participé au Partage, remportant ainsi la partie. Si plus d'un joueur atteint 20 M\$, le plus riche gagne.
- Il n'y a plus de cartes dans la pile de cartes Pactole (à l'issue du 8e tour). Le joueur le plus riche remporte alors la partie.

En cas d'égalité, les braqueurs doivent partager la victoire (à contrecœur, bien entendu...). Il faudra être encore plus surnois la prochaine fois pour être le seul et unique empereur du crime !



Après un casse périlleux, trois braqueurs se partagent les millions de la First Bank. Grâce au Cerveau, ils ont 10 M\$ à partager. Chacun reçoit 3 M\$ (1 M\$ est remis dans la Réserve). L'Escroc vole ensuite 2 M\$ à la Brute hébété, qui reçoit 1 M\$ de la Réserve, car la carte Pactole indique ce Rôle.

PARTIE À 3 JOUEURS

Chaque joueur choisit un gang et prend les 5 cartes Personnage et les 5 Rôles.

Pendant la Préparation, chaque joueur place deux Personnages, face cachée, au lieu d'un, pose une mise sur chacun d'eux et place les deux cartes Rôle correspondantes au centre de la table. L'une est écartée et les autres sont révélées normalement.

Pendant la Négociation, les deux Personnages de chaque joueur sont considérés individuellement. De fait, un joueur peut choisir de retirer un, deux ou aucun de ses Personnages. Le joueur récupère la mise de chacun des personnages qui se retirent.

Le Casse se déroule normalement.

Au cours du Partage, les joueurs prennent une part de butin pour chacun de ses personnages encore en jeu. De même, le Chauffeur se fait payer pour chaque Personnage ayant participé au Partage.

Il est parfaitement possible de payer son propre Chauffeur ou de voler sa propre Brute avec l'Escroc, ce qui n'a aucun impact sur votre fortune totale.

RÈGLE OPTIONNELLE – « ON NE ME LA FAIT PAS DEUX FOIS ! »

Avec cette variante (pour 4 à 8), les joueurs ne peuvent choisir le même Rôle pendant deux tours de suite, permettant aux plus malins de mieux prévoir les coups de ses adversaires. À partir du 2e tour, chaque joueur place sa carte Rôle du tour précédent devant lui à la vue de tous. Il choisit son Rôle parmi les cartes restantes.