

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 ★★☆☆ modulaire 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



MONEY

Goldsieber

MATERIEL :

63 cartes en 7 séries de 9 billets semblables (3 x 20, 3 x 30, 40, 50, 60)

6 cartes PIECE d'Or (valeur 10)

5 cartes SPIELGELD (que nous appelons carte bluff)

PREPARATION

- Si vous jouez à moins de 5 joueurs, retirez les cartes suivantes du jeu :
dans le cas de 4 joueurs : une série complète de billets
dans le cas de 3 joueurs : deux séries complètes de billets
- Les 5 cartes Bluff (Spielgeld) sont sorties du jeu et chacun en reçoit une. Les cartes inutiles sont remises dans le boîte.
- Le restant des cartes est bien mélangé et chaque joueur en reçoit 6 qu'il ne montre pas aux autres. Les cartes restantes forment un talon posé au milieu de la table, faces cachées.
- Les quatre premières cartes du talon sont dévoilées et mises en rang du côté droit. Les quatre cartes suivantes sont dévoilées et mises en rang du côté gauche du talon. On obtient donc le schéma ci-dessous :



- Préparez un papier et de quoi écrire pour calculer les scores en fin de partie.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en étapes successives :

1. **Faire une offre**
2. **Echanger sa mise contre une série de billets**
3. **Compléter les 2 rangs du talon**

1. Faire une offre

- Chaque joueur pose secrètement sur la table, devant lui, une somme d'argent. Elle peut être composée de 1 ou plusieurs billets et la carte Bluff peut éventuellement y être glissée. Le total de la somme équivaut au total des valeurs affichées, sans considération de la diversité des monnaies :
20 EUROS + 3 PIECES de 10 + 1 dollar de 50 = 100
- Quand tous les joueurs sont prêts, chacun retourne sa mise et on les compare. Celui qui a offert le plus, joue en premier... et ainsi de suite.
- S'il faut départager deux joueurs qui ont misé la même somme, on compare les numéros de série de leurs billets. Le numéro le plus bas désigne le premier à jouer. Exemple : GS 000 3 Y est plus petit que GS 000 13 SK.
- Chacun reprend en main sa carte de bluff, s'il l'avait posée. Cette dernière n'est jamais échangée.

2. Echanger sa mise

Le joueur dont c'est le tour d'agir, a le choix entre UNE parmi 3 actions possibles.

Soit échanger sa mise contre le rang droit ou gauche du talon.

Dans ce cas, il prend ce qui l'intéresse et pose à sa place les cartes qu'il a mises. Attention il n'y a aucun rapport entre le nombre de cartes échangées. Si le joueur a misé 2 cartes, il les pose à la place des 4 cartes qu'il emporte. Si le joueur a misé 7 cartes, il les pose à la place des 4 cartes disponibles.

Soit échanger sa mise contre la mise d'un autre joueur (d'un joueur qui jouera après lui).

Dans ce cas, il prend les cartes de ce joueur et pose les siennes à leur place. Attention il n'y a aucun rapport entre le nombre de cartes échangées. Ex. - Jean échange ses 5 cartes

contre les 2 d'un autre joueur. A présent le joueur qui a subi l'échange possède donc les cartes du premier. Ce joueur est donc le prochain à jouer puisque ses nouvelles cartes donnent un total supérieur à ceux des autres.

Soit se retirer des échanges

Si un joueur remarque qu'aucun échange ne l'intéresse, il peut reprendre sa mise et donner le tour au suivant. Cela veut dire concrètement qu'il préserve ses propres cartes de l'appétit des autres, en les reprenant en main.

- **Un joueur qui a fini son échange, ajoute les cartes nouvellement acquises à celles qu'il a en main. Elles ne peuvent faire l'objet d'un échange avec les joueurs qui jouent après lui.**
- **On échange toujours la totalité de sa mise (Pas d'échange partiel).**

3. Compléter les 2 rangs du talon

Avant qu'un nouveau round ne commence, chaque rang, à droite et à gauche du talon, est complété jusqu'au nombre de 4 cartes. On ne complète pas un rang qui posséderait plus de 4 cartes. Il est donc possible qu'un nouveau round commence avec 5, 6 ou même 7 cartes d'un côté.

ROUND SUIVANT

Un nouveau round commence, en suivant les étapes successives : faire une offre, échanger, compléter les rangs.

FIN DE JEU

Le jeu finit quand le talon est épuisé.

Il peut arriver, lors de ce dernier round, qu'il n'y ait pas assez de cartes pour compléter les deux rangs. Dans ce cas précis, on commencera par compléter le rang de droite.

A la fin du jeu, chacun fait le compte des points gagnés (voir ci-après). Celui qui en possède le plus, gagne la partie.

COMPTAGE DES POINTS

Les cartes de chaque joueur rapportent des points en fonction de trois critères différents :

SERIE DE BILLETS :

Les joueurs groupent leurs billets par série. Toute série qui totalise moins que 100, ne vaut rien (sauf s'il y a un triplé dedans).

Toute série qui totalise entre 100 et 200, rapporte en points ce qui dépasse la centaine :

par exemple, 160 rapporte 60 points. (Et donc 100 vaut zéro)

Toute série qui vaut 200 ou plus, rapporte sa totalité : exemple, 220 rapporte 220 points.

PIECES

Les pièces d'or valent toujours leur total. Si quelqu'un en possède 3, il récolte 30 points.

BONUS pour les TRIPLÉS

Chaque joueur qui possède un TRIPLÉ de 3 billets semblables (uniquement possible dans les valeurs 20 ou 30), reçoit un bonus de 100 points par triplé.

Le bonus est indépendant du total des séries : il est acquis indépendamment et n'intervient pas dans le total qui sert à atteindre 100 ou 200 points dans une série.

Le triplé en pièces d'or ne rapporte pas de bonus.

Exemple :

Jean possède 90 dollars (30, 30, 30), 3 pièces d'or, 130 Euros (60, 40, 30) et 210 Yens (60, 40, 30, 30, 30, 20)

Décompte pour les séries :

- *ses 90 dollars ne rapportent aucun point*
- *ses 3 pièces d'or font partie d'un décompte séparé*
- *ses 130 euros rapportent 30 points*
- *ses 210 yens rapportent 210 points*

Décompte pour les pièces :

- *les 3 pièces d'or rapportent 30 points*

Décompte pour les triplés :

- *Les 3 billets en dollars sont des billets de 30 : ce triplé rapporte un bonus de 100 points*
- *Parmi les yens, il y a 3 billets de 20 : ce triplé rapporte un second bonus de 100 points*

Au total, Jean fait donc un score de 30 + 210 + 30 + 200 (2 bonus) = 470

Bon à savoir : Posséder les 9 billets d'une série rapporte 500 points : 300 pour le total de la série et 200 pour les deux triplés de 20 et de 30.

On jouera éventuellement une seconde, voire une troisième manche. Celui qui en gagne le plus, gagne le jeu.

Un jeu découvert et traduit par
CASSE-NOISETTES
Chaussée d'Alsemberg 76
1060 BRUXELLES
tél. 00.32.2.537.83.92