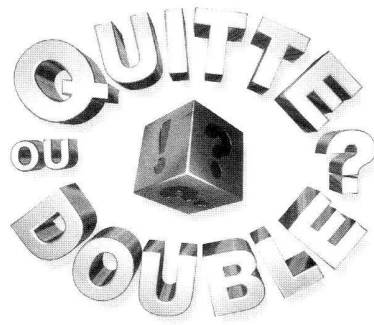


# Règle du jeu



## LE MATÉRIEL

1 plateau de jeu	
206 cartes	200 billets
76 cartes "Défis"	80 billets de 10 000 €
38 cartes "Énigmes"	80 billets de 20 000 €
38 cartes "Questions"	20 billets de 50 000 €
38 cartes "Hasard"	10 billets de 100 000 €
12 cartes "Banco"	10 billets de 200 000 €
4 cartes-caches	
1 support pour les billets	
1 dé	
1 règle du jeu	

## LE JEU

### Nombre de joueurs : 2 et plus

Au-delà de 6 joueurs, formez des équipes.  
Si vous jouez à 2, ne tirez pas de cartes "Défis".

### But du jeu

Être le joueur **le plus riche** à la fin de la partie.

### Avant de jouer

Disposez les 4 familles de cartes aux emplacements prévus sur le plateau et déposez la carte-cache appropriée sur chaque tas. Désignez le joueur qui servira de banquier : pour commencer, il distribue 100 000 € (1 billet de 50 000 €, 1 billet de 20 000 € et 3 billets de 10 000 €) et 2 cartes "Banco" à chaque joueur. Le banquier jouera à son tour, au même titre que n'importe quel joueur. Déterminez la catégorie dans laquelle jouera chaque joueur.



### Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé.

#### dé face "Cagnotte"

Le joueur remporte la cagnotte. Le joueur suivant lance le dé.

#### dé face "Hasard"

Le joueur tire une carte "Hasard" : il effectue l'action demandée ou conserve la carte (s'il est écrit "à garder" en bas de la carte). Le joueur suivant lance le dé.

#### dé face "Question", "Énigme" ou "Défi"

• Le joueur et le banquier posent chacun **10 000 €** sur le plateau. La personne à gauche du joueur prend la carte indiquée par le dé et lit la **première question** de la catégorie du joueur.

Si le joueur ne peut pas répondre, la mise (soit 20 000 €) va directement à la cagnotte. Le joueur suivant lance le dé.

• S'il réussit, le lecteur lui demande solennellement : "**Quitte ou Double ?**"  
**Quitte** : le joueur empoche la mise (20 000 €) et s'arrête de jouer. Le joueur suivant lance le dé.

**Double** : la banque ajoute **20 000 €** sur la table. Le lecteur pose alors la **question de niveau 2** de la même carte.

Si le joueur ne peut pas répondre, la mise (40 000 €) va dans la cagnotte. Le joueur suivant lance le dé.

• S'il réussit, le lecteur lui demande solennellement : "**Quitte ou Double ?**"  
**Quitte** : le joueur empoche les 40 000 € et s'arrête de jouer. Le joueur suivant lance le dé.

**Double** : la banque ajoute **40 000 €** à la mise. Le lecteur pose alors la **question de niveau 3** de la même carte.

Si le joueur échoue, la mise (80 000 €) va dans la cagnotte. S'il réussit, il empoche la mise et s'arrête de jouer.

Le joueur à sa droite lance le dé.

*N.B. : Quand le joueur a perdu, ou a gagné les trois étapes, le lecteur repose la carte sous le paquet.*

### Le gagnant

À la fin de la durée fixée, les joueurs comptent leurs gains. Celui qui est le plus riche a remporté la partie : il est sacré "**as des casinos**".

## LES CARTES

### Les cartes "Défis"

Sauf contre-indication sur la carte, la plupart de ces défis sont à réaliser en **moins de 1 minute**.

Le lecteur lit à voix haute les premiers mots du défi, excepté les **mots en rouge** qui doivent être chuchotés à l'oreille du joueur.

Le joueur peut alors décider de relever le défi seul ou avec un **allié** qu'il choisit parmi les autres joueurs, et à qui il fera deviner ce qu'on lui demande de réaliser.

Si le défi est relevé, la banque verse à l'allié :

- 10 000 € pour un défi de force 1,

- 20 000 € pour un défi de force 2,

- 30 000 € pour un défi de force 3.

Le joueur reprend alors la partie seul. Il peut quitter ou doubler.

*Vous aimez bouger, dessiner, chanter... en un mot, vous aimez le spectacle : les défis "Quitte ou Double" sont faits pour vous !*

### Les cartes "Énigmes"

Les énigmes sont des **problèmes** mathématiques ou logiques, des charades, des mots à épeler... Attention ! Vous n'avez droit qu'à **une seule et unique réponse**.

*Creusez vos méninges, il vous faudra faire preuve de finesse !*

### Les cartes "Questions"

Les questions font appel à votre **culture générale** sur des thèmes variés : art, sciences, histoire, géographie, mathématiques, français... Attention ! Là encore, vous n'avez droit qu'à **une seule réponse**.

*Révisez vos classiques et épatez vos adversaires !*

### Les cartes "Hasard"

Les cartes "Hasard" peuvent être des cartes "**chance**" ou des cartes "**malchance**".

Sur certaines cartes "chance", la mention "à garder" signifie que le joueur peut **conserver la carte** pour l'utiliser plus tard.

### Les cartes "Banco"

Les cartes "Banco" permettent au joueur de **changer sa mise de départ** : au lieu de miser les 10 000 € habituels, il peut miser une partie (ou même la totalité !) de sa fortune. La banque est alors **obligée de suivre**, c'est-à-dire qu'elle doit mettre en première mise la même somme que le joueur (ex. : 50 000 €), puis en deuxième mise 2 fois cette somme (ex. : 100 000 €), et en troisième mise 4 fois cette somme (ex. : 200 000 €).

Le joueur utilise ses cartes "Banco" quand il veut, après avoir lancé le dé, mais avant d'avoir tiré une carte (sauf si le dé est sur la face "Hasard" ou sur la face "Cagnotte"). À la fin du tour où elle a été utilisée, la carte "Banco" est remise au banquier.

*Soyez un fin stratège et utilisez vos cartes au bon moment !*