

CRASH!

THE BANKRUPT GAME

(LE JEU DE LA FAILLITE!)

de Giacomo Sottocasa
règles version 1.5

modifications de Italo Casonato et Alessandro Gariup

Jeu pour 3 à 6 joueurs

Organisez un Cocktail surprise dans l'appartement de votre ami à Manhattan, lancez un contrôle fiscal à votre adversaire... "Crash!" est un jeu de cartes simple et rapide dans lequel chaque joueur (multimillionnaire) doit obliger tous ses adversaires à gaspiller leur propre fortune et leur faire déclarer faillite ! Chaque joueur possède des cartes propriété (appartements à Manhattan, Sociétés off-shore, comptes fournis en Suisse, etc.) ainsi que des cartes événement (Cocktail, Scandales dans les journaux, Ours, Taureau, OPA Hostile!, etc.) grâce auxquelles il pourra dilapider la fortune (cartes en main et cartes en jeu) de ses adversaires et accroître sa propre fortune personnelle; le dernier qui reste en jeu gagne la partie.

La durée des parties (20-25 minutes environ), la simplicité des règles et la possibilité d'intégrer facilement de nouveaux joueurs rendent "Crash ! (the bankrupt game)" un jeu à mi-chemin entre un jeu d'ambiance et un jeu de cartes plus classique, idéal pour tous genres de soirées.

Giacomo Sottocasa, l'auteur du jeu est aussi coauteur de "Angeli e Demoni" (Jeu de Rôle), traducteur de "Le Straordinarie avventure del Barone di Munchausen" et responsable de l'édition de "Orlando Furioso - le jeu de rôle des paladins du Roi Charles", "Sine Requie" ainsi que de "Prendi e Porta a casa".

CONTENU

55 cartes ainsi réparties:

- 16 cartes propriété (4 propriétés immobilières, 4 accessoires, 4 comptes financiers, 4 activités)
- 36 cartes événement
- 3 cartes règle rapide

BUT DU JEU

Le but du jeu est très simple: chaque joueur doit essayer d'obliger ses adversaires à déclarer faillite, c'est-à-dire à ne plus avoir ni de cartes en main, ni de cartes en jeu.

MISE EN PLACE

Mélanges soigneusement les cartes et distribuez-les selon le nombre de joueurs:

- 5 cartes chacun, si les joueurs sont au nombre de 3;
- 4 cartes chacun, si les joueurs sont au nombre de 4;
- 3 cartes chacun, si les joueurs sont au nombre de 5 ou

plus;

Les cartes qui n'auront pas été distribuées formeront un talon au centre de la table, face cachée.

Le premier joueur est tiré au sort.

LE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de chaque joueur se compose de 5 phases:

1. Piocher une carte: le joueur pioche une carte du talon.
2. Acquérir une propriété: si dans sa main, le joueur actif a une propriété, il peut, s'il le désire, la mettre en jeu, en la posant devant lui, face visible. Il n'est pas permis de poser plus d'une propriété lors d'un même tour de jeu.
3. Jouer ses cartes: le joueur peut jouer les cartes événement qu'il a en main (5 au maximum).
4. Échanger l'une de ses cartes propriété: s'il veut, le joueur peut échanger une (et une seule) carte propriété qu'il a en jeu, et la défausse. En échange, il pioche un nombre de cartes égal au chiffre indiqué sur la carte défaussée.
5. Défausser ses cartes en trop: si à la fin de son tour, le joueur a plus de 4 cartes en main il doit défausser toutes celles qui sont en trop (il ne devra lui en rester que 4 en main).

Note: les phases 2, 3 et 4 peuvent être jouées dans l'ordre souhaité, ou bien carrément ignorées.

Lorsqu'un joueur subit l'effet d'une carte événement qui l'oblige à se défausser d'un certain nombre de cartes de sa propre main, et s'il n'a pas assez de cartes pour le faire, il peut défausser l'une de ses cartes propriété en jeu. Cette carte défaussée doit porter inscrit un chiffre suffisant en contre-valeur (le même chiffre utilisé dans la phase 4) pour couvrir la perte des cartes dont il doit se défausser.

L'effet des cartes événement est décrit sur chacune des cartes concernées.

Le but du jeu étant de faire perdre toutes leurs cartes (en jeu et en main) aux adversaires, les joueurs doivent essayer de faire défausser autant de cartes possibles aux adversaires, en essayant, par la même occasion, de déposer le plus de cartes propriété possible (Immobilier, Activité, Compte, Accessoire) et de rester avec un nombre relativement conséquent de cartes en main. Il n'est, toutefois, pas permis d'éliminer un adversaire si celui-ci n'a pas encore joué au moins une carte (propriété ou action).

LES CARTES EN DÉTAIL

Propriétés Immobilières: (Appartement à Manhattan, Île tropicale privée, Ferme en Australie, Appartement

à Monte-Carlo). On ne peut avoir, à la fois, plus d'une propriété immobilière en jeu. Lorsqu'elles sont défaussées du jeu (comme pour la phase 4) elles peuvent être échangées contre 3 cartes.

Accessoires: (Jet privé, Off-shore, Yacht, Hélicoptère) On ne peut avoir en jeu plus de deux accessoires à la fois. Lorsqu'ils sont défaussés du jeu (comme dans la phase 4) ils peuvent être échangés contre 2 cartes.

Comptes financiers: (2 Compte en Suisse, 2 Société Off-shore). On ne peut avoir en jeu plus de deux comptes financiers à la fois. Lorsqu'on les défausse (comme dans la phase 4) ces cartes peuvent être échangés contre 2 autres cartes.

Activité: (Société Financière, Société Minière, Société Téléphonique, Société de Biotechnologies). On ne peut avoir en jeu plus d'une activité à la fois. Lorsqu'elles sont défaussées du jeu (comme dans la phase 4) elles peuvent être échangées contre 3 autres cartes.

Contrôle fiscal: le fisc exécute une inspection sur les comptes de l'adversaire qui en subit les effets. Celui-ci doit payer une amende correspondante à une propriété en jeu. Cette dernière doit donc être défaussée.

Taureau: grâce à un tuyau, le joueur qui joue cette carte peut tirer un gros bénéfice du cours boursier à la hausse et pioche deux cartes. Les autres joueurs piochent 1 carte.

Ours: grâce à un tuyau, le joueur qui joue cette carte peut éviter une grosse perte en bourse (il ne perd aucune carte). Les autres joueurs, eux, perdent 1 carte qu'ils ont en main (de leur choix).

Affaire Avantageuse: le joueur qui la joue choisit et prend 2 cartes de la main du joueur qui en subit les effets.

Change Favorable: le joueur qui joue cette carte peut défausser une carte de sa main et en piocher 3 du talon.

Appropriation (Scalata): le joueur qui joue cette carte essaye de s'approprier une propriété adverse. Il offre une carte face cachée de sa propre main à un adversaire et choisit une propriété en jeu appartenant à celui-ci.

Cocktail: le joueur qui joue cette carte oblige un adversaire à organiser un Cocktail princier à ses propres dépens. Le joueur qui subit les effets de cette carte, doit payer, pour offrir ce cocktail, 1 carte de sa main (il s'en défausse).

Casino: le joueur qui joue cette carte persuade un adversaire de jouer de fortes sommes au casino. Le joueur qui subit les

effets de la carte perd une propriété, mais a le droit de piocher 2 cartes du talon.

Investigation: les enquêteurs "mandatés" par le joueur ayant joué cette carte découvrent des informations intéressantes sur les adversaires. Le joueur qui joue cette carte peut regarder les cartes en main de tous ses adversaires.

Paradis Fiscal: le joueur qui joue cette carte parvient à transférer toutes ses richesses dans un paradis fiscal, évitant ainsi les effets d'une carte "Contrôle Fiscal".

OPA Hostile : cette carte est jouée pour contrer la carte "Appropriation", elle en annule les effets et le joueur ayant joué la carte "Appropriation" perd immédiatement 2 cartes.

Crash Monétaire: le joueur qui joue cette carte provoque une grave crise économique et le joueur qui en subit les effets doit se défausser de toutes les cartes qu'il a en main mais en pioche 1 nouvelle.

Photos Scandaleuses: les journaux publient des photos scandaleuses du joueur qui en subit les effets. Celui-ci doit renoncer à deux de ses propriétés pour faire taire les journalistes.

ATTENTION!

Il s'agit, là, seulement d'un jeu. L'auteur, ainsi que les éditeurs, ne sont pas responsables d'éventuelles amitiés ruinées, d'histoires d'amour brisées, séparations, divorces, licenciements, faillites, désastres financiers pouvant, de quelque façon que ce soit, être imputés à l'utilisation de "Crash ! the bankrupt game".

Conception : Giacomo Sottocasa

Illustrations : Alberto Bontempi

Digital ink : Antonio Sottocasa

Direction artistique: Sergio Giovannini

Imprimé chez Punto Erre s.a.s., Milano

© 2003 Rose & Poison - Tous droits réservés



ROSE & POISON
GAME DESIGN GROUP
VIA VISITAZIONE, 8
SANREMO (IM)
WWW.ROSEANDPOISON.COM