

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



BANK ATTACK

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU:

ÊTRE LE JOUEUR LE PLUS RICHE À LA FIN DE LA PARTIE.

INSTALLATION DU JEU:

1. SÉPAREZ LES CARTES «BANDITS» ET «COFFRE-FORT».
2. MÉLANGEZ LES CARTES «COFFRE-FORT», POSEZ-LES DANS LE COFFRE FORT AU CENTRE DE LA TABLE ET DISPOSEZ LES DÉS DANS LES EMPLACEMENTS PRÉVUS À CET EFFET.
3. MÉLANGEZ LES CARTES «BANDITS» (FACE CACHÉE) ET DISTRIBUEZ-EN 5 À CHAQUE JOUEUR. LE RESTE CONSTITUE LA PIOCHE.

FONCTIONNEMENT DU JEU:

AU DÉPART, LES JOUEURS DOIVENT CHOISIR ENTRE UNE PARTIE COURTE ET UNE PARTIE LONGUE

POUR UNE PARTIE COURTE LES JOUEURS DEVRONT ATTAQUER 10 FOIS LA BANQUE, SOIT RÉALISER 10 MANCHES.

POUR UNE PARTIE LONGUE, LES JOUEURS DEVRONT ATTAQUER 20 FOIS LA BANQUE, SOIT 20 MANCHES.

A CHAQUE TOUR DE JEU, LA BANQUE REÇOIT UN CONVOI D'ARGENT ET PLACE 500 DOLLARS SOUS LE COFFRE.

IL FAUT JOUER À TOUR DE RÔLE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE ; LE PLUS JEUNE DES JOUEURS COMMENCE. TOUR À TOUR, CHAQUE JOUEUR ÉCHANGE UNE SEULE FOIS AVEC LA PIOCHE LE NOMBRE DE CARTES « BANDITS » DE SON CHOIX (1 À 5). POUR GAGNER LA MANCHE, LES JOUEURS DOIVENT RASSEMBLER UN MAXIMUM DE POINTS D'UN MÊME PERSONNAGE.

CHAQUE JOUEUR POSE ALORS, DEVANT LUI, LES CARTES DU BANDIT AVEC LEQUEL IL A LE PLUS DE POINTS. LE JOUEUR QUI TOTALISE LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS AVEC UN MÊME BANDIT, GAGNE. EN CAS D'ÉGALITÉ, ILS COMPARENT LES POINTS DE LEUR SECOND BANDIT.

EXEMPLE:

LE JOUEUR 1 DÉTIENT UNE CARTE SUZY DE 4 POINTS ET UNE CARTE SUZY DE 5 POINTS DONC UN SCORE DE 9 ET LE JOUEUR 2 DÉTIENT UNE CARTE JOE DE 5 POINTS ET UNE CARTE JOE DE 6 POINTS DONC UN SCORE DE 11 POINTS. LE JOUEUR 2 GAGNE DONC CETTE MANCHE.

POUR OUVRIR LE COFFRE FORT LE GAGNANT PREND LES TROIS DÉS. IL A DROIT À 5 LANCÉS DE DÉS POUR RÉALISER LE CODE INDIQUÉ SUR LA CARTE « COFFRE FORT ». À CHAQUE FOIS QU'IL OBTIENT LE CHIFFRE SOUHAITÉ, IL PLACE LE DÉ DANS LA CASE CORRESPONDANTE DU COFFRE FORT.

S'IL RÉALISE LE CODE, LE JOUEUR REMPORTE LES BILLETS PLACÉS SOUS LE COFFRE SINON LES 500 DOLLARS RESTENT SOUS LE COFFRE ET UNE NOUVELLE MANCHE REDÉMARRE.

FIN DE LA PARTIE:

APRÈS 10 MANCHES POUR UNE PARTIE COURTE, OU 20 MANCHES POUR UNE PARTIE LONGUE, LE GAGNANT EST CELUI QUI A AMASSÉ LA PLUS GRANDE FORTUNE.