

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**



Banküberfall

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, âgés de 10 ans et plus. Auteur : Reiner Knizia - © 2005 - Piatnik

Contenu

- 5 banques
- 85 pièces
- 45 cartes
- 7 tuiles d'action
- 1 figurine avec son support

Description du matériel

Les cartes

Il existe deux sortes de cartes :

1. **Les cartes d'argent** que banquiers peuvent déposer dans les différentes banques. Après un vol, le butin peuvent être réparti entre eux. Il y a 4 cartes avec les valeurs 2, 3 et 4, 11 cartes avec la valeur 5 et 2 cartes avec la valeur 10. Il y a aussi des 4 cartes X, qui multiplie la valeur existante.
2. **Les cartes de personnages** qui peuvent influencer sur les vols de banques. Il existe 4 cartes de chacun des personnages suivants :
 - **La séductrice** : elle attire l'attention de tous les hommes et les détourne de leurs fonctions. Exception : si deux ou plusieurs dames se rencontrent, elles papotent entre elles et oublient leur tâche !
 - **Le policier** : il garde la banque et attrape tous les voleurs, si une séductrice ne le détourne pas de son travail. Exception : si deux ou plusieurs policiers se rencontrent, ils oublient leur tâche, jouent aux cartes et ne voient ni n'entendent rien de ce qui se passe autour d'eux.
 - **Le détective** : il piste le voleur et l'empêche de cambrioler. Toutefois, un détective ne peut poursuivre qu'un voleur. Un détective n'empêche pas un banquier de voler dans la caisse, mais il rend tout le monde nerveux et modifie le mode de distribution : c'est celui qui offre le plus qui obtient le plus.
 - **Le voleur** : il reste inaperçu et vole tout l'argent qui n'est pas consigné. Il prend même l'argent des banquiers en même temps que le butin. Il n'est jamais dérangé, même si un autre voleur se présente.

Les pièces

Les pièces représentent l'argent des banquiers durement acquis au fil des ans, y compris en le volant à leur banque. À l'aide de leurs fonds privés, les banquiers déterminent leur part du butin. Il y a aussi des pièces rouges représentant un crédit si la fortune d'un banquier venait à descendre au-dessous de 10.

Les tuiles d'action

Les 7 tuiles déterminent les actions que les banquiers peuvent faire.

- 4 tuiles « Placement » : placez une carte argent ou personnage face cache devant une banque.
- 1 tuile « Espionnage » : prenez secrètement connaissance d'une carte devant une banque.

- 1 tuile « Révélation » : retournez face visible une carte devant une banque.
- 1 tuile « Vol ».

Préparation

- Chaque joueur reçoit 10 pièces d'une valeur totale de 10 à partir de l'argent. Les autres pièces sont disposées en réserve.
- Les 5 banques sont placées en cercle. Chaque joueur utilise une banque comme écran, pour y cacher ses fonds privés. (Note : les fonds privés derrière l'écran appartiennent au joueur et non à sa banque. Lors d'un vol, ils ne sont pas comptabilisés dans le butin !)
- Mélangez les cartes. Placez une carte face cachée devant chaque banque.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées en une pile face cachée qui constitue la pioche.
- Placer au centre de la table les 7 tuiles face cachée.

Déroulement du jeu

Choisissez le premier joueur par tirage au sort. Le jeu se déroule dans le sens horaire. Le joueur actif retourne une tuile et réalise l'action appropriée :

- « **Placement** » : le joueur choisit l'une des cartes de sa main et la place face cachée devant la banque de son choix. Puis il prend une nouvelle carte de la pioche pour ramener sa main à 5 cartes, s'il reste des cartes à la pioche.
- « **Espionnage** » : le joueur peut jeter un coup d'œil à une carte de son choix placée devant une banque. Puis il retourne la carte à nouveau face cachée.
- « **Révélation** » : le joueur peut retourner face visible une carte de son choix placée devant une banque. Cette carte reste visible pour lui comme pour les autres joueurs. (Note : il doit toujours rester au moins une carte cachée devant chaque banque. La dernière carte ne peut donc pas être dévoilée ! Si cette tuile est tirée en premier lieu, l'action n'est pas effectuée.)
- « **Vol** » : le joueur choisit l'une des 5 banques que tous les joueurs vont tenter de voler. Pour signaler le vol, il place la figurine devant la banque choisie.

Lorsque la septième tuile action a été retournée et son action réalisée, on les mélange à nouveau et on les replace face cachée au centre de la table.

Le vol

Lorsque la tuile « Vol » est retournée, tous les joueurs se battent pour se partager le butin. Chaque joueur prend secrètement dans sa main tout ou partie de ses fonds privés. Il est possible de ne rien prendre. (Note : ceux qui offrent le moins reçoivent habituellement une bonne part du butin, tandis que ceux qui sont trop gourmands peuvent revenir les mains vides ! Voir plus bas « Répartition du butin ».)

Tous les joueurs ouvrent simultanément leurs mains et révèlent leur mise à tous.

Maintenant, toutes les cartes devant la banque attaquée sont retournés face visible et on examine les cartes personnages selon l'ordre suivant :

1. S'il y a exactement une séductrice, tous les autres personnages sont mis à la défausse. Les cartes argent restent en place.
S'il y a deux séductrices ou plus, toutes celles-ci sont défaussées et les autres cartes personnage et argent restent en place.

2. S'il y a exactement un policier, toutes les cartes sont défaussées : il n'y aura pas de butin. Tous les joueurs qui n'avaient rien dans leurs mains reçoivent une récompense en pièces de monnaie d'une valeur de 5.
S'il y a deux policiers ou plus, ceux-ci sont défaussés et toutes les autres cartes restent.
3. S'il y a des détectives et des voleurs devant la banque, on défausse ensemble chaque paire que l'on peut constituer d'un détective et d'un voleur, ; jusqu'à ce qu'il ne reste que des détectives, ou que des voleurs, ou ni l'un ni l'autre.
S'il reste un ou plusieurs détectives et aucun autre personnage, cela modifie le mode de distribution du butin.
4. S'il reste un ou plusieurs voleurs, et aucun autre personnage, toutes les cartes sont défaussées : il n'y a pas de butin. De plus, tous les joueurs perdent les pièces de monnaie qu'ils avaient préparé dans leur main.
Attention : si les fonds d'un joueur descendent au-dessous de 10, il doit soulever son écran pour l'indiquer. Il prend ensuite des pièces pour une valeur de 10 à la réserve ainsi qu'une pièce de crédit rouge qui vaudra -10 lors de la marque finale.

Après l'évaluation des cartes de personnage, on additionne les valeurs des cartes argent. S'il y a une carte « X rouge » parmi elles, la valeur du butin est doublée. S'il y a deux cartes « X », la valeur est triplée, etc. (S'il n'y a que des cartes « X », il n'y a pas de butin.)

La valeur du butin est prise de la réserve en pièces de monnaie. Les cartes argent sont alors défaussées. (Note : les joueurs n'ont pas le droit de regarder la défausse !)

Répartition du butin

La part de chaque joueur est la même que ce qu'il a proposé. Mais attention : Il n'y a peut-être pas assez pour tout le monde !

On commence par servir le joueur qui a fait l'offre la plus faible. Il reçoit les pièces de la valeur offerte qui lui sont versées à partir du butin. Ensuite, le joueur avec la seconde offre la plus basse est payé, etc. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient recueilli leur part ou qu'il ne reste pas suffisamment d'argent pour continuer la distribution.

Exception : si au moins un détective est présent, la distribution se fait en commençant par le joueur qui a offert le plus. Voir à ce sujet le point 3 ci-dessus.

S'il n'y a pas assez d'argent pour payer complètement un joueur, celui-ci ne reçoit rien du tout. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils sont servis en même temps, mais seulement s'il y a suffisamment d'argent pour tous les servir. Si ce n'est pas le cas, aucun de ces joueurs ne reçoit rien. Les pièces qui restent retournent à la réserve.

Après quoi, chacun met tout son argent derrière son écran.

Après chaque vol, une nouvelle carte est placée face cachée devant la banque dévalisée, tant qu'il en reste dans la pioche.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pioche est épuisée et qu'un joueur pose la dernière carte de sa main. On procède alors à un tour final de vols.

En commençant par la banque devant le joueur qui a fin à la partie et en allant vers la droite, toutes les banques sont maintenant attaquées selon les règles décrites ci-dessus.

Le joueur qui a recueilli la plus grande fortune gagne.