

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).

**ESCALE À JEUX**



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

LE MILLIONNAIRE

Jeux Ravensburger N° 601 5 451 1
de Rüdiger Koltze
Jeu de société pour 3 à 5 personnes à partir de 12 ans

Contenu

- 1 plan de jeu
- 1 pion
- 2 dés
- 15 billets d'assurance (5 de 5, de 50 et de 500)
- 1 billet d'un million
- de l'argent pour jouer (des jetons d'une valeur de 1, 10, 100 et des billets d'une valeur de 1 000, 1 0 000, 1 00 000)

Objectif du jeu

Il s'agit de miser son argent de façon astucieuse pour augmenter ses gains et devenir "millionnaire" en premier. Cela se produit plus ou moins rapidement, selon les parties, qui se déroulent chaque fois différemment.

Idée fondamentale: Il n'y a qu'un pion pour tous les joueurs. Celui-ci est avancé sur le circuit d'autant de cases que de points obtenus par le joueur qui a jeté les dés. Les couleurs du circuit ont des valeurs différentes. Selon les cases que le pion atteint, les joueurs perdent ou gagnent de l'argent. La spéculation sur les points et ainsi la question de savoir où parviendra le pion constituent l'intérêt principal du jeu. Les joueurs misent leur argent selon leurs espoirs.

Préparatifs

1. Les joueurs choisissent un banquier qui s'occupe de la caisse et qui peut aussi participer au jeu.
2. Chaque joueur reçoit un billet d'assurance d'une valeur de 5, et 5 jetons bleus d'une valeur de 1, comme capital de base.
3. Le pion est posé sur la case noire avec la flèche claire.
4. Chaque joueur jette une fois les deux dés. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie.

Règles du jeu

Les mises

Le joueur qui a reçu les dés demande d'abord à son voisin de gauche, puis à tous les autres joueurs, les uns après les autres, dans le sens de l'aiguille d'une montre, de faire leur mise. Chacun dépose devant soi la somme choisie, sur la partie intérieure du plan de jeu, en la distançant des mises des joueurs voisins, de sorte qu'elle soit bien visible de tous. Chacun mise ce qu'il veut. Il est aussi permis de miser tout son argent ou rien du tout. Celui qui ne veut rien miser dit : "je passe".

Qu'on ait misé ou "passé", il n'est plus possible par la suite d'ajouter ou d'enlever de l'argent. Le joueur qui a les dés pose son argent en dernier. Cette façon de faire est importante pour le bon déroulement du jeu, car le joueur qui jette les dés doit pouvoir prévoir les avantages et désavantages que le pion lui procurera selon les cases qu'il atteindra.

Les dés

Le joueur qui a reçu les dés doit les poser devant lui, à la vue des autres joueurs, jusqu'à ce que tout le monde ait déposé sa mise. Lorsque tous les joueurs et lui-même ont déposé leur mise, il commence la partie en jetant ses deux dés. Le pion est avancé sur les cases du circuit, dans le sens de la flèche, d'autant de points obtenus avec les deux dés.

Particularités des dés :

- Le joueur qui jette les dés peut toujours refuser le premier jet et relancer les dés s'il le désire, mais cela ne vaut que pour le premier jet. Cette règle est également valable pour la "bataille" (voir ci-dessous).
- Le joueur qui lance les dés doit toujours dire s'il accepte le premier jet ou s'il relance les dés.
- Après une "bataille", - c'est-à-dire lorsque les dés ont le même nombre de points - on est obligé de rejeter les dés. Le pion est avancé d'autant de points obtenus avec les deux jets. Lorsqu'on a plusieurs " batailles " de suite, les points de chaque jet sont additionnés et le pion avance d'autant de cases. La dernière case atteinte compte.
Si le premier jet donne une " bataille ", on peut évidemment refuser et relancer les dés. En revanche, si on l'accepte, on est obligé de rejeter les dés, selon la règle de la " bataille ".

Signification des cases et calcul des points

Les chiffres dans les coins du plan servent d'aide-mémoire pour la signification des cases colorées. Selon la case où le pion s'arrête, il en résulte ce qui suit avec l'argent de tous les joueurs, y compris celui du joueur qui a lancé les dés :

- Bleu : tous les joueurs reçoivent de la banque un gain égal à la valeur de leur mise.
- Jaune : tous les joueurs reçoivent de la banque un gain de 10 fois la valeur de leur mise.
- Rouge : tous les joueurs reçoivent de la banque un gain de 100 fois la valeur de leur mise.
- Beige : tous les joueurs perdent et remettent leur mise à la banque.
- Vert : tous les joueurs perdent leur argent non misé et le remettent à la banque.
- Noir : celui qui a lancé les dés doit réaliser un coup décisif avec un seul dé. Ce jet ne compte que pour le joueur qui a lancé le dé et le pion n'est pas déplacé !

Signification des différents points du coup décisif :

1. Le joueur perd tous les billets misés et non misés en faveur de la banque.
2. Le joueur perd tout l'argent misé en faveur de la banque.
3. Le joueur perd tout l'argent non misé en faveur de la banque.
4. Le joueur reçoit 1 000 de la banque.
5. Le joueur gagne tout l'argent misé par les autres joueurs.
6. Le joueur gagne tout l'argent non misé des autres joueurs.

Lorsque les gains et les pertes ont été réglés, les joueurs retirent du jeu leur argent restant. Celui qui avait jeté les dés les passe à son voisin de gauche. Celui-ci invite les autres joueurs à faire la prochaine mise.

L'argent

L'argent ne doit être ni prêté ni donné. Il est strictement défendu d'échanger l'argent contre des valeurs plus faibles. Mais, lorsque quelqu'un possède 10 jetons ou billets de même valeur, il doit immédiatement les échanger auprès de la banque contre un billet de la valeur supérieure la plus rapprochée. Cette règle doit absolument être respectée. Le fait de jouer trop longtemps avec des jetons ou billets de faible valeur fait traîner le jeu. Pour assurer une bonne technique du jeu, tout l'argent, même celui qui n'a pas été misé, doit être rangé de façon que tous les joueurs puissent le voir et le compter facilement. Lorsqu'aucun des joueurs ne peut miser, le pion est avancé sur la case noire avec la flèche et l'argent d'assurance est distribué (voir ci-dessous).

Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur à avoir de l'argent, on lance les dés comme d'habitude. Les joueurs qui n'ont pas d'argent peuvent également lancer les dés et avancer le pion, mais ils " passent " au moment où l'argent est misé.

Les billets d'assurance

A chaque tour, les joueurs reçoivent une certaine somme d'argent de l'assurance, lorsque le pion a atteint ou dépassé la case avec la flèche. La somme versée correspond à ce qui est imprimé sur le billet d'assurance de chaque joueur. Au début du jeu, chacun reçoit donc 5 jetons d'une valeur de 1.

Les billets d'assurance ne constituent pas d'argent. Ils ne peuvent pas être misés, échangés contre de l'argent ou empruntés. Ils ne servent que de justificatifs pour le montant d'assurance à recevoir. Les joueurs peuvent aussi opter pour la sécurité en achetant, au cours du jeu, des billets d'assurance d'une valeur supérieure ; ils peuvent ainsi augmenter le paiement de l'assurance, qui à l'origine était de 5, jusqu'à une valeur de 500 au maximum. Les billets d'assurance ne peuvent être achetés que dans l'ordre de leur valeur, de 5 à 50 et de 50 à 500. Chaque joueur peut acheter un billet d'assurance lorsque c'est son tour de mise ; il le fait avant de poser son argent. Le prix d'achat est de 1 000 pour un billet d'une valeur de 50 et de 1 0000 pour un billet d'une valeur de 500. Ce montant est à payer exactement, sans avoir à faire de change. L'ancien billet d'assurance est à remettre contre le nouveau.

Les joueurs ne peuvent avoir qu'un billet d'assurance à la fois, qui ne représente pas d'argent, même à la fin du jeu.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur est en mesure de gagner 1 million au prochain tour et de terminer ainsi le jeu, le banquier pose le billet du million au milieu, avant qu'on ne mise. Il en va du million !

Le banquier reprend le billet si le joueur ne l'a pas gagné. Le premier qui a un million gagne le jeu. Lorsque plusieurs joueurs à la fois atteignent le million, celui qui a la somme la plus élevée gagne le jeu. En cas d'égalité, c'est celui qui a misé le premier qui gagne le jeu.