



OSEZ DEVENIR RICHE ! 

RÈGLES DU JEU

CRESUS est un jeu convivial pour toute la famille de 2 à 6 joueurs.

Qui n'a jamais rêvé d'être riche comme CRESUS ? Êtes-vous flambeur, joueur, rusé, stratège ?

Tous les chemins sont bons pour gagner votre île paradisiaque !

BUT DU JEU

Le but du jeu est de réaliser un rêve en s'offrant une île paradisiaque.

Les joueurs cherchent à s'enrichir en accumulant des signes extérieurs de richesse. Ils disposent d'un maximum de 10 tours de jeu pour accomplir leur quête.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1) **Distribution** : chaque joueur reçoit 100 Millions en billets Crésus (répartition en billets = 5 x 1 M, 1 x 5 M, 2 x 10 M, 1 x 20 M, 1 x 50 M), 1 pion de couleur et 1 plateau individuel (à la couleur de son pion) représentant son portefeuille d'actions.

2) **Préparation du matériel** : les cartes Action sont triées par couleur de marché et posées face cachée sur les emplacements correspondants du plateau de jeu (les cartes jaunes sur le marché jaune et ainsi de suite). Les cartes Expert sont mélangées, puis 10 d'entre elles sont posées face cachée sur l'emplacement prévu du plateau de jeu (les 10 cartes restantes sont mises à part et non utilisées lors de cette partie). Les cartes Crésus sont mélangées et posées au centre du plateau de jeu.

3) **Banque** : les billets non distribués sont triés et forment la banque. Un joueur est choisi pour gérer la banque au cours de la partie.

4) **Position de départ** : chaque joueur pose son pion devant lui, hors du plateau de jeu.

Les billets de banque et les cartes Signe Extérieur de Richesse peuvent être rangés dans la boîte aux emplacements prévus à cet effet. Une aide de jeu illustrée détaille le fonctionnement de chacun des éléments du jeu (cartes, plateaux).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 10 tours de jeu au maximum. Dès que la pile de cartes Expert est vide, les joueurs jouent le dernier tour de jeu.

TOUR DE JEU (COMPOSÉ DE 6 PHASES SUCCESSIVES)

Phase 1 - Tirage d'une carte Expert :

- Un joueur pioche une carte Expert de la pile et la révèle à l'ensemble des joueurs.
- S'il s'agit d'une carte Pirate Informatique, il la pose directement sur le marché concerné qui sera fermé pendant un tour (pas d'achat ou de vente sur ce marché).
- Sinon la carte Expert est mise aux **Enchères Secrètes** : les joueurs souhaitant l'acheter glissent des billets sous leur main de façon secrète. Ils révèlent ensuite leur mise de façon simultanée. Celui qui a proposé le montant le plus important, paie la banque et remporte la carte. Les autres joueurs impliqués reprennent leur mise. Si plusieurs joueurs proposent le montant le plus important, la vente est annulée. Ils peuvent procéder une deuxième fois à une enchère sur cette carte. En cas de deuxième enchère identique, la vente est définitivement annulée, la carte retirée du jeu et les joueurs reprennent leur mise.
- Le joueur ayant remporté la carte Expert peut choisir à quel tour il souhaite l'utiliser. Une carte Expert est utilisable une seule fois par partie.



Carte Expert

Phase 2 - Déplacement - Choix d'un marché :

- Chaque joueur prend un dé. La couleur de chacune des faces du dé correspond à un marché sur le plateau du jeu (London, New York, Hong Kong, Sao Paulo, Sydney, Tokyo).
- Les joueurs choisissent secrètement le marché sur lequel ils souhaitent se rendre, en sélectionnant derrière leur main une des faces de leur dé de couleur.
- Les joueurs révèlent de façon simultanée leur choix, en levant leur main pour dévoiler la face du dé sélectionnée.
- Chaque joueur pose alors son pion sur le marché qu'il a choisi. Ce marché est activé.
- On ne peut pas rester sur le même marché pendant 2 tours. Un joueur qui sélectionne à nouveau le marché sur lequel il est déjà, commet une erreur. Il lui sera interdit de participer à la phase d'achat d'actions sur ce marché.

 Note : la face rouge du dé est illustrée par un .



1) Les joueurs choisissent secrètement leur marché.

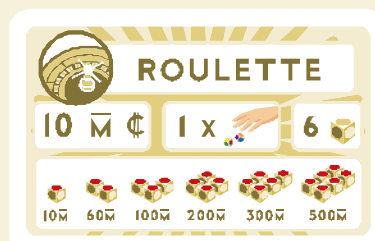


2) Les joueurs révèlent de façon simultanée leur choix.

Lors des phases suivantes du tour, la partie se joue marché par marché dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de London (marché jaune).

Phase 3 - Tirage d'une carte Crésus par marché "actif" :

- Un des joueurs du marché pioche une carte Crésus au centre du plateau de jeu.
- L'effet de la carte est appliqué immédiatement à tous les joueurs présents sur ce marché.
- Certaines cartes, les cartes Tournoi et la carte Anniversaire, concernent tous les joueurs.
- Pour les cartes payantes, les joueurs doivent régler à la banque la somme indiquée avant de pouvoir les utiliser.



Carte Crésus

Phase 4 - Achat d'actions par marché :

1) **Visualisation des cartes Action** : un joueur retourne deux cartes Action sur chaque marché actif. Selon qu'il y ait un seul ou plusieurs acheteurs sur le même marché, l'achat se fait soit de façon directe, soit via un système d'enchères.

2) Achat d'actions :

- **Un seul acheteur** sur le marché : le joueur, s'il a assez de liquidités, peut acheter l'une des 2 ou les 2 actions révélées sur le marché. Après avoir payé le prix d'achat à la banque, il classe par secteur d'activité la ou les carte(s) Action dans son portefeuille (plateau individuel).

- **Plusieurs acheteurs sur le marché (Enchères secrètes)** : les joueurs, présents sur le marché, indiquent s'ils souhaitent ou non prendre part à l'enchère en posant leur pion sur la carte Action dont la valeur est la plus importante. Les joueurs intéressés glissent des billets sous leur main de façon secrète. Puis ils révèlent leur mise de façon simultanée. Celui qui a proposé le montant le plus important, paie la banque et classe l'action dans son portefeuille. Les autres joueurs impliqués reprennent leur mise. Si plusieurs joueurs proposent le montant le plus important, la vente est annulée. Ils peuvent procéder à une deuxième enchère sur cette action. En cas de deuxième enchère identique, la vente est alors définitivement annulée. La carte Action est remise sous sa pile et les joueurs reprennent leur mise. L'achat de la deuxième action se déroule de façon identique.

Les enchères sont totalement libres et indépendantes de la valeur de l'action.

- **Bonus Sectoriel** : après chaque achat d'actions, le joueur peut recevoir de la banque le Bonus Sectoriel indiqué sur son portefeuille d'actions et selon le nombre d'actions détenues par secteur d'activité.

Les cartes Action non achetées sont remises sous la pile d'actions de leur marché. Quand chaque joueur a fini sa phase d'achat, les joueurs passent à la phase de vente d'actions.



Enchères secrètes

Phase 5 - Vente d'actions par marché :

Conditions de vente des actions : pour vendre une action, le joueur doit la détenir dans son portefeuille (plateau individuel). La vente se déroule comme indiqué sur le recto de la carte Action. La main indique le nombre de jets de dés possibles (de 1 à 3) et symbolise le risque (réaliser une combinaison en 1 lancer est beaucoup plus risqué qu'en 3). Le tableau fournit le montant de la vente en fonction du nombre de faces de même couleur obtenu. Le joueur peut vendre les actions, qu'il détient dans son portefeuille, sur n'importe quel marché.

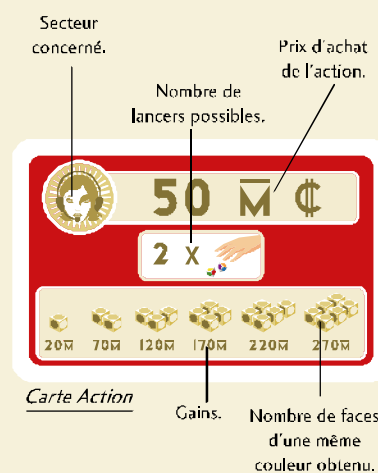
Comment vendre une action ?

1) Le joueur prend les 6 dés en main. Il va chercher à totaliser un maximum de faces d'une même couleur selon le nombre de lancers indiqué sur la carte Action. S'il peut faire 2 ou 3 lancers, il choisit à chaque étape les dés qu'il veut conserver et le nombre de dés qu'il va relancer.

2) Le joueur compte le nombre de faces d'une même couleur obtenu. Ensuite il se reporte au tableau fourni sur la carte Action pour connaître le prix de vente. La banque lui verse la somme indiquée.

Attention si la carte Action est vendue hors de son marché d'origine, la banque ajoute au montant de la vente obtenu une prime. Cette prime de vente hors marché est indiquée pour chaque secteur d'activité sur le portefeuille (plateau individuel).

3) La carte Action vendue est ensuite remise sous la pile des cartes Action de son marché d'origine.



Exemple : Si le joueur obtient 4 faces d'une même couleur en 2 lancers, alors il vendra cette action 170 millions de Crésus.

Autres opérations possibles entre joueurs (pendant les phases d'Achat et de Vente) :

- **Offre d'Echange** : un joueur peut proposer à tout moment un échange d'actions à un ou plusieurs joueurs. Il détermine ensuite, selon les propositions des autres joueurs, celui avec qui il réalise cet échange.
 - **Offre d'Achat** : un joueur peut proposer à tout moment aux joueurs, l'achat d'une ou plusieurs actions de leur portefeuille. Si un accord est trouvé, l'acheteur ajoute l'action à son portefeuille et paie directement le vendeur.
- Dans les deux cas ci-dessus, le bonus sectoriel n'est pas payé par la banque.

Manque de liquidité :

- **Vente d'un signe extérieur de richesse** : un joueur qui manque d'argent, peut vendre à tout instant, une carte Signe Extérieur de Richesse à la banque. Il doit commencer par vendre son signe ayant le plus de valeur. La banque le rachète à 50% de sa valeur initiale. Le joueur rend la carte Signe Extérieur de Richesse vendue à la banque.

Faillite Totale :

- Le joueur qui ne peut honorer ses dettes, après avoir vendu la totalité de ses actions et de ses cartes Signes Extérieurs de Richesse, est déclaré en faillite totale.
- La banque lui prête 100 Millions de Crésus, qu'il devra lui rembourser avant l'achat du premier signe extérieur de richesse. Ce prêt n'est accepté qu'une seule fois par partie et par joueur.

Phase 6 - Fin du tour - Achat de signes extérieurs de richesse :

Tout joueur, s'il en a les moyens, peut acheter une ou deux cartes Signe Extérieur de Richesse à la fin de chaque tour. Chaque joueur doit respecter l'ordre croissant des valeurs à l'achat. Un joueur ne peut pas faire l'impasse sur l'un des signes extérieurs de richesse. Ainsi, pour acquérir l'île paradisiaque, le joueur devra acheter, préalablement et dans l'ordre, toutes les autres cartes Signe Extérieur de Richesse.

Achat d'un signe extérieur de richesse : le joueur indique la carte qu'il souhaite et paie le montant requis à la banque. Il pose ensuite la carte face à lui, visible par les autres joueurs.



Carte Signe Extérieur de Richesse

FIN DE LA PARTIE :

- A la fin d'un tour, si un ou plusieurs joueurs achète(nt) la carte Ile Paradisiaque (à 500 Millions de Crésus), il(s) remporte(nt) la partie. Les joueurs sont classés selon les cartes Signe Extérieur de Richesse qu'ils ont achetées. Les joueurs ex-aequo sont départagés selon le montant restant de leurs liquidités.

- S'il ne reste plus de carte Expert, la partie est finie à la fin de ce dernier tour. Les joueurs sont classés selon les cartes Signe Extérieur de Richesse qu'ils ont achetées. Les joueurs ex-aequo sont départagés selon le montant restant de leurs liquidités.

Le jeu Crésus® est édité par AVECOR. Le nom du jeu Crésus, les logos Crésus, les accroches utilisées dans Crésus ainsi que les illustrations sont des marques protégées par AVECOR.

© AVECOR 2004 TOUTS DROITS RÉSERVÉS.

AUTEURS DU JEU : HERVÉ SAGNIER & LAURENT VINCENT.

Les Règles du jeu CRESUS - Janvier 2004.

design by toodoo™

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés.