

7. PARTIE À 3 JOUEURS

Pendant la phase **PRÉPARATION**, chaque joueur choisit 2 rôles.

Pendant la phase **NÉGOCIATION**, les 2 rôles de chaque joueur sont traités individuellement. Ainsi, un joueur peut choisir de retirer l'un, les deux ou aucun de ses rôles lors de la négociation. Comme d'habitude, la mise de chaque rôle en retrait est rendue au joueur.

La phase **CASSE** se déroule comme d'habitude.

Lors de la phase **PARTAGE DU BUTIN**, le butin est divisé équitablement selon le nombre de rôles restants. Ainsi, un joueur avec deux rôles restants récupérera deux parts du butin. Comme pour une partie classique, **The Driver** est payé pour chaque rôle.

Notez qu'il est possible que vous vous retrouviez à payer votre propre **Driver**, ou à voler de l'argent à votre propre **Brute** avec **The Mentalist**, ce qui n'aura aucun effet sur votre argent.



GRAIL
GAMES

Auteur : Jeremie Kletzkine
Illustrations : Carole Chaland
Direction artistique : Laura Arrescurrenaga
Direction éditoriale : Arnaud Charpentier
Traduction française : Valentin Le Lay
Relecture : Thomas Marrot
Production : Surfin' Meeple Chinaa

© 2024 Grail Games. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Publié par : Matagot SAS, 161 rue F.Audeguil, 33000 Bordeaux, France.



Adresses sur quefairedesdechets.fr

JEREMIE KLETZKINE MILLIONS of DOLLARS

2^e Edition



1. MISE EN PLACE

Rôles à utiliser :

- 4 joueurs : 
- 5 joueurs : 
- 3 ou 6 joueurs : 
- 7 joueurs ou + : 

Empilez tous les billets pour former la Réserve, et mettez-la de côté.

Piochez 5 cartes Butin  au hasard, et mettez-les de côté face cachée.

Chaque joueur reçoit une série complète de cartes Rôle , 1 carte Participation, et 10M\$.

Le joueur qui a regardé un film de ganster le plus récemment reçoit la carte Leader.

2. PRÉPARATION

1. Révélez une carte Butin et placez-la face visible au milieu de la table. Ajoutez au milieu de la table autant d'argent de la Réserve qu'indiqué sur la carte Butin.

2. Chaque joueur :

- Choisit une carte Rôle et la place face cachée au milieu de la table.
- Mise 2M\$ au milieu de la table.

3. Mélangez les cartes Rôle, révélez les toutes sauf une qui reste cachée.

3. NÉGOCIATION

Règle clé - En commençant par le Leader, chaque joueur annonce le rôle qu'il a envoyé pour le casse (il peut dire la *vérité* ou *mentir*). À ce moment les joueurs peuvent se demander de se retirer, négocier leur retrait contre de l'argent ou partir d'eux-mêmes.

Ceux qui se retirent récupèrent les 2M\$ misés ainsi que la somme éventuelle négociée pour leur retrait du casse et ne participent plus au casse. Ils retournent également face verso  leur carte Participation pour indiquer leur retrait.

Pendant cette phase, le joueur possédant la carte Leader peut lancer un vote pour démarrer le casse. Si au moins la moitié des joueurs est pour, la phase prend fin.

4. LE CASSE

Règle clé - À ce moment, s'il y a plusieurs rôles identiques qui participent au casse au moment où ils sont appelés, ils sont éliminés et leur effet ne s'applique pas (à l'exception de The Brute).

Les rôles sont appelés et les joueurs ayant le rôle correspondant se manifestent dans l'ordre suivant (qui **DOIT** être respecté) :

NOTE : si votre rôle était caché vous le révélez lorsqu'il est appelé.

1.  **The Tech**, le *Technicien* (balance) élimine un rôle révélé.
2.  **The Acrobat**, l'*Acrobate*, prend 5M\$ du milieu de la table.
3.  **The Brute**, la *Brute*, prend 2M\$ du milieu de la table, même si elle est éliminée.
4.  **The Mentalist**, la *Mentaliste*, vole 2 M\$ à The Brute, au Tech ou à The Acrobat s'il y en a toujours dans le casse.
5.  **The Brain**, le *Cerveau*, rajoute autant d'argent de la Réserve qu'indiqué sur la carte Butin révélée au centre.
6.  **The Driver**, le *Chauffeur*, prend 1M\$ du milieu de la table pour chaque rôle participant au casse.

5. PARTAGE DU BUTIN

Règle clé - Lors de cette étape, si The Tech est le seul personnage à participer au casse, il perd 5M\$ et le butin est perdu.

Pour chaque rôle participant au casse qui est représenté sur la carte Butin, rajoutez autant d'argent de la Réserve qu'indiqué.

Le Butin est ensuite réparti équitablement entre les personnages toujours en jeu. Arrondissez au supérieur en prenant de l'argent de la Réserve si nécessaire.

6. DEVEZ-VOUS RICHE OU CONTINUEZ

Règle clé - Si l'un des joueurs a 50M\$ ou plus, il remporte immédiatement la partie. Sinon, passez la carte Leader au joueur avec le moins d'argent et continuez à jouer. Une fois que le 5e butin a été partagé, le joueur le plus riche gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui est le plus proche dans le sens horaire de celui qui possède la carte Leader remporte la partie.