

## **Cash**

Un jeu de filous pour 3 a 6 gentlemen à partir de 10 ans

### **Contenu :**

35 cartes-coffres forts

25 cartes-primés

4 x 15 cartes-clés

1 règle

### **Attention:**

ce jeux est marqué en braille en langue allemande.

Nous trouvons donc:

- Blau: bleu
- Rot: rouge
- Grün: vert
- Gelb: jaune

Eh oui, les quatre anciens filous se sont associés pour faire, de temps en temps, l'éloge de leurs grands casses. Depuis, tous les quatre sont devenus des honnêtes et respectables citoyens. Pour ne pas perdre la main, et pour toutefois ne pas entraver la loi, ils ont fondé un club dans le but de déterminer une fois l'an le plus malin grippe-sou. Les chambres du club sont particulières; en effet, ou d'autre pourrait-il bien y avoir 35 coffres-forts par chambre ?

Nous nous baserons sur ce jeu des gentlemen qui sort de l'ordinaire: celui qui arrive a forcer le plus de coffres-forts pour s'approprier le plus grand butin est nommé, pour toute l'année, le super-gentleman-cambrioleur et le président du club. Assez de bavardage ! Maintenant,

nous vous invitons à participer activement aux casses de ce club.

### **But du jeu**

Celui qui disposera à la fin du jeu du plus grand butin sera l'heureux Grippe-sou et gagnera la partie.

Pour forcer un coffre-fort, il faut avoir rassemblé quatre clés correspondantes.

### **Situations particulières**

Que se passe-t-il lorsqu'un tas de cartes-clés d'une même couleur est épuisé ?

Dans ce cas, le premier joueur doit, lorsque ce sera à nouveau son tour, ouvrir un coffre-fort, de façon à utiliser une carte-clé dont la couleur est épuisée.

Le dernier coffre-fort ne peut pas être ouvert.

S'il devait arriver qu'aucun joueur n'arrive à forcer le dernier coffre-fort, aucun n'ayant les quatre cartes-clés correspondantes, la carte-coffre-fort reste sur la table.

C'est le seul cas où sept nouveaux coffres-forts sont rajoutés. Si ce fait, certes très rare, devait se produire lors du dernier tour de jeu, le jeu se termine et la carte ne sera pas ramassée.

### **La prime du dernier coffre-fort**

Le coffre-fort le plus dur à forcer est celui qui reste en jeu, tandis que les six autres sont déjà forcés. Le joueur qui réussit à forcer ce dernier coffre, en l'occurrence le septième, reçoit une carte-prime de valeur 10. Si, lors d'un même tour de jeu, un joueur réussit à ouvrir les deux derniers coffres-forts, il obtient deux cartes-primées :

Une pour le casse du siècle,  
Une autre pour la prime du dernier coffre-fort.

### **Les nouveaux coffres-forts**

Lorsque tous les sept coffres-forts ont été forcés, on découvre les sept cartes-coffres-forts suivantes du tas. Tous les joueurs qui possèdent encore des cartes-clés, peuvent bien entendu les garder. Si vous avez de la chance, vous pouvez, lorsque ce sera à votre tour, forcer un coffre-fort de cette nouvelle série.

### **Fin du jeu**

Le jeu est terminé lorsque tous les 35 coffres-forts ont été forcés, c'est-à-dire que toutes les cartes-coffres-forts auront été ramassées.

Maintenant, chaque gentleman-filou additionne ses cartes-primés et le montant du butin de ses cartes-coffres-forts. Celui qui a réussi à s'approprier le plus grand butin est le gagnant du jeu et le nouveau président des gentlemen-filous.

Sincères félicitations !

### **Préparation du jeu**

Vous triez les cartes selon les trois couleurs différentes du Dos des cartes :

Les cartes-primés (chiffre 10 et dos vert) : elles sont mises en tas, faces cachées. Elles entreront en jeu ultérieurement.

Les cartes-clés (couleur en braille et dos bleu): elles sont triées selon les couleurs des clés et posées en quatre tas séparés, faces visibles.

Avant le début du jeu, chaque joueur choisit quatre cartes-clés de son choix. Elles seront gardées en main pour éviter que les autres joueurs ne les voient.

Les cartes-coffres-forts: (liste des couleurs représentant les 4 clés et valeur du contenu du coffre, dos rouge) elles sont mélangées et posées en tas, faces cachées. Les sept premières cartes du tas sont déposées, faces visibles, les unes à côté des autres au milieu de la table.

Ces sept coffres-forts devront être forcés par les joueurs.

### **Début du jeu**

Il convient tout d'abord de bien observer les sept cartes-coffres-forts découvertes. Sur chaque carte sont indiquées les quatre clés différentes que vous devez absolument détenir pour forcer le coffre-fort.

De plus, le montant du butin contenu dans le coffre-fort est également indiqué sur la carte.

Entre gentlemen, il est d'usage de laisser jouer en premier le plus âgé. En tant que premier joueur, il prend une carte-clé de son choix d'un des quatre tas et la met dans sa main avec les autres cartes. Puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

**Important** : vous avez le droit d'avoir en main autant de cartes-clés que votre stratégie vous le demande !

### **Comment font les filous pour forcer un coffre-fort ?**

Un joueur peut ouvrir un coffre-fort seulement quand c'est à son tour de jouer. Chaque coffre-fort ne pourra être ouvert uniquement qu'avec les quatre clés représentées sur la carte. Si un joueur détient les quatre

cartes-clés correspondantes à une des sept cartes-coffres-forts découvertes et s'il veut forcer un coffre-fort, il montre ses quatre cartes-clés aux autres joueurs. Il remet ses quatre cartes-clés sur leur tas respectif et ramasse, en échange, la carte-coffre-fort qu'il dépose devant lui, face cachée.

**A chaque tour de jeu, le joueur a une alternative :**

- a) il peut prendre une carte-clé du tas de son choix,  
ou
- B) il peut forcer un coffre-fort.

A chaque tour de jeu, le joueur doit choisir uniquement l'une des deux possibilités.

**Le casse du siècle**

Le casse, de loin le plus lucratif pour amasser un maximum de butin, consiste lors d'un seul tour de jeu de forcer plusieurs coffres-forts.

Cela implique qu'il faut rassembler un maximum de cartes.

Chaque filou professionnel sait qu'il s'agit d'une simple maîtrise de ses nerfs !

Pour le casse du siècle, chaque joueur obtient pour chaque coffre-fort supplémentaire ouvert, une carte-prime de valeur 10 qu'il dépose également, face cachée, devant lui. A la fin du jeu, lors du décompte, ces cartes-primés joueront un rôle décisif.