

LA CRISE EST LÀ ET BIEN LÀ !

Les piliers du système financier s'effondrent comme un château de cartes, et nos bien-aimées traditions d'avarice, de profits et d'exploitation sans vergogne sont menacées.

En tant que directeur d'une banque de renommée mondiale, il est de votre responsabilité de faire tout ce qui est en votre pouvoir pour vous assurer une retraite confortable. Vous pouvez aller mendier une aide financière au gouvernement, vous accorder une prime et, quand personne ne regarde, détourner autant de fonds que possible avant que la crise ne vous rattrape !

Vous êtes le président-directeur général d'une banque à l'échelle mondiale. C'est à vous de mener la barque en cette période de crise tout en détournant des fonds et en vous remplissant les poches dès que vous en avez l'occasion sans risquer la faillite.

A la fin du jeu, le PDG possédant la plus grande fortune personnelle l'emporte.

LES QUATRE PAQUETS DE CARTES

Les cartes **Salariat** existent en trois couleurs qui représentent le genre de prêt que vous pouvez consentir aux salariés : prêts à risque modéré (vertes), prêts risqués (orange) ou prêts à haut risque (rouge). Chaque carte Salariat indique les frais généraux que le PDG doit acquitter à chaque tour pour la conserver, et combien de cartes Capital peuvent lui être prêtées.

Les cartes **Confiance** mesurent la crédibilité de votre banque. Au verso de chacune de ces cartes apparaît une valeur de Plan de sauvetage du gouvernement. Chaque carte Confiance peut être échangée contre cette somme quand les temps sont durs (c'est-à-dire à tout moment durant la partie). Les banques n'ont pas le droit de regarder les valeurs des Plans de sauvetage du gouvernement dont elles disposent.

Certains cartes **Capital** comprennent des effets supplémentaires : ceux-ci peuvent être déclenchés à tout moment, simplement en les déclarant, en suivant les indications de la carte et en les défaussant sous le paquet de cartes Capital.

Les cartes **Capital** peuvent être affectées en tant que Prêt (placées face visible sur une carte Salariat devant vous), conservées dans votre banque (dans votre main) ou venir grossir votre fortune personnelle.

Les cartes **Événement** s'appliquent à tous les joueurs. On en retourne une à la fin de chaque tour.

PRÉPARATION DU JEU

1. Séparez et battez les quatre paquets de cartes.

2. Distribuez à chaque joueur :

pour une partie à 2 joueurs : 1 carte Salariat, 3 cartes Confiance & 15 cartes Capital

pour une partie à 3 joueurs : 1 carte Salariat, 2 cartes Confiance & 10 cartes Capital

pour une partie à 4 joueurs : 1 carte Salariat, 2 cartes Confiance & 8 cartes Capital

3. Placez le reste des paquets face cachée au centre de la table. Retournez la première carte Salariat afin qu'elle soit posée face visible sur le paquet.

4. Chaque joueur doit conserver ses cartes Salariat face visible et ses cartes Confiance face cachée devant lui sur la table sans les regarder.

5. Le joueur le plus riche commence la partie.

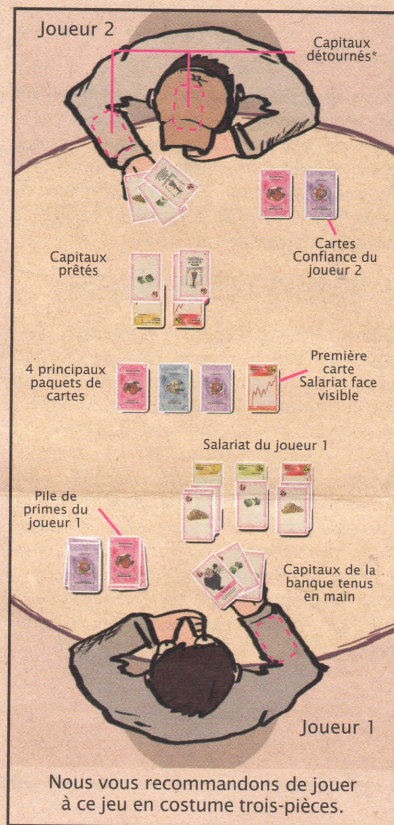
TOUR D'UN JOUEUR

1. Gérez votre Salariat. Vous pouvez soit :

1a) Augmenter les effectifs de votre Salariat : prenez la carte Salariat face visible du paquet* et placez-la à côté de votre Salariat existant. Quand vous prenez une carte Salariat, vous recevez 1 carte Confiance.

* Vous pouvez payer 1M (1 million !) une fois par tour pour défausser la première carte Salariat (en la plaçant sous le paquet) et révéler la suivante dans le paquet de cartes Salariat.

1b) Dégraisser en liquidant des salariés : défaussez 1 de vos cartes Salariat ainsi que toutes les cartes Capital qui lui ont été prêtées en tant qu'emprunt. Vous devez également vous défausser de 1 carte Confiance.



1c) Ne rien faire : laissez votre Salariat tranquille.

2. Payez les frais généraux. Vous devez payer les frais généraux de votre Salariat avec des cartes Capital de la main de votre banque. Remplacez ces Capitaux sous le paquet de cartes Capital. Si vous n'avez pas la quantité exacte, on ne vous rend pas la monnaie.

3. Prêter des Capitaux en tant qu'emprunt. Placez des cartes Capital sur vos cartes Salarial que vous voulez pour représenter l'argent prêté. Attention : le nombre de cartes Capital qu'on peut prêter à une carte Salarial donnée est limité, comme indiqué sur ladite carte.

4. Retourner une carte Événement. L'Événement indiqué s'applique à toutes les banques.

À TOUT MOMENT, LES JOUEURS PEUVENT...

Détourner des Capitaux. Volez des Capitaux à votre banque et cachez-les n'importe où, là où vous pouvez (tous les coups sont permis...). Si un autre joueur vous prend en train de détourner des fonds, vous perdez 1 carte Confiance et vous devez replacer les Capitaux détournés dans votre main.

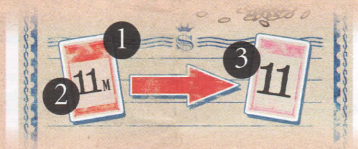
Passer un contrat avec une autre banque. Vous pouvez prêter, vendre ou échanger des Capitaux avec les autres banques.

Déclencher n'importe quel effet apparaissant sur une carte Capital que vous avez en main. La carte Capital est alors défaussée.

Faire appel à un Plan de sauvetage du gouvernement. Retournez la première carte de votre pile de cartes Confiance pour dévoiler un Plan de sauvetage du gouvernement. Une fois le Plan de sauvetage appliqué, défaussez-vous de la carte Confiance en question.

PAIEMENT DES INTÉRÊTS

Quand vous prêtez des Capitaux, c'est pour que ces emprunts vous rapportent une coquette somme. Les prêts à haut risque rapportent plus, mais moins fréquemment, tandis que les prêts à risque modéré vous feront rarement défaut, mais paieront moins. Par conséquent, les banques disposant d'un portefeuille de prêts diversifié devraient avoir des revenus réguliers. Des cartes « Paiement des intérêts » sont dispersées dans le paquet de cartes Événements et comportent trois éléments d'information importants :



- 1) Le type de prêt qui rapporte : à risque modéré, risqué ou à haut risque.
- 2) La somme minimale qu'il faut avoir prêtée pour recevoir un paiement.
- 3) Le nombre de cartes Capital que reçoit chaque banque remplissant les conditions spécifiées.

KRACH !

Les banques doivent prendre garde aux sommes qu'elles prêtent, car on ne sait jamais quand une crise (un Krach !) risque de survenir. Pendant un Krach, les banques doivent révéler les Capitaux de leur main et montrer qu'elles en ont au moins assez pour couvrir les prêts consentis à leur Salarial.

On vérifie que chaque banque a assez de cartes Capital pour couvrir les prêts qu'elle a accordés à ses cartes Salarial. Les banques qui ne peuvent pas couvrir le total des prêts qu'elles ont consentis avec la valeur de leurs Capitaux doivent éviter la banqueroute par tous les moyens possibles (effets de certaines cartes, Plan de sauvetage du gouvernement...).

On mélange de nouveau le paquet de cartes Événement après un Krach.

BONUS ET DÉTOURNEMENT

Il y a deux moyens de siphonner l'argent de votre banque dans vos poches. Les primes et les détournements. Les primes ne peuvent être prises que lorsque la carte appropriée est jouée alors que les détournements peuvent être tentés à tout moment.

AUTRES RÈGLES

Si vous n'avez pas la somme exacte pour payer, la monnaie ne vous sera pas rendue.

Une carte GRÈVE peut retirée par une carte BRISEUR DE GRÈVE ou en dégraissant la masse salariale (phase 1b)

Si votre banque doit se défausser d'une carte Capital ou Confiance et qu'elle n'en a aucune, elle est en faillite.

Une banque en faillite retire sa pile de primes et place toutes les autres cartes devant elle. Les autres PDG peuvent maintenant enchérir pour s'emparer de cette banque et de toutes ses cartes dans l'état exact où elle se trouve alors. Le vainqueur gagne 1 carte Confiance. Si personne n'enchérit, toutes les cartes retournent dans leurs paquets respectifs. Le PDG de la banque en faillite conserve sa fortune personnelle, mais il n'agit plus dans le jeu.

Au fil de la partie, toutes les cartes jouées ou défaussées reviennent sous leurs paquets respectifs.

Une fois qu'une carte Capital est détournée ou prise en tant que prime, elle fait partie de la fortune personnelle d'un PDG et n'est plus considérée comme étant en jeu.

Votre banque doit avoir au moins 1 carte Salarial pour rester dans la partie.

Si une banque détient au moins 50% des parts d'une compagnie, la valeur de ces parts est doublée en situation de Krach. Par ailleurs, si elle détient 100% des parts d'une compagnie, la valeur est triplée. Ces multiples s'appliquent également en fin de partie, quand les PDG comptabilisent leurs fortunes personnelles.

FIN DE PARTIE

Quand il ne reste plus qu'une banque survivante, ou aucune, la partie est terminée immédiatement.

Tous les PDG comptent leur fortune personnelle (primes et fonds détournés).

Le PDG de la dernière banque solvable (s'il y en a une) ajoute un bonus de 3 millions (3M) à sa fortune personnelle, ainsi que 3 millions (3M) par carte Confiance encore en sa possession.

Tous les PDG en faillite gagnent un parachute doré de 1 million (1M) à ajouter à leur fortune personnelle.

Le PDG ayant la plus grande fortune personnelle l'emporte.

© TerrorBull Games Ltd. 2009 - 1re édition

Un jeu de Andrew Sheerin & Andy Tompkins

Illustrations et "conseils spéciaux" de Tom Morgan-Jones de www.inkymess.com

Retrouvez la totalité des crédits et des remerciements sur www.Krachthecardgame.com/thanks

www.Krachthecardgame.com | www.terrorbullgames.co.uk

Création Graphique d'Edge Studio

www.krach.edgeent.com

www.edgeent.com



TERRORBULL GAMES

edge®

WWW.EDGEENT.COM