



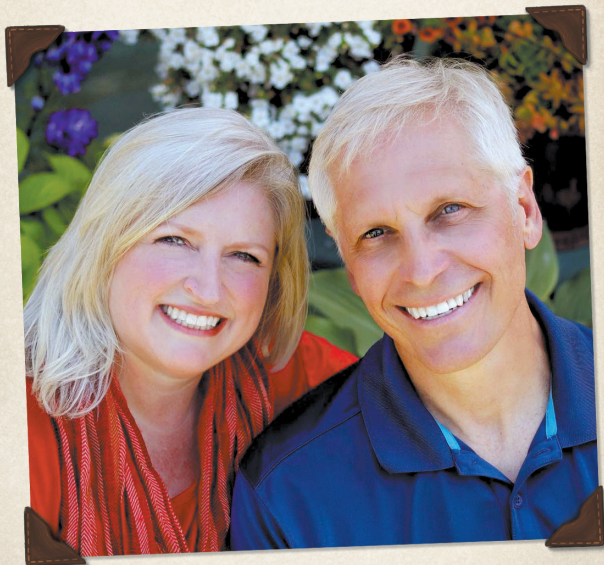
CACHE TON CASH®

LIVRET DE RÈGLES

MERCI !

« Merci infiniment à toi qui joues à nos jeux ! Il n'y a rien que nous chérissions davantage que les liens qui nous unissent à notre famille et à nos amis. Contribuer aux moments que tu partages avec les tiens est un honneur. Nous sommes ravis d'imaginer les gens qui, tout autour du monde, s'amuse avec ce jeu. »

-Grandpa Beck et sa famille



APERÇU

Tente de devenir le premier millionnaire en accumulant des possessions. Empile des sets de cartes devant toi pour accroître ta fortune. Mais attention : le set visible au sommet de ta pile peut être volé. Tu veux garder tes richesses ? Alors, un conseil : **Cache ton Ca\$h !**

Ce livret de règles présente des règles classiques et des règles avancées. Nous conseillons de jouer d'abord avec les règles classiques. Tu pourras ensuite utiliser les règles avancées, qui offrent des parties plus stratégiques ! Des règles spécifiques pour 2 ou 3 joueurs se trouvent en fin de livret.

Matériel

Cartes Possession

Collection de BD (10)
Piano (10)
Train électrique (10)
Bijoux de Mémé (9)
Bas de laine (9)
Tirelire (9)
Scooter (9)
Avion perso (9)
Super bagnole (9)
Cabane dans les bois (8)

Cartes Joker

Argenterie (8)
Or (4)

Cartes Action (avancées)

Échange (2)
Déménagement (2)

Cartes Joker (avancées)

Petites économies (2)



Note de Grandpa : La valeur de la plupart des cartes utilise la lettre K, qui signifie 1000. Autrement dit, \$5K vaut par exemple 5000\$.

MISE EN PLACE (CLASSIQUE)

Note : Voici les règles pour 4-6 joueurs. Pour 2-3 joueurs, lis ces règles classiques puis rends-toi aux pages 12 à 15.

- Retire les cartes Échange, Déménagement et Petites économies. Elles ne sont utilisées qu'avec les règles avancées.



- Les cartes restantes sont mélangées.
- 5 cartes sont distribuées à chaque joueur.
- Les cartes non-distribuées sont placées faces cachées au centre de la table : elles constituent la pioche.
- La carte du haut de la pioche est retournée face visible à côté du paquet : c'est la première carte de la défausse.
- Le joueur à gauche du donneur commence la partie.
- Garde de la place devant toi pour poser tes cartes.

Exemple de partie en cours (4 joueurs) :



À retenir

Possession : C'est un objet de valeur que tu collectionnes.



Joker : L'argenterie et l'or sont très précieux et remplacent n'importe quelle possession.



Set : C'est d'abord une paire de possessions identiques (ou une possession et un joker). Mais cela peut devenir bien plus, comme nous le verrons.



Pile : C'est un tas de carte constitué de plusieurs sets.

CE SET EST
PROTÉGÉ !



CE SET EST
EN DANGER !

TOUR DE JEU

À ton tour, tu **dois** réaliser **une** des actions suivantes :

- Constituer un set
- Défausser
- Lancer un défi (tentative de vol)

Constituer un set

Il existe 3 façons de constituer un set :

- Associer 2 possessions identiques de ta main.
- Associer une possession de ta main avec une possession identique du sommet de la défausse.
- Associer 2 cartes comme expliqué, mais en remplaçant une des possessions par un joker. **Note** : le joker doit alors toujours être placé sous la carte Possession!



Autrement dit, une paire peut être composée de 2 possessions identiques, ou d'une possession et d'un joker (Argentierie ou Or). En revanche, un set **ne peut pas** être composé de 2 jokers, ni de plus de 2 cartes. Il **doit** s'agir d'une paire. Enfin, un set ne peut **jamais** être combiné avec le set précédent de ta pile, même s'il s'agit du même type de possession.

Comment empiler les sets ?

Pour séparer les sets, chaque fois que tu en ajoutes un nouveau à ta pile, tu le places sur le précédent en alternant l'orientation, même s'il s'agit de la même possession que le set précédemment joué.



Défausser

Débarasse-toi d'une carte de ta main, face visible, sur la défausse. Cette action peut se révéler très stratégique.

Lancer un défi (tentative de vol)

Le set au sommet de chaque pile est susceptible d'être volé par un autre joueur. Pour tenter de voler le set d'un joueur, pose une carte correspondant à ce set - ou un joker - devant le joueur que tu souhaites défier. **Note :** les cartes Possession et Joker permettent de voler de la même manière, même si leur valeur est différente.



Le défenseur peut protéger son set en jouant une possession correspondante ou un joker de sa main. Chaque joueur peut défier et défendre autant de fois qu'il le souhaite ou qu'il le peut.

Si un joueur ne peut plus ou ne veut plus défendre, il perd le défi. Si le lanceur du défi gagne, il prend le set. Si le défenseur gagne, il le garde. Le vainqueur conserve également toutes les cartes utilisées au cours de la confrontation. Pour rappel, les jokers sont placés **sous** les possessions.

Note: il est interdit de piocher des cartes pendant le défi.



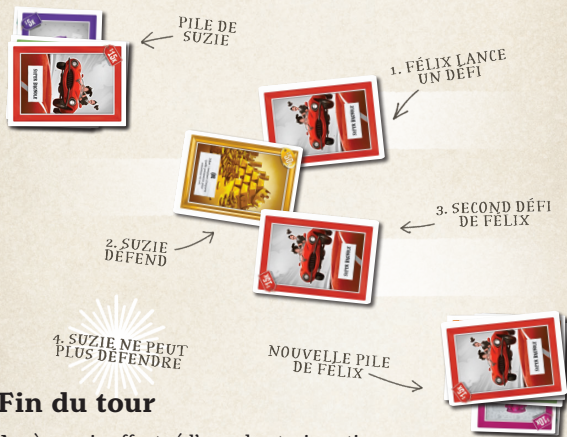
Conseil de Grandpa : Des sets peuvent atteindre une valeur diablement alléchante. Couvre ces sets le plus vite possible avec un autre set pour les protéger !

Lancer un défi (suite)

Deux règles supplémentaires s'appliquent aux défis :

- Le premier set (tout en bas) de la pile de chaque joueur est en sécurité et ne peut jamais être volé.
- Vous devez former au moins un set avant de tenter de voler un set à un autre joueur.

Exemple: Félix tente de voler le set « Super bagnole » de Suzie. Il la défie avec une carte Possession. Suzie réplique avec de l'or (joker). Félix réattaque avec une super bagnole. Suzie ne peut plus se défendre. Félix ajoute les 3 cartes à son nouveau set.



Fin du tour

Après avoir effectué l'une des trois actions possibles (constituer un set, se défausser ou lancer un défi), tire dans la pioche jusqu'à avoir cinq cartes. Ensuite, si un autre joueur a utilisé des cartes pendant ton tour, il pioche également jusqu'à avoir cinq cartes. C'est alors au tour du joueur situé à ta gauche.

FIN DE LA MANCHE

Quand la pioche est épuisée, **le jeu continue** jusqu'à ce que chacun ait joué **toutes** les cartes de sa main. Comme d'habitude, passer son tour n'est pas une option. Si tu décides de ne pas constituer de set ou lancer de défi, ton action **doit** être de défausser une carte.



***Conseil de Grandpa :** Il se peut que tu sois à court de cartes avant les autres, mais tes sets peuvent toujours être volés, alors pense stratégiquement à la façon dont tu joues chaque dernière carte.*

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la manche, chaque joueur calcule son score en additionnant la valeur des cartes de sa pile. (Les rassembler en paquets de 100 000 \$ chacun rend la tâche un peu plus facile.)

FIN DE LA PARTIE

À vous de choisir comment terminer la partie :

- **Partie classique** : Jouez jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un total de 1 000 000 \$ (= \$1000K). Ce joueur gagne !
- **Partie rapide** : Le joueur ayant le score le plus élevé à la fin de la manche gagne.
- **En 3 manches** : Note les scores obtenus à chaque manche. Après 3 manches, le plus haut score cumulé l'emporte !
- **2 manches gagnantes** : Notez quel joueur a remporté chaque manche. Le premier joueur à remporter 2 manches gagne la partie !

RÈGLES AVANCÉES



Conseil de Grandpa : Une fois les règles classiques apprises, essaie d'ajouter une ou plusieurs de ces règles optionnelles pour donner plus de profondeur et de stratégie au jeu !

Règles alternatives

1) Chacun reçoit 6 cartes (plutôt que 5).

2) Deux actions sont jouées à chaque tour.

- La seconde action est optionnelle.
- Il est possible de réaliser deux actions différentes ou deux fois la même action.
- Si tu lances un défi et que tu perds, tu ne peux pas défier le même joueur avant le tour suivant.
- Si ta première action est de défausser, pioche jusqu'à reconstituer une main complète avant ta seconde action.

3) Deux nouvelles actions sont disponibles.

- **Améliorer un set :** Ajoute une carte Possession au sommet de ta pile. Cette carte doit correspondre au set qui se trouve au sommet. Il ne peut pas s'agir d'un joker.
- **Jouer une carte Action :** Joue une carte Échange ou Déménagement.

4) Les deux premiers sets d'une pile peuvent être volés.

- Pour tenter de voler le deuxième set au sommet, il faut jouer **deux** possessions correspondantes ou **deux** jokers ou une possession **et** un joker ou **une** carte Petites économies.
- Une fois le défi lancé, une seule carte est requise pour défendre ou relancer le défi.



Cartes Joker

- **Petites économies** : Ce joker ne vaut que 1 000 \$, mais présente un grand intérêt. Les Petites économies comptent comme 2 jokers si on les utilise pour lancer un défi ou se défendre. Pour contrer cette carte, il faut : deux possessions, deux jokers, un de chaque, ou une autre carte Petites économies. Ensuite, si le défi continue, une seule carte est jouée à la fois.



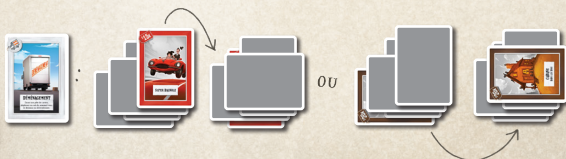
Cartes Action

Ces cartes sont écartées du jeu une fois jouées (elles ne sont pas placées dans la défausse). Elles ne peuvent pas être contrées.

Échange : Échangez le set au sommet de votre pile avec le set au sommet de la pile d'une autre joueur. Même le premier set peut être échangé.



Déménagement : Déplacez un set d'un joueur (y compris vous) du sommet au bas de la pile **ou** du bas au sommet de la pile.



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

- Retire ces cartes du jeu :
8x "Cabane", 2x "Argenterie" et 1x "Or".
- Constitue 3 piles de 10 cartes faces cachées. Il s'agit des piles neutres.
- Retourne la carte du sommet de chaque pile neutre.
- Distribue 6 cartes à chaque joueur.



Exemple de partie en cours :



Nouvelle action

Dans une partie à deux joueurs, une nouvelle action est disponible : **Revendiquer des cartes neutres.**

Tu peux constituer un set en combinant une carte de ta main avec une ou plusieurs carte(s) du sommet des piles neutres. Tu peux utiliser autant de cartes combinables avec une carte de ta main que souhaité.



Revendiquer des cartes neutres

1. Joue une carte de ta main pour former un set avec une ou plusieurs carte(s) du sommet des piles neutres.
2. Rassemble ces cartes pour constituer un set.
3. Ton adversaire peut te défier en posant une possession correspondante ou un joker.
4. Le défi se déroule alors selon la règle classique.
5. Si aucun défi n'est lancé ou si tu gagnes le défi, prends le set. Si tu perds, c'est ton adversaire qui l'empoche.
6. Révèle la carte du sommet des piles neutres utilisées.

Exemple 1 : Deux scooters et un train électrique se trouvent au sommet des piles neutres. Phil joue un scooter de sa main et le combine aux deux scooters visibles. Carla ne lance pas de défi, Phil ajoute donc ce set à sa pile.



Exemple 2 : Un avion, de l'or et de l'argenterie se trouvent au sommet des piles neutres. David joue une carte Bijoux de Mémé de sa main, formant un set avec les 2 jokers. Anna le défie avec une carte Bijoux de Mémé. David ne peut pas se défendre, Anna gagne le set.



RÈGLES POUR 3 JOUEURS

Les règles pour trois joueurs sont similaires à celles pour deux, mais avec quelques petits changements.

- Toutes les cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 5 cartes.
- Les piles neutres sont placées différemment : une pile neutre de part et d'autre de chaque joueur.

Exemple de partie en cours :



Tu ne peux revendiquer la carte que d'une pile neutre, et uniquement d'une des piles neutres situées à ta gauche ou à ta droite. Si tu revendiques la carte au sommet d'une pile neutre, seul l'autre joueur qui y a accès peut te lancer un défi. Le troisième adversaire ne peut pas le faire.

Règles alternatives pour 2 ou 3 joueurs

Apparition d'une carte Action dans une pile neutre :

Les cartes Action révélées avant le début de la manche sont remises au hasard, face cachée, au milieu de la pile neutre. La carte suivante est alors révélée.

Lorsqu'une carte Action est révélée en cours de jeu, son effet s'applique immédiatement aux deux joueurs dans une partie à deux joueurs, ou aux deux joueurs entre lesquels elle se trouve dans une partie à trois joueurs.

Déménagement : Les deux joueurs concernés décident chacun si leur adversaire doit déplacer son set du sommet vers le bas ou son set du bas vers le sommet.

Échange : Les deux joueurs concernés s'échangent le set au sommet de leur pile. Si l'un des joueurs, ou les deux, n'ont pas de set, remettez la carte Action au milieu de la pile, face cachée, et retournez une autre carte.

Une fois la carte Action résolue, elle est écartée du jeu. Les cartes Action révélées dans une pile neutre ne comptent pas comme une action d'un joueur. Les cartes Action jouées depuis votre main suivent quant à elles les règles décrites en page 11 (cartes Action).

Note : Les autres règles alternatives, si elles sont utilisées, restent les mêmes.

Une question ?

Grandpa Beck serait ravi de vous entendre
(en anglais) :

Grandpa@grandpabecksgames.com

+ 1206 498 1959



Suivez-nous !

Instagram : [@grandpa.becks.games](https://www.instagram.com/grandpa.becks.games)

Facebook : www.facebook.com/GrandpaBecksGames

Crédits

Auteurs : Brent et Tauni Beck, Jeff Beck

Illustrateur : Andrew Bosley (bosleyart.com)

Graphistes : David Bock (thegamebocks.com), Cédric Michiels

Rédacteurs : Jeff Beck, David Bock

Adaptation France : Matthieu Clamot

Distribution France

Blackrock Games

10, rue des Pâles - 63540 Romagnat - France

www.blackrockgames.fr

Cache ton Cash™

Grandpa Beck's Games®

Tous droits réservés 2022

www.grandpabecksgames.com

