

# CRÉSUS

OSEZ DEVENIR RICHE !



## RÈGLES DU JEU

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

Qui n'a jamais rêvé d'être riche comme CRÉSUS ? 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 :

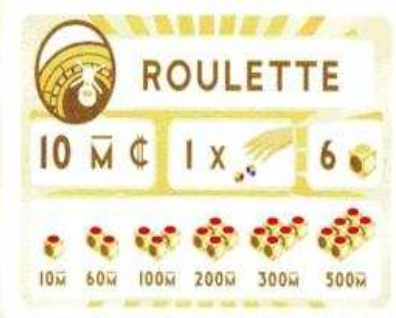
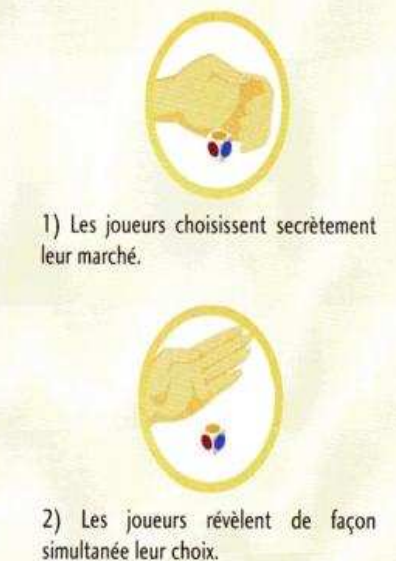
- Chaque joueur prend un dé. La couleur de chacune des faces du dé correspond à un marché sur le plateau du jeu (London, New York, Hong Kong, Sao Paulo, Sydney, Tokyo).
- Les joueurs choisissent secrètement le marché sur lequel ils souhaitent se rendre, en sélectionnant derrière leur main une des faces 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 .

*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.

The diagram shows a red Action Card with the following elements and labels:

- Secteur concerné.**: Points to a circular icon on the left.
- Prix d'achat de l'action.**: Points to the value '50 M €' on the card.
- Nombre de lancers possibles.**: Points to the '2 X' icon with dice.
- Gains.**: Points to a row of dice with values 20M, 70M, 120M, 170M, 220M, 270M.
- Nombre de faces d'une même couleur obtenu.**: Points to the dice showing 4 red faces.

Carte Action

*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 TOUS DROITS RÉSERVÉS.

AUTEURS DU JEU : HERVÉ SAGNIER & LAURENT VINCENT.

Les Règles du jeu CRESUS - Janvier 2004.

design by toodoo®

## CRESUS® - AIDE DE 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

- Distribution : 100 Millions en billets Crésus (5 x 1 M, 1 x 5 M, 2 x 10 M, 1 x 20 M, 1 x 50 M), 1 pion et 1 plateau de jeu individuel par joueur.

- Préparation des cartes : mélange et tirage de 10 cartes Expert, mélange des cartes Crésus, mélange des cartes Action et disposition de toutes les cartes selon les emplacements prévus sur le plateau de jeu.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

#### TOUR DE JEU

##### Phase 1 - Tirage d'une carte Expert :

Tirage d'une carte Expert. Selon le type de cartes : acquisition aux enchères ou application directe (carte pirate informatique).

##### Phase 2 - Déplacement - Choix d'un marché :

Choix d'une couleur sur le dé (donc d'un marché) en secret, dévoilement en simultané.  
Pose du pion sur le marché sélectionné. Le marché est alors actif.

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

Tirage d'une carte Crésus et application selon les indications sur la carte.

##### Phase 4 - Achat d'actions par marché :

Tirage de 2 cartes Action.

Si un seul joueur sur le marché, achat direct d'1 ou 2 cartes.

Si plusieurs joueurs sur le marché, mise aux enchères entre eux des cartes Action.

Après les achats, les joueurs peuvent toucher des bonus sectoriels selon le nombre de cartes détenues par secteur.

##### Phase 5 - Vente d'actions par marché :

Les joueurs, chacun à leur tour, peuvent vendre des actions (selon modalités indiquées sur la carte).

##### Phase 6 - Fin du tour - Achat de signes extérieurs de richesse (au maximum par 2)

##### Autres opérations possibles :

Les joueurs peuvent faire des offres d'Achat ou d'Echange aux autres joueurs. Ils peuvent également vendre un signe extérieur de richesse à la banque (à 50% de sa valeur). En cas de faillite totale d'un joueur, il peut bénéficier 1 fois d'un prêt remboursable de 100 M de Crésus.

### FIN DE LA PARTIE :

- S'il ne reste plus de carte Expert, la partie est finie à la fin du tour de jeu.

- Si un (ou des) joueur(s) achète(nt) la carte île Paradisiaque.

Les joueurs sont classés selon leurs cartes Signe Extérieur de Richesse. Les joueurs ex-aequo sont départagés selon le montant restant de leurs liquidités.

## CARTES EXPERT



Les 20 cartes Expert du jeu sont mélangées avant chaque partie et 10 sont posées sur l'emplacement prévu du plateau de jeu. Elles représentent le temps qui s'écoule pendant la partie. Dès que la pile est vide, la partie est finie à la fin du tour de jeu.

Au début de chaque tour, un joueur pioche une carte Expert et la révèle aux autres joueurs.

### ACHAT



Cette carte Expert Secteur s'achète aux enchères secrètes. Le joueur qui propose la mise la plus importante remporte la carte.

Il peut conserver la carte pendant le nombre de tours qu'il souhaite. Dès qu'une carte Action de ce secteur est dévoilée, sur le marché du joueur, il peut l'obtenir sans avoir à la payer. Une fois utilisée, la carte Expert Secteur est mise à l'écart.

Note : carte utile surtout si vous avez déjà des actions de ce secteur en portefeuille.

### CARTES EXPERT

### VENTE



Cette carte Expert Marché s'achète aux enchères secrètes. Le joueur qui propose la mise la plus importante remporte la carte.

Il peut conserver la carte pendant le nombre de tours qu'il souhaite. Lors d'une vente sur ce marché, le joueur bénéficie d'un lancer de dés supplémentaire pour vendre son action.

Note : carte utile surtout sur des actions à risques (combinaison à réaliser en 1 ou 2 lancers).

### CARTES EXPERT SPÉCIALES



Carte à application immédiate. Dès qu'un joueur tire cette carte, il la pose face visible sur le marché considéré. Pendant un tour de jeu, les joueurs ne pourront pas acheter de cartes Action sur ce marché (les 2 cartes Action ne sont pas dévoilées), ils ne pourront pas non plus vendre d'actions.

Toutefois, si le marché est actif, un joueur tire une carte Crésus. La carte Crésus s'applique normalement. Les joueurs peuvent également faire des achats/ventes ou des échanges d'actions avec les autres joueurs.

Note : il n'est pas conseillé de se rendre sur un marché qui vient d'être fermé par l'attaque d'un pirate.



Cette carte Monopole s'achète aux enchères secrètes. Le joueur qui propose la mise la plus importante remporte la carte.

Il peut conserver la carte pendant le nombre de tours qu'il souhaite. Cette carte s'utilise à la suite de la phase de déplacement avant la phase d'achat. Le joueur, qui la détient, fait partir les autres joueurs présents sur le marché qu'il a choisi. Ces autres joueurs doivent alors sélectionner (de façon secrète) un autre marché pour ensuite re-déplacer leur pion. Une fois utilisée, cette carte est mise à l'écart.

Note : cette carte permet d'éviter les enchères lors de l'achat des 2 actions d'un marché.



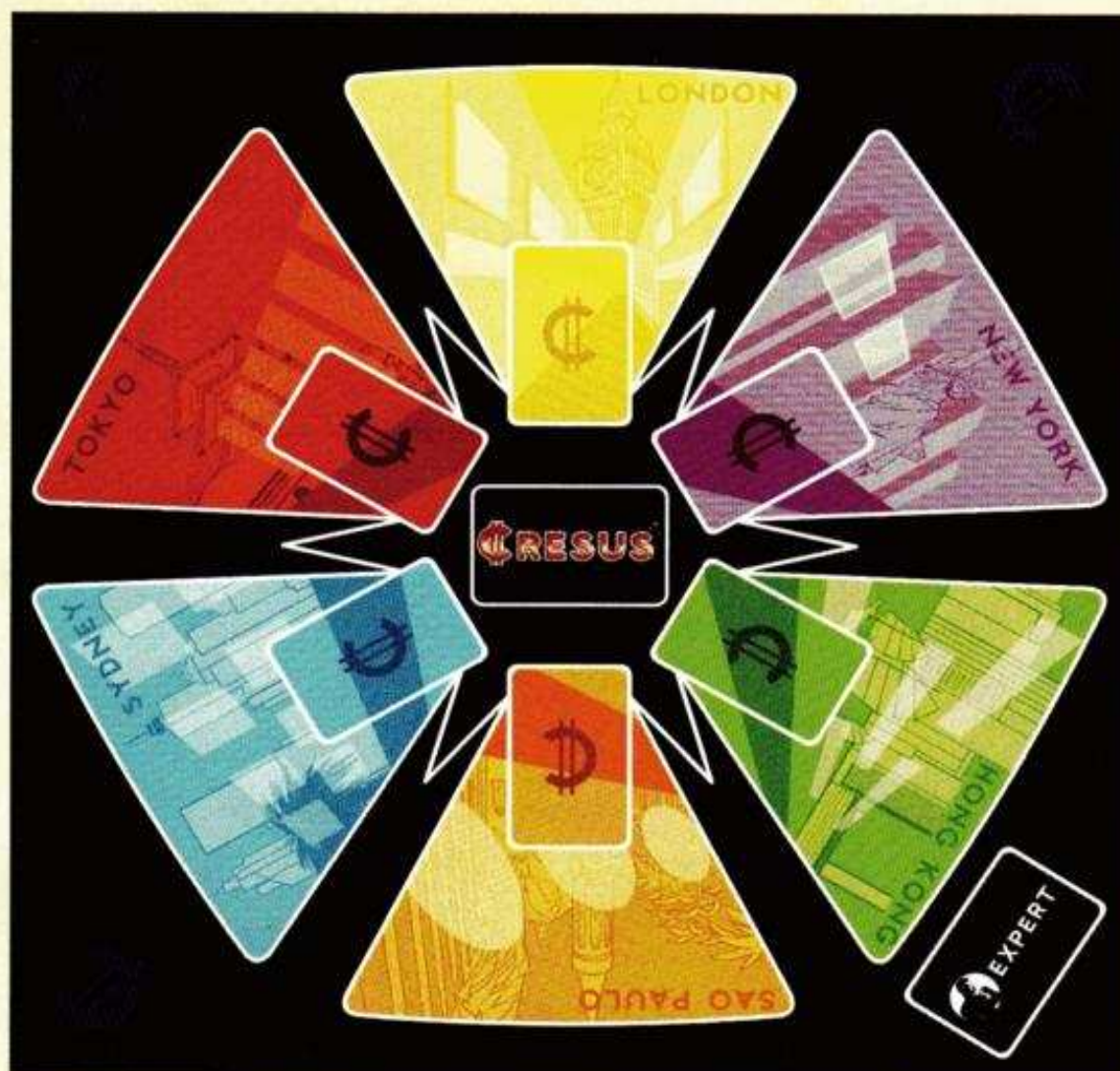
Cette carte Partenaire s'achète aux enchères secrètes. Le joueur qui propose la mise la plus importante remporte la carte.

Il peut conserver la carte pendant le nombre de tours qu'il souhaite. Le joueur, à la suite de la phase de déplacement, peut poser cette carte sur un marché inactif (libre). Sur ce second marché, il peut jouer toutes les phases (carte Crésus, achat, vente). Une fois utilisée, cette carte est mise à l'écart.

Note : cette carte est très forte. Elle permet, entre autres, de toucher dans un même tour de jeu la prime de vente hors marché.



# MODE D'EMPLOI DU PLATEAU DE JEU ET DÉPLACEMENT

Le plateau de jeu comporte les 6 marchés du jeu Crésus (London, New York, Hong Kong, Sao Paulo, Sydney, Tokyo) ayant chacun une couleur spécifique. On pose les cartes du jeu selon les emplacements prévus sur le plateau (les versos des cartes sont représentés sur le plateau).



Chaque joueur reçoit un pion de couleur au début de la partie.

Lors du déplacement, chaque joueur prend en main un dé de couleur. Les couleurs du dé correspondent chacune à l'un des 6 marchés du plateau de jeu.

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

1) 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).



2) 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.


# CARTES CRESUS



La vie est faite de joies et de peines, les 20 cartes Crésus aussi, elles vous réservent bien des surprises. Les cartes Crésus sont mélangées en début de partie. Un des joueurs du marché pioche, au centre du plateau de jeu, une seule carte Crésus par marché actif.

## TOURNOI OU ANNIVERSAIRE :



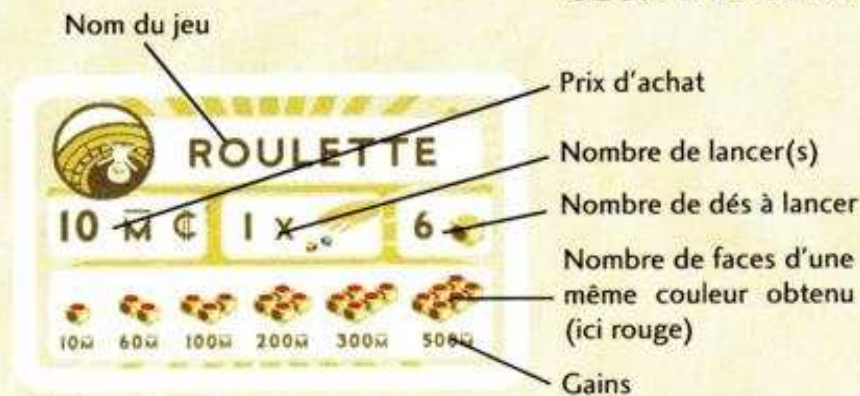
Le logo  indique que la carte implique tous les joueurs autour de la table de jeu. Pour la carte Anniversaire, tous les autres joueurs jouent. Pour les cartes Tournoi, tous les joueurs participent.

## IMPÔT, REDRESSEMENT OU DIVORCE :



Le logo  indique que le joueur doit lancer autant de dés qu'il a de cartes Signe Extérieur de Richesse lorsqu'il applique cette carte.

## JEUX D'ARGENT :



Il faut payer leur droit d'utilisation pour pouvoir jouer avec ces cartes (prix d'achat indiqué sur la carte). Chaque carte est un jeu d'argent (Roulette, Course Hippique, Poker, Chance, Course de voitures, Open de golf, Machine à sous). Le joueur prend le nombre de dés défini.

Ensuite selon le nombre de lancers possibles et l'objectif à réaliser indiqués sur la carte, le joueur cherche à gagner un maximum. S'il peut faire 2 ou 3 lancers, il choisit à chaque étape le nombre de dés qu'il veut conserver et le nombre de dés qu'il va relancer.

**Roulette :** En 1 lancer de 6 dés, il faut totaliser un maximum de faces rouges.

**Course Hippique :** En 3 lancers avec 6 dés, il faut totaliser un maximum de faces rouges.

**Poker :** En 2 lancers avec 5 dés, il faut faire une paire, un brelan ou un carré d'une même couleur.

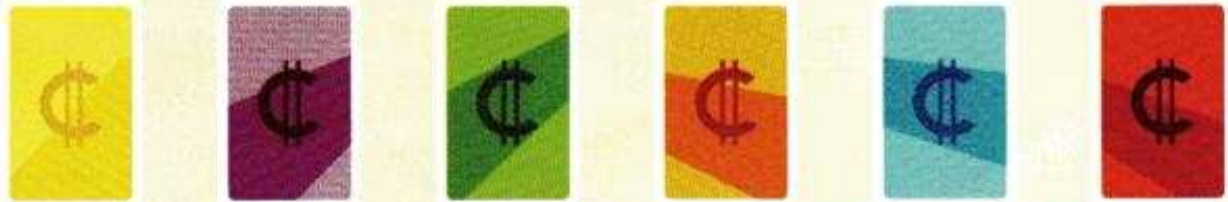
**Chance :** En 2 lancers avec 6 dés, il faut totaliser un maximum de faces rouges.

**Course de voitures :** En 3 lancers avec 6 dés, il faut obtenir 3 faces rouges, 1 face bleue, 1 face verte.

**Open de golf :** En 3 lancers avec 6 dés, le joueur doit obtenir 2 faces vertes, 2 jaunes et 1 bleue.

**Machine à sous :** En 3 lancers avec 3 dés, le joueur cherche à réaliser des paires et des brelans de certaines couleurs (violet, orange, bleu et rouge). Le joueur ne peut gagner qu'une fois selon la combinaison réalisée.

# CARTES ACTION



Les cartes sont posées en début de partie sur les cases Marché selon la couleur de leur verso. Il y a 8 actions par marché.

## - ACHAT

On dévoile 2 cartes Action par marché actif lors de la phase d'achat. Selon le nombre de joueurs présents sur la case marché, l'achat se fait de façon directe ou via une mise aux enchères.



Après leurs achats et selon le nombre d'actions détenues par secteur, les joueurs peuvent recevoir des bonus sectoriels (cf Portefeuille d'actions).

Les cartes Action non-achetées sont remises sous la pile d'actions de leur marché.

## - CONSERVATION

Les cartes Action achetées sont posées par secteur sur son Portefeuille d'actions. Le joueur n'est pas obligé de les vendre pendant le même tour.

## - VENTE



Pour vendre une action, le joueur prend les 6 dés en main. Et il cherche 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 le nombre de dés qu'il veut conserver et le nombre de dés qu'il va relancer. En fonction du nombre de faces d'une même couleur obtenu, la banque lui verse la somme indiquée. On remet la carte Action sous la pile cartes Action de son marché d'achat.

# MODE D'EMPLOI DU PLATEAU INDIVIDUEL (PORTEFEUILLE D' ACTIONS )

Chaque joueur reçoit en début de partie un portefeuille d'actions de la même couleur que son pion. Il va pouvoir l'utiliser pour stocker ses actions.

A la suite de chaque achat d'une action, le joueur pose la carte Action sur le secteur correspondant de son plateau individuel.

Après chaque achat d'action, 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.

Couleur correspondant au pion

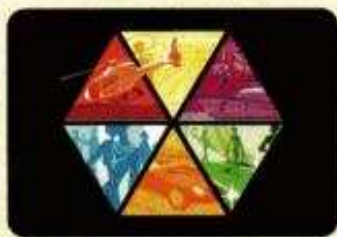
Prime de vente hors marché d'origine



Nombre d'actions détenues

Montant de la prime sectorielle

## CARTES SIGNE EXTÉRIEUR DE RICHESSE



Il y a 42 cartes Signe Extérieur de Richesse (7 x 6), conservées pendant la partie par la Banque. Elles matérialisent l'enrichissement des joueurs au cours de la partie, leur but étant d'acheter tous les signes extérieurs de richesse afin de pouvoir s'offrir l'île paradisiaque.

A la fin d'un tour de jeu, tous les joueurs qui en ont les moyens, peuvent acheter une ou deux cartes Signe Extérieur de Richesse. On 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 s'offrir l'île paradisiaque, le joueur aura dû acheter tous les autres signes extérieurs de richesse dans l'ordre.



Achat d'une carte Signe Extérieur de Richesse : Le joueur indique la carte qu'il souhaite, il paie le montant à la banque et la reçoit. Il pose ensuite celle-ci face à lui au-dessus de son plateau individuel.

Vente d'une carte Signe Extérieur de Richesse : Un joueur, qui manque d'argent, peut vendre un 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.

# MODALITÉS DE FIN DE PARTIE

## FIN DE LA PARTIE :


- A la fin d'un tour, si un ou plusieurs joueurs achète(nt) la carte Ile Paradisiaque, 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.

## MATÉRIEL :

- PLATEAU DE JEU
- **88 CARTES**
  - 48 CARTES ACTION (8x6)
  - 20 CARTES EXPERT
  - 20 CARTES CRÉSUS
- **200 BILLETS**  
(1x40, 5x30, 10x30, 20x30, 50x40, 100x30)
- **42 CARTES SIGNE EXTERIEUR DE RICHESSE (6x7 SIGNES)**
- **6 PLATEAUX INDIVIDUELS**  
(PORTEFEUILLE D'ACTIONS)
- **6 PIONS MÉTALLIQUES**
- **6 DÉS DE COULEUR**
- **RÈGLES DU JEU + AIDE DE JEU**

# CRÉSUS

OSEZ DEVENIR RICHE ! 

AUTEURS DU JEU : HERVÉ SAGNIER & LAURENT VINCENT.

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 TOUS DROITS RÉSERVÉS.

L'aide de jeu CRESUS - Janvier 2004.

AVECOR SAS - RCS 448 491 100  
Immeuble Les Portes de Roissy  
73, Av Charles de Gaulle  
95 700 ROISSY EN FRANCE

Pour plus d'informations, consultez [www.jeucesus.com](http://www.jeucesus.com)

L'hélicoptère représenté est un EC120®, marque déposée d'



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

design by toodoo®