

ROLL ESTATE

1 à 5 joueurs - 30 à 45 minutes

Devenez l'entrepreneur le plus riche de la ville en acquérant de nombreuses propriétés, en créant de nouvelles entreprises audacieuses et en tentant votre chance avec des investissements risqués !

Pourrez-vous transformer cinq dés en argent frais ?

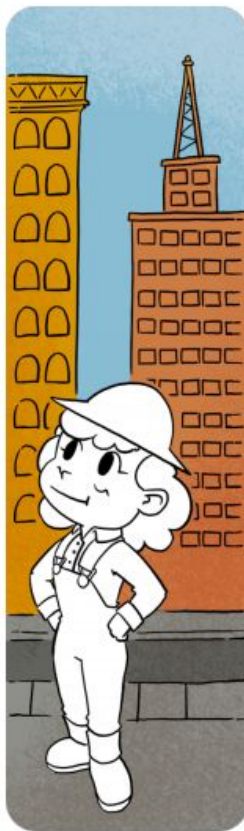
VOUS AVEZ BESOIN DE...

- Un crayon ou un stylo pour chaque joueur,
- Une feuille de score pour chaque joueur,
- 5 dés à six faces.

Roll Estate est proposé avec deux versions différentes de la feuille de score, disponibles chacune en couleur et noir & blanc. Toutes les versions de la feuille de score contiennent les mêmes informations. Imprimez la version qui vous convient le mieux :

- **Feuille de score Économique** : cette version compacte comprend deux feuilles de score par page et permet d'économiser du papier et de la place sur la table. Coupez la page en deux verticalement.

- **Feuille de score Deluxe** : une feuille de score imprimée plus gros qui prend toute une page A4. La feuille de score Deluxe est aussi idéale si vous voulez la plastifier et la réutiliser avec des marqueurs effaçables.



MISE EN PLACE

- Donnez une feuille de score à chaque joueur.
- Placez 5 dés à portée de tous les joueurs.
- Choisissez le premier joueur et notez-le sur sa feuille de score pour vous rappeler qui a commencé la partie.

Le jeu se déroule dans le sens horaire.

COMMENT JOUER

À votre tour...

- Lancez les dés
- Acquérez un Actif
- Ouvrez une Entreprise
- Fin de partie ?

PHASE 1 : LANCER LES DÉS

Prenez tous vos dés et lancez-les !

Le résultat vous plaît ? Arrêtez-vous là et passez à la phase suivante. Sinon, choisissez les dés que vous souhaitez relancer et lancez-les à nouveau. Vous pouvez conserver autant de dés que vous voulez.

Vous avez le droit à un maximum de trois lancers : votre premier lancer et deux relances. Quand vous relancez, vous pouvez décider de relancer n'importe quel dé que vous aviez conservé d'un précédent lancer.

PHASE 2 : ACQUÉRIR UN ACTIF

Maintenant, utilisez vos dés pour revendiquer l'un des Actifs de votre feuille de score. **Vous devez revendiquer un (et un seul) Actif pendant cette phase.** La plupart des Actifs ont un montant en dollars au-dessus qui vous indique combien ils rapporteront en fin de partie.

Notez qu'une fois que vous avez choisi la case que vous souhaitez revendiquer vous ne pouvez ignorer aucun dé correspondant à cette case pour réduire volontairement une valeur. Vous ne pouvez pas non plus mettre une valeur « 0 » dans une case si aucun de vos dés ne correspond.

Voici les types d'Actifs que vous pouvez revendiquer pendant cette phase...

REVENDIQUEZ LES PROPRIÉTÉS DANS L'ORDRE DE VOTRE CHOIX
LES VALEURS DOIVENT ÊTRE CROISSANTES DE GAUCHE À DROITE



SOMME DE UN SEULEMENT

10\$

10\$

SKID ROW

20\$

20\$

4

NICHOLSON DRIVE

20\$

20\$

20\$

3

HAMMOND ALLEY

25\$

25\$

25\$

PHILADELPHIA CIRCLE



SOMME DE QUATRE SEULEMENT

IMPORTANT : les valeurs d'une même rangée doivent aller croissant de gauche à droite. Vous pouvez revendiquer n'importe quel Propriété vide dans la rangée de votre choix tant que les valeurs notées à gauche sont plus basses que les valeurs de droite.

Les cases Propriétés ne sont pas uniques : tous les joueurs peuvent potentiellement revendiquer n'importe quelle Propriété.

PROPRIÉTÉS

Il y a huit Quartiers dans le jeu, chacun avec deux ou trois **Propriétés**. Les cases Propriétés sont vides, vous laissant de la place pour écrire un nombre quand vous les revendiquez.

Pour revendiquer une Propriété, une fois les lancers terminés, notez la somme de tous les dés correspondants dans cette zone. Chaque quartier comporte des instructions qui précisent quels dés servent. La valeur que vous notez permet de savoir quels nombres vous pourrez utiliser aux prochains tours pour revendiquer d'autres Propriétés dans le Quartier.

Il y a 2 types de Propriétés que vous pouvez revendiquer...



SOMME DE TROIS SEULEMENT

20\$
3

20\$

20\$
12

HAMMOND ALLEY



SOMME DE QUATRE SEULEMENT

25\$

25\$
8

25\$

PHILADELPHIA CIRCLE



SOMME DE CINQ SEULEMENT

30\$

30\$
10

30\$
15

BANCE PARK



SOMME DE SIX SEULEMENT

35\$

35\$

35\$
18

HANSEN PLAZA

Rangées 1 à 6 : lorsque vous revendiquez une Propriété dans l'un des six premiers Quartiers, **notez le total de tous les dés dont la valeur correspond à celle indiquée en regard de la rangée.**

EXEMPLE : si vous obtenez 5, 5, 3, 6, 1 et souhaitez revendiquer une propriété de Bance Park (qui nécessite des 5), vous marquerez « 10 » (5+5) et ignorerez les autres dés.

Triple/Quadruple : pour revendiquer une Propriété dans ces rangées, 3 ou 4 de vos dés doivent afficher des valeurs identiques. **Additionnez tous les dés correspondants et notez cette valeur.**

EXEMPLE : si vous obtenez 3, 3, 3, 3, 6, vous pouvez inscrire un « 12 » dans la rangée des Quadruples, ignorant le 6.



SOMME DE 3 DÉS IDENTIQUES

40\$
6

40\$

40\$
15

DIAMOND VALLEY



SOMME DE 4 DÉS IDENTIQUES

50\$

50\$
12

50\$
24

QUEEN CITY

TRANSPORTS EN COMMUN

SUITE DE 4 DÉS

X-Y	1-4 ☒	2-5	3-6 ☒
LIGNE ROUGE	LIGNE BLEUE	LIGNE JAUNE	LIGNE MAUVE

TRANSPORTS EN COMMUN 100\$

À REVENDIQUER DANS L'ORDRE DE VOTRE CHOIX – UN JOUEUR PAR TRAJET SEULEMENT

1 TRAJET = 50\$	2 TRAJETS = 100\$	3 TRAJETS = 175\$	4 TRAJETS = 250\$
-----------------	-------------------	-------------------	-------------------

MAX : 250\$

La section Transports en commun contient quatre **Trajets** qui peuvent être revendiqués en obtenant une suite de 4 chiffres consécutifs (comme 1,2,3,4 ou 3,4,5,6). La ligne Rouge peut être revendiquée avec n'importe quelle suite tandis que les autres nécessitent une suite particulière indiquée sur la case. Cochez la case appropriée pour revendiquer un Trajet. Les Trajets peuvent être revendiqués dans n'importe quel ordre.

Contrairement aux Propriétés, **chaque Trajet est unique et ne peut être revendiqué que par un seul joueur**. Quand un trajet est revendiqué, tous les autres joueurs barrent immédiatement ce Trajet sur leur feuille. À la fin de la partie, les joueurs marquent des points en fonction du nombre de Trajets revendiqués.

- 1 Trajet : 50 \$
- 2 Trajets : 100 \$
- 3 Trajets : 175 \$
- 4 Trajets : 250 \$

PORTEFEUILLE D' ACTIONS

 SOMME DES DÉS : 27 LIQUIDITÉS	FIN DE PARTIE : = \$ X 1\$ = \$ X 5\$ = \$ X 10\$	 SUITE DE CINQ ☒ DARROW INDEX	 SUITE DE CINQ ☐ MAGIE INDEX
---	---	---	---

135\$

MAX : 300\$

Il y a deux types de cases dans le Portefeuille d'actions qui s'associent pour déterminer combien rapportera votre Portefeuille en fin de partie.

La case **Liquidités** peut être revendiquée avec n'importe quelle combinaison de dés. Additionnez le total de tous les dés et inscrivez la valeur dans cette case. La valeur finale de vos Liquidités est déterminée par le nombre d'Indices que vous possédez en fin de partie...

Les **Indices** sont revendiqués en obtenant une suite de 5 chiffres consécutifs (1,2,3,4,5 ou 2,3,4,5,6). N'importe quelle suite de 5 peut être utilisée pour revendiquer un Indice. Vous pouvez revendiquer l'une des cases en cochant une de celles disponibles. Les Indices n'ont pas de valeur propre mais augmentent la valeur de vos Liquidités comme indiqué ci-dessous...

- **SANS** Indice, marquez la valeur de Liquidités x1 \$
- Avec **UN** Indice, marquez les Liquidités x5 \$
- Avec **DEUX** Indices, marquez les Liquidités x10 \$

Notez que les Indices et les Liquidités peuvent être revendiqués dans n'importe quel ordre mais les Indices n'ont aucune valeur tant que vous n'avez pas complété la case de Liquidités. Calculez le score total de Portefeuille d'actions en fin de partie.

Les cases du Portefeuille d'actions ne sont pas uniques : tous les joueurs peuvent potentiellement revendiquer tous les Indices et Liquidités.

LOTÉRIE À 5 CHIFFRES



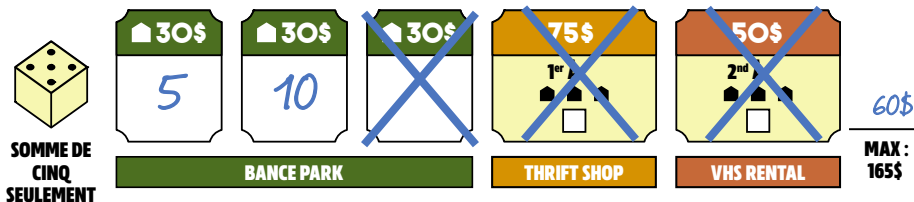
150\$
MAX : 150\$



Si vos 5 dés sont identiques, vous pouvez revendiquer le **Jackpot** pour gagner 150\$. Cet actif n'est pas unique ; n'importe quel joueur peut le revendiquer avec un lancer différent.

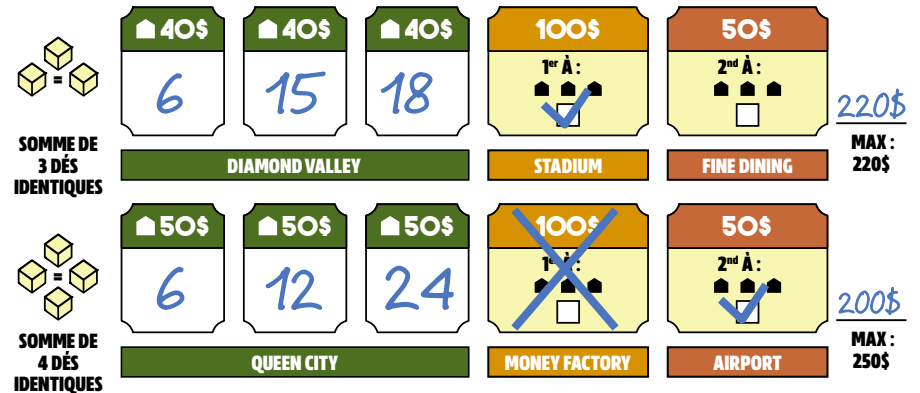
PERTE D'INTÉRÊT

Si vous POUVEZ placer un lancer, vous DEVEZ. Vous ne pouvez pas noter une valeur « 0 » dans une case pour laquelle vous n'avez aucun dé correspondant.



Si vous n'avez **NULLE PART** où placer un lancer, vous devez alors **Perdre de l'intérêt** pour l'un des Quartiers de votre feuille. Choisissez une rangée où vous avez des Propriétés non revendiquées et barrez toutes les cases vides de cette rangée. Calculez le total des Propriétés que vous avez revendiquées dans la rangée et marquez-le sur votre feuille pour terminer votre tour. Vous ne pourrez plus revendiquer de Propriétés ni ouvrir d'entreprise dans cette rangée.

PHASE 3 : OUVRIR UNE ENTREPRISE



Si vous revendiquez la dernière Propriété d'un Quartier, félicitations ! Vous avez désormais assez d'Actifs dans le Quartier pour immédiatement ouvrir une Entreprise !

Les **Entreprises** sont des cases bonus rentables que vous gagnez pour la possession de Propriétés dans un Quartier. Si vous êtes le premier joueur à compléter un Quartier, vous pouvez immédiatement cocher la première Entreprise de cette rangée pendant le tour où vous avez terminé le Quartier. Les Entreprises sont uniques : tous les autres joueurs doivent barrer cette Entreprise sur leur feuille.

Certaines rangées ont une seconde Entreprise disponible qui peut être revendiquée par le second joueur à terminer le Quartier. Ces entreprises sont moins rentables que la première disponible.

Une fois que toutes les entreprises d'un Quartier ont été revendiquées, les joueurs peuvent toujours revendiquer des Propriétés dans cette rangée. Cependant ils n'ouvriront pas d'Entreprise s'ils terminent la rangée. Un joueur ne peut pas contrôler les deux Entreprises d'une rangée.

PHASE 4 : FIN DE PARTIE ?

Vérifiez si la partie est sur le point de se terminer. La fin de partie est déclenchée de deux manières...

- UN joueur ouvre une troisième Entreprise
- ...ou UN joueur ne peut plus revendiquer de Propriétés

Lorsque cela se produit, continuez à jouer jusqu'à ce que tout le monde ait joué un nombre de tours équivalent. Ensuite, les joueurs additionnent leurs scores. **Le vainqueur est le joueur qui a le plus d'argent !**

En cas d'égalité : regardez les résolutions d'égalité ci-dessous une par une, de haut en bas, jusqu'à trouver le vainqueur...

- Le plus de Propriétés possédées
- Le plus de Trajets de transports en commun
- Le Portefeuille d'actions de plus grande valeur
- Toujours à égalité ? À ce stade, débrouillez-vous !

ROLL ESTATE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez pas la colonne «2nd à» lors de l'ouverture d'une Entreprise. Il n'y a qu'une Entreprise disponible dans chaque Quartier.

Jouez jusqu'à ce qu'un joueur ouvre une quatrième Entreprise.

IMPITOYABLE ROLL ESTATE

Pour des parties multijoueur plus interactives et impitoyables, n'utilisez pas la colonne «2nd à» lors de l'ouverture d'une Entreprise.

Notez que cela signifie que la partie a plus de chances de se terminer quand un joueur n'a plus de Propriétés à revendiquer.

ROLL ESTATE SOLO

Dans le mode Solo de Roll Estate, il n'y a aucun autre entrepreneur vous empêchant d'ouvrir une Entreprise dans chaque Quartier et de maximiser vos Investissements. Mais tout posséder tout en équilibrant votre Portefeuille est plus difficile qu'il n'y paraît !



Dans ce mode, **votre objectif est de posséder une Entreprise dans chaque Quartier tout en obtenant un score défini dans la section Investissements.**

La partie ne se termine PAS quand vous ouvrez une troisième Entreprise... Continuez à jouer et à acquérir des Actifs !

Pour débiter la partie, choisissez un niveau de difficulté et commencez à jouer normalement, en réalisant les tours vous-même. Lorsque vous ouvrez des Entreprises, utilisez seulement la colonne «1^{er} à», ignorant donc la seconde colonne.

Vous perdez la partie si...

... Vous ne pouvez pas légalement placer un lancer. Au lieu de Perdre de l'intérêt pour un Quartier, la partie se termine immédiatement et vous avez perdu.

... Vous ouvrez des Entreprises dans tous les Quartiers mais échouez à obtenir un score suffisamment élevé dans la section Investissements de votre feuille (Transports en commun, Portefeuille d'actions et Loterie à 5 chiffres).

Vous remportez la partie en atteignant l'objectif du niveau de difficulté choisi...

- **FACILE :** toutes les Entreprises et 300\$ d'Investissements
- **MOYEN :** toutes les Entreprises et 500\$ d'Investissements
- **DIFFICILE :** toutes les Entreprises et 600\$ d'Investissements
- **PARFAIT :** toutes les Entreprises et 700\$ d'Investissements

FAQ

Quels sont les actifs qui peuvent être acquis par plusieurs joueurs ? Les Propriétés, les Liquidités, les Indices et le Jackpot peuvent être acquis par n'importe quel joueur et tous les joueurs pendant la partie.

Les Entreprises et les Trajets ne peuvent être acquis que par un seul joueur et doivent être barrés par tous les autres joueurs une fois revendiqués..

Si je dois Perdre de l'intérêt pour un Quartier à cause d'un lancer que je ne peux pas utiliser, puis-je choisir un Quartier où j'ai déjà ouvert une Entreprise ? Ou, puis-je Perdre de l'intérêt pour quelque chose d'autre qu'une Propriété ? Non, vous devez choisir une rangée avec des Propriétés non revendiquées et les barrer. N'oubliez pas de marquer les points des Propriétés que vous avez réussi à revendiquer.

Si j'obtiens une suite de 5, puis-je l'utiliser pour revendiquer une Route plutôt qu'un Indice ? De même si j'obtiens un Quadruple et que je préférerais avoir un Triple ? Vous pouvez faire les deux. Vous évaluez les dés correspondants **après** avoir choisi un Actif à revendiquer. Par conséquent, vous pourriez utiliser une suite de 4 contenue dans une suite de 5, ou un Triple compris dans un Quadruple.

Notez que cela ne revient pas à ignorer des dés pour les six premières rangées. **Après avoir choisi un Actif à revendiquer, les dés correspondants ne peuvent plus être ignorés.** Par exemple, si vous avez obtenu 2,2,2,3,4 et souhaitez revendiquer une case de la seconde rangée, vous ne pouvez pas délibérément ignorer un des 2... Vous devez utiliser tous les dés correspondants après le choix de l'Actif.

JEU CRÉÉ PAR CHRIS MICHAUD

Twitter: @tableflipsyou

Email: contactflipthetable@gmail.com

Découvrez la série complète de Flip the Table, un podcast sur les jeux de société ringards, étranges et obscurs, sur tableflipsyou.com ou partout où l'on vend de bons podcasts !

ILLUSTRATIONS & GRAPHISME PAR ROBIN GIBSON

Twitter: @metalsnail

Robin Gibson est un artiste prolifique et concepteur de jeux numériques, de jeux de plateaux et de webcomics. Visitez Metal Snail Idea Workshop sur metalsnail.net, ou consultez ses autres jeux Print & Play sur pnparcade.com.

REMERCIEMENTS

Sans aucun ordre particulier, merci à Melanie Michaud, Jennifer Burkhart, Courtney Falk, Melissa Millar, Jared Hunnefeld, Chris Barter, Flip Florey, the Derry Game Design Co-Op, Gil Hova, Daniel Newman, Jason Slingerland, Rob Couch, Lauren Woolsey, le personnel et les participants au Granite Game Summit, SnowCon, et la Bangor Area Gaming Guild, les gens de PNP Arcade pour leur excellente plateforme, James Ernest pour avoir éveillé le designer en moi, les nombreux testeurs et éditeurs qui ont livré des commentaires incroyables tout au long du processus, les créateurs de ces jeux classiques qui vivent pour toujours dans mon cœur et la formidable armée de Flipsters fidèles qui a toujours soutenu mes folles idées avec enthousiasme. Vous êtes tous les meilleurs ! BANCE !

RÈGLES EN FRANÇAIS

Traduction par Benoît Pepermans (@boardandgamer)

Relecture par Jean-Francois Glaude

