

# Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

Un jeu pour 3 à 6 joueurs de Friedemann Friese

Les données du matériel

## *Les presses à fabriquer de la fausse monnaie (Machines)*

Nombre	Valeur	Verso
24	10	3 Kaputt (destruction), 3 10, 6 x2 10, 9 20, 3 x2 20
27	20	3 Kaputt (destruction), 6 20, 6 x2 20, 9 50, 3 x2 50
27	50	3 Kaputt (destruction), 6 50, 6 x2 50, 9 100, 3 x2 100
18	100	2 Kaputt (destruction), 3 100, 4 x2 100, 6 150, 3 x2 150
12	150	2 Kaputt (destruction), 3 150, 4 x2 150, 3 150 + 3 pièces

## *Les cartes de blanchiment d'argent*

A	14	20	15	30	18	30	21	40	24	50
	27	60	30	70	33	70	36	80	39	80
B	32	60	35	70	37	80	44	90	51	100
	57	110	58	120	62	130	65	140	72	150
C	70	120	72	130	75	140	77	150	78	160
	82	170	85	180	91	190	95	200	101	200
D	77	150	89	160	92	170	95	180	111	190
	129	220	135	240	136	250	141	260	158	280

## *Les cartes d'inspecteur du fisc*

Les blanches : 3 avec symbole de pièces, les 20, les 100

La verte : La 150

Les noires : 2 avec symbole de pièces, les 10, les 50

## Composants

1 Dé (2,3,3,4,4,5)

100 presses à fabriquer de la fausse monnaie (se réfère aux indications ci-dessus)

Recto



Verso (normal)



Casse machine



Double capacité

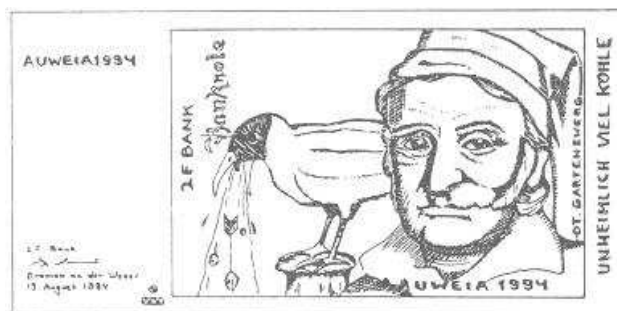


- 24 jaune 10
- 27 orange 20
- 27 rouge 50
- 18 bleu 100
- 12 vert 150

Fausse monnaie : 30 par couleur

Valeur en millions

Avant la première partie, découpez-les, vous aurez ainsi le sentiment de fabriquer de l'argent. Il y a des copies supplémentaires, car avec ce jeu l'argent souffre ; mais pour être un bon faux-monnayeur, les copies doivent paraître comme vraies.



## Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

Vrai argent (88 jetons noirs) : Valeur en millions

3 jetons pour les enchères de pièces de monnaie rares

80 pièces de monnaie antiques rares

40 cartes de blanchiment d'argent

Recto

Verso

10 "A"

10 "B"

10 "C"

10 "D"



10 cartes d'inspecteurs du fisc

4 "Noire"

5 "Blanche"

1 "Verte"



5 tableaux colorés correspondant aux presses de fausse monnaie

5 cartes résumé

### Argument

Chaque joueur est un faux-monnayeur essayant, grâce à son "Capital de départ" de presses de fausse monnaie, d'amasser la plus grande collection de pièces de monnaie rares. Pour de multiples raisons les faux-monnayeurs ont une passion pour les pièces de monnaie rares. Malheureusement, elles sont très chères, vous devrez ainsi acheter plus de machines pour imprimer plus de fausse monnaie. Mais les machines ne peuvent être achetées qu'en utilisant du vrai argent. Cela signifie que vous devrez enchérir pour les services de blanchiment d'argent qui transforment votre fausse monnaie en vrai argent. Les pièces de monnaie sont mises aux enchères, ainsi la fausse monnaie peut également être utilisée. Le prix pour les pièces de monnaie est malheureusement en augmentation permanente car tous les joueurs s'efforcent de les acquérir. Tout ceci ne serait pas si mauvais s'il n'y avait pas le diabolique inspecteur du fisc. A plusieurs reprises il découvre vos méthodes, vous forçant à détruire les machines désuètes et à acheter des machines plus récentes qui impriment des billets de valeur plus élevée (et qui sont plus chères).

# Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

Le jeu pour 3 ou 4 joueurs

## Mise en place

La pioche des cartes de blanchiment d'argent est séparée en quatre paquets (A, B, C et D), 2 cartes sont retirées de chaque paquet, et chaque paquet est mélangé séparément. Les quatre paquets sont alors recombinaés avec le paquet D en dessous puis le paquet C, le paquet B et le paquet A au-dessus. La première carte (de type "A") est révélée et placée à côté de la pioche. Sur cette carte est placée une somme de vrai argent (jetons noirs) égale au nombre à droite de la flèche. Les nombres croissent au fur et à mesure que vous irez plus profondément dans la pioche. C'est-à-dire que les cartes avec les plus basses valeurs (A) se trouvent au-dessus et que les cartes avec les valeurs les plus élevées (D) se trouvent au fond.

Les cartes des inspecteurs du fisc noires et blanches sont mélangées séparément et on crée un paquet avec les cartes blanches dessus, les cartes noires dessous et la carte verte entre les cartes blanches et les cartes noires. Ce paquet est posé face cachée à côté du paquet des cartes de blanchiment d'argent.

*Ce paquet est très important pour la partie car c'est l'ordre des cartes dans ce paquet qui déterminera quand les presses et les billets de fausse monnaie deviennent obsolètes. Quand une valeur est découverte, toutes les tuiles de la machine décrite et toute la fausse monnaie de cette valeur sont retirées de la partie. L'ordre des cartes dans ce paquet demeure le même tout au long de la partie et, quand la pioche est épuisée, on retourne la défausse face cachée. Il sera ainsi probablement rentable d'y faire attention afin de savoir quand les machines seront détruites.*

Les pièces de monnaie rares sont conservées à portée de main.

Enlevez toutes les machines comportant "Kaput" au verso des types de machine 10, 20, et 50. Enlevez en outre toutes les machines qui montrent une capacité doublée ("x2") de la valeur plus élevée suivante. C'est-à-dire que vous enlevez toutes les tuiles comportant "x2" 20 au verso des tuiles 10, "x2" 50 au verso des tuiles 20 et "x2" 100 au verso des tuiles 50. Le recto des tuiles machines a une bordure blanche et le verso une bordure noire. Le reste des tuiles 10, 20 et 50 est retourné recto visible et mélangé séparément. Chaque joueur reçoit une tuile 10, une 20 et une 50 et il ne peut pas regarder leurs versos. Chaque machine qui a été exclue est maintenant mélangée dans le paquet correspondant recto visible.

*Ce procédé assure qu'aucun joueur ne commence avec une machine qui va être détruite ou une machine à double capacité, donc aucun joueur avec une position trop forte ou trop faible.*

Les presses de fausse monnaie et la fausse monnaie sont mises sur la table, faites correspondre les couleurs. Les presses de fausse monnaie sont mélangées recto visible afin que personne ne connaisse le verso. Le joueur avec le plus de fausse monnaie devient le premier joueur (si personne n'en a, le joueur avec le plus de vrai argent liquide). Il récupère le dé d'enchères (marqueur de premier joueur). Chaque autre joueur suit à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Important : Pendant la partie, vous ne pouvez jamais échanger de la fausse monnaie. 2 faux billets jaunes de 10\$ ne sont pas identiques à un faux billet orange de 20\$. Par contre, vous pouvez faire du change pour le vrai argent à tout moment.**

- Préparation du paquet de blanchiment d'argent.

- A au dessus, puis B, C et D en dessous.

- 8 cartes par type.

- Révéler la 1<sup>ère</sup> carte et poser dessus du vrai argent.

- Préparation du

paquet des inspecteurs du fisc.

- Chaque joueur

reçoit 3 machines, une 10, une 20 et une 50.

- Aucune machine

cassée ou particulièrement bonne n'est distribuée au début.

# Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

## Déroulement de la partie.

Un tour de jeu se compose de six phases. A la fin d'une phase on commence la phase suivante. A la fin de la sixième phase on commence la première phase du tour suivant.

Les Phases :

- 1. Révélation des cartes des inspecteurs du fisc.**
- 2. Transformation, Vente, Production.**
- 3. Enchères pour les pièces de monnaie rares (pas à chaque tour).**
- 4. Blanchiment d'argent.**
- 5. Achat des machines.**
- 6. Blanchiment général de l'argent.**

### 1. Révélation des cartes des inspecteurs du fisc

Révélez 2 cartes des inspecteurs du fisc et placez-les à côté de la pile. Quand des cartes des inspecteurs du fisc sont révélées, les cartes précédentes doivent être mises sur la défausse en maintenant l'ordre original.

Quand la dernière carte des inspecteurs du fisc a été révélée, retournez la défausse (sans la mélanger) et continuez à l'utiliser dans le même ordre. Si nécessaire, révéler les cartes manquantes.

Si une carte d'inspecteur du fisc est révélée et indique **les machines de plus basse valeur en jeu** (au début ce sera les machines 10), toutes ces machines sont détruites (le propriétaire de chaque machine reçoit son prix de destruction en vrai argent. Une machine à double capacité (x2) ne reçoit pas le double de son prix de destruction.), Toute la fausse monnaie que ces machines ont produit est saisie (l'inspecteur du fisc a identifié de la fausse monnaie) et les billets sont retirés de la partie. Pour chaque type de machine détruit par la révélation d'une carte d'inspecteur du fisc, une autre carte d'inspecteur du fisc est révélée. (Ceci signifie que si la carte "destruction des 10" est révélée et qu'un total de cinq machines de type 10 doit être détruite, une seule carte d'inspecteur du fisc est révélée, pas cinq).

Si les machines 150 sont détruites, la partie se termine. (Voir le chapitre Fin de la partie).

**Au premier tour, une seule carte d'inspecteur du fisc est révélée.**

*Chacun devrait retenir quelles cartes sont révélées à chaque tour car la défausse sera utilisée comme nouvelle pioche si la pioche d'origine est épuisée.*

Le nombre de cartes révélées avec une pièce de monnaie indique le nombre d'enchères de pièces de monnaie rares pour le tour. Utilisez les jetons d'enchères de pièces de monnaie rares pour se souvenir du nombre d'enchères à venir.

- **2 cartes inspecteurs du fisc sont révélées à chaque tour.**

- **Destruction des machines si la carte des machines de plus basse valeur est révélée**

- **Prix de destruction : Voir le tableau.**

- **L'argent correspondant devient obsolète.**

## Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

### 2. Transformation, Vente, Production.

Maintenant, et en commençant par le premier joueur, chaque joueur décide ce qu'il veut faire avec chacune de ses machines.

- **Transformation.**
- **Vente.**
- **Production de fausse monnaie.**

Chacune des machines ne peut exécuter qu'une des possibilités par tour.

*Transformation* : La tuile machine est retournée. Une machine déjà retournée ne peut pas encore être retournée. En retournant une machine il est possible de doubler sa capacité (x2), d'améliorer sa qualité (exemple : une 10 devient une 20) ou les deux (une 10 devient une "x2" 20). Cependant, elle peut également rester inchangée ou être détruite.

Les machines cassées par transformation sont empilées sur la pile des cartes des inspecteurs du fisc. Si à la fin de cette phase des machines se trouvent sur la pile des cartes des inspecteurs du fisc, une carte d'inspecteur du fisc supplémentaire est révélée. Les conséquences de la révélation de cette carte sont les mêmes que si on l'avait révélé en phase 1.

Si un symbole pièce de monnaie est ainsi révélé, le nombre de ventes aux enchères de pièces de monnaie rares est augmenté de un. Il peut arriver que des machines soient alors détruites. Pour chaque machine qui est cassée par transformation, son propriétaire reçoit une fois le prix de destruction de la machine indiqué au recto de la machine.

*Vente* : Vous pouvez vendre tout ou partie de vos machines. Vous ne pouvez pas vendre une machine que vous venez juste de retourner. Une machine retournée pendant un tour un tour précédent peut être vendue. Le prix de vente de la machine est celui indiqué sur le côté visible de la tuile. C'est-à-dire que si vous avez transformé une machine 50 en machine 100 lors d'un tour précédent, vous pouvez la vendre ce tour-ci et recevoir le prix de vente d'une machine 100. Une machine à double capacité est vendue comme si elle était à simple capacité.

*Production* : Pour chaque machine non transformée pendant ce tour, prenez un faux billet de la valeur indiquée. Une machine à double capacité produit deux billets.

**Important : On ne peut faire qu'une chose avec chaque machine. Comme on ne peut exécuter qu'une action par machine, on ne peut pas retourner une machine puis produire immédiatement avec ou produire avec une machine puis la retourner immédiatement. Chaque machine est toujours la machine face visible.**

### 3. Enchères pour les pièces de monnaie rares.

Pour chaque carte pièce de monnaie révélée dans ce tour (en phase 1 ou en phase 2), un ensemble de pièces de monnaie rares sera vendu aux enchères. La carte d'inspecteur du fisc destruction 150 (verte) compte aussi comme une carte pièce de monnaie.

Pour chaque enchère pour les pièces de monnaie rares, on lance d'abord le dé d'enchères qui indique combien de pièces de monnaie rares sont mises aux enchères. Ces pièces de monnaie rares sont vendues aux enchères comme "un lot".

**Exception : Les trois premières cartes de pièces de monnaie ne déclenchent pas d'enchères.**

- **Transformation :**  
**Retourner la machine.**

- **Quand au moins une machine est détruite, révélation d'une carte inspecteur du fisc.**

- **Chaque machine détruite rapporte son prix de destruction.**

- **Achat : Prix en vrai argent, voir le tableau.**

- **Production :**  
**Chaque machine rapporte un faux billet de la couleur correspondante.**

- **Pour chaque symbole de pièces de monnaie sur les cartes inspecteurs du fisc, il y a une vente aux enchères**  
- **Le nombre sur le dé d'enchères indique le "lot" de pièces vendues ensembles.**

## Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

### Les enchères

- **Changement de premier joueur avant chaque vente aux enchères.**

- **Par processus d'offre on ne peut enchérir qu'un seul type d'argent.**

- **Le processus se poursuit tant qu'il reste au moins 2 joueurs.**

- **Le joueur qui achète les pièces de monnaie paye, les autres joueurs reprennent leurs mises en main**

- **Pour chaque 2 tiré au dé, il y a une vente aux enchères supplémentaire.**

- **Maximum 2 ventes aux enchères supplémentaires par tour.**

- **Enchère à poing fermé.**

- **Le joueur qui l'emporte gagne la carte avec le vrai argent.**

- **La phase se termine dès qu'un joueur gagne 2 cartes ou si une carte n'est gagnée par personne.**

- **Le vrai argent est pris en main, les cartes sont retirées de la partie.**

Avant **chaque enchère individuelle**, le premier joueur avance dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur met un certain montant d'argent sur la table. L'argent peut être de la fausse monnaie d'une seule couleur ou du vrai argent (pas les deux). Maintenant, chaque autre joueur, à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, doit décider s'il souhaite (et s'il est en mesure de le faire) rester dans l'enchère. S'il veut rester dans l'enchère, il doit mettre sur la table le montant exact que le premier joueur a proposé. Si vous ne pouvez pas être le faire ou si vous choisissez de ne pas le faire, vous êtes exclu de cette enchère. Une fois que chaque joueur a égalisé ou abandonné, le joueur encore en course à gauche du premier joueur devient le prochain premier joueur et met sur la table (sauf s'il se retire auquel cas le prochain joueur encore en course se substitue à lui) n'importe quel nombre de billets d'une valeur unique de fausse monnaie ou n'importe quelle valeur de vrai argent (si l'offre précédente était avec du vrai argent et que le prochain premier joueur veut offrir du vrai argent, sa proposition supplémentaire doit être d'au moins 5) et chaque autre joueur doit égaliser ou abandonner comme avant. Quand tous les joueurs sauf un ont abandonné, ce joueur paye tout l'argent (vrai et faux) qu'il a offert à la banque et récupère le lot de pièces de monnaie rares. Tous les autres joueurs récupèrent leurs offres.

Il peut y avoir des enchères supplémentaires en fonction de la règle ci-dessous. Si le dé d'enchère indique 2, une enchère supplémentaire est ajoutée au total déterminé au début de la phase. Si un deuxième 2 est lancé, une autre enchère supplémentaire a lieu. Il n'y a jamais plus de deux enchères supplémentaires par tour.

Lors d'un tour sans vente aux enchères de pièces de monnaie rares, le premier joueur change également d'une position vers la gauche.

### 4. Blanchiment d'argent.

Pendant cette phase, on peut récupérer la carte blanchiment proposée. Le nombre à gauche est le **montant minimum à payer** pour obtenir la carte. Le grand nombre à droite est le montant de vrai argent que celui qui gagne la carte recevra s'il paye au moins l'offre minimum.

#### **Le blanchiment d'argent.**

Chaque joueur cache simultanément un montant d'argent (vrai ou faux ou les deux) dans son poing. Il peut aussi ne rien proposer. Quand tous sont prêts, chacun ouvre son poing et les offres sont révélées. Le joueur offrant le montant le plus élevé gagne la carte. En cas d'égalité, si un des joueurs ex-æquo est le premier joueur, le premier joueur gagne la carte ; autrement, le joueur le plus près du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre gagne la carte. Si l'offre minimum n'est proposée par aucun joueur, la phase se termine et la carte reste face visible pour la prochaine phase de blanchiment d'argent du prochain tour. Si une carte est prise par un joueur, la prochaine carte est révélée, le vrai argent est placé sur la carte et une autre enchère a lieu. Si un joueur gagne deux cartes, la phase se termine immédiatement. Vous devez néanmoins révéler une nouvelle carte et placer le vrai argent dessus. Le montant adéquat de vrai argent (le nombre à droite) doit être placé sur chaque carte révélée face visible.

Maintenant, chaque joueur qui a gagné des cartes de blanchiment d'argent peut enlever le vrai argent de ses cartes et l'ajouter à son total. Les cartes correspondantes sont retirées de la partie.

## Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

**Important : Chaque joueur qui a blanchi de l'argent pendant cette phase ne reçoit le vrai argent qu'à la fin de la phase. Cet argent ne peut pas servir à d'autres blanchiments pendant le même tour.**

*Le vrai argent qu'on prend en main pour le blanchiment d'argent doit modifier judicieusement et légèrement l'offre afin d'égaliser au moins le minimum et modifier les propres faveurs que l'on offre.*

### 5. Achat des machines.

Maintenant, et en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut acheter de nouvelles presses avec du vrai argent. (Le prix est dans le tableau). Les machines dont la valeur de fausse monnaie a été découverte par l'inspecteur du fisc ne peuvent plus être achetées.

**Important : Les machines ne peuvent être achetées qu'avec du vrai argent. Les personnes qui fabriquent ces machines différencient certainement le vrai argent de la fausse monnaie et n'accepteront pas de fausse monnaie.**

### 6. Blanchiment général de l'argent.

Maintenant chaque joueur peut blanchir tout ou partie de sa fausse monnaie en vrai argent au cours général du blanchiment d'argent du tableau.

*Le vrai argent blanchi pendant cette phase ne peut pas être utilisé avant la phase 5 du prochain tour pour acheter de nouvelles machines.*

Vous passez maintenant au prochain tour. Le premier joueur ne change pas.

*Remarque :* Certaines des machines 150 ont au verso le mot MUNZEN. Ces machines ne produisent qu'un billet de 150, mais une fois détruites, elles rapportent trois pièces de monnaie rares.

### Fin de la partie.

La partie se termine dès qu'une des conditions suivantes se produit :

- La dernière carte de blanchiment d'argent est vendue aux enchères.
- Les machines 150 doivent être détruites.

**Important : La partie se termine immédiatement, c'est-à-dire qu'il n'y a plus d'enchères de pièce de monnaie rares. Mais le prix de destruction des machines 150 est collecté.**

Maintenant, le joueur avec le plus de vrai argent obtient 6 pièces de monnaie rares ; le deuxième joueur avec le plus de vrai argent obtient 4 pièces de monnaie rares ; le troisième joueur avec le plus de vrai argent obtient 2 pièces de monnaie rares.

Le gagnant est le joueur avec le plus de pièces de monnaie rares. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, celui parmi eux avec le plus d'argent vrai est le gagnant. S'il y a toujours égalité, la partie finit avec cette égalité.

### Modification pour les parties à 5 ou 6 joueurs.

Toutes les cartes de blanchiment d'argent sont utilisées. Chaque carte d'inspecteur du fisc "destruction xx" déclenche des enchères de pièces de monnaie rares si le type de machine n'a pas été encore détruit.

- On achète les machines avec du vrai argent, voir le tableau.

- Echanger de la fausse monnaie contre du vrai argent au cours du tableau.

- Fin de la partie par destruction des machines 150 ou si la dernière carte blanchiment d'argent est remportée aux enchères.

- Distribution de 6, 4 et 2 pièces de monnaie rares.

- Le vainqueur est celui qui a le plus de pièces de monnaie rares.

## Falsche FFufziger (Faux Monnayeurs) – Règles

Quelques conseils de jeu importants.

- Il ne faut pas proposer trop d'argent lors de la vente aux enchères des pièces de monnaie rares. Les pièces de monnaie rares sont certes une condition de victoire mais elles ne justifient toutefois pas qu'on sorte de la partie et ainsi ne plus pouvoir de gagner d'autres pièces de monnaie rares.
- Retenir l'ordre des cartes dans le paquet des cartes inspecteurs du fisc est d'une importance énorme. Par exemple, on ne doit plus acheter de machines qui vont être détruites immédiatement.
- Il peut être intéressant de "se spécialiser" sur un type de machines, car on peut alors enchérir avec cette fausse monnaie lors de la vente aux enchères de pièces de monnaie rares, ce que les autres joueurs auront du mal à suivre.
- Le blanchiment d'argent possède deux avantages. D'une part, on a peut-être le plus de vrai argent véritable lors de la vente aux enchères des pièces de monnaie rares, ce qui permet d'obtenir les pièces de monnaie rares convoitées, et d'autre part on est ainsi sûr d'avoir du vrai argent pour les tours suivants pour acheter de nouvelles machines.
- Lors de premiers tours, on devrait consacrer tout son vrai argent à l'achat de nouvelles machines.
- Un avantage important peut être élaboré sur le fait de savoir retenir l'argent que les autres joueurs ont en main.

Exemple de partie non traduit.

	Machine 10	Machine 20	Machine 50	Machine 100	Machine 150
<b>Production</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>150</b>
<b>Achat</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>70</b>	<b>100</b>
<b>Vente + Blanchiment d'argent</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>45</b>	<b>70</b>
<b>Destruction</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>20</b>	<b>30</b>

**Qu'est-ce qui est permis ?**

**Qu'est-ce qui ne l'est pas ?**

Les cartes des inspecteurs du fisc cachées peuvent être comptées (mais pas regardées) ; les cartes des inspecteurs du fisc visibles ne peuvent être comptées.

Chaque joueur peut cacher son vrai argent et sa fausse monnaie, mais pas ses pièces de monnaie rares.

Vous pouvez faire du change pour le vrai argent ; jamais pour la fausse monnaie.

Les cartes de blanchiment d'argent cachées peuvent également être comptées.

Les machines ne peuvent être achetées qu'avec du vrai argent.