

TAX THE RICH

3-6 joueurs
20 min
14 +

Par Kristian A Østby
et Kjetil Svendsen

MISE EN PLACE

- Placez le COUVERCLE DE LA BOÎTE ❶ au centre de la table.
- Rangez les 13 CARTES RÈGLES ❷. Elles ne seront utilisées que pendant la variante avancée.
- Pendant une partie à 3 ou 4 joueurs : Retirez les 12 cartes avec le symbole ⑤ (Teacher, Bureaucrat, Stockbroker) ❸.
- Pendant une partie à 5 ou 6 joueurs : Utilisez toutes les cartes ❹.
- Mélangez les cartes et distribuez-les aux joueurs :
 - Dans une partie à 3 à 5 joueurs, distribuez 12 cartes à chaque joueur.
 - Dans une partie à 6 joueurs, distribuez 10 cartes à chaque joueur.

Dans une partie à 3 joueurs, il restera 12 cartes non utilisées. Ces cartes ne sont pas utilisées ou consultées pendant la manche.

Le joueur qui a le plus d'argent dans ses poches commence.



OBJECTIF

Chaque manche commence avec une phase de paris suivie d'une phase de plis où les joueurs jouent leurs cartes pour tenter de gagner des plis. Ensuite, les points individuels sont comptés avant que la manche suivante ne commence. Après la deuxième manche (ou la troisième si vous souhaitez une partie plus longue), les deux joueurs avec le plus de points se partagent la victoire.

PHASE DE PARIS

Le premier joueur doit ouvrir les paris en plaçant le marqueur de pari sur l'une des quatre cases de la rangée la plus basse sur le tableau de paris.

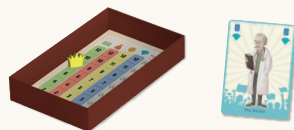
Les autres joueurs suivent dans le sens horaire. Chaque joueur a deux options : passer ou augmenter le pari.

Pour augmenter le pari, déplacez le marqueur de pari soit à DROITE sur le même rang (toute case à la droite de sa position actuelle) ou vers le HAUT (toute case du rang suivant).

Les paris continuent de cette façon. Si vous passez, vous pourrez placer un pari de nouveau quand le tour reviendra à vous.

Si un joueur place un pari et que tous les autres joueurs passent, la phase de paris est terminée. Le joueur qui gagne le pari devient le CHEF DU PARTI.

Ce joueur doit désormais demander UNE carte de son choix en l'annonçant à voix haute (par exemple « Bleu 8 »). Le joueur avec cette carte en main le fait savoir et devient l'ALLIÉ du chef du parti.



Dans une partie à 3 joueurs, le CHEF DU PARTI ne demande pas de carte et joue seul.

PHASE DE PLIS

Le joueur à la gauche du CHEF DU PARTI joue la première carte. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte à l'exception de la carte « The President » (valeur de 12).

Le jeu se joue ensuite de la même manière qu'un jeu de plis ordinaire. Si vous connaissez déjà les jeux de plis, prenez connaissance de ces informations puis passez à la section suivante : L'atout est déterminé par la couleur de la colonne où se trouve le marqueur de pari. Les joueurs DOIVENT suivre la couleur demandée s'ils le peuvent. Si deux cartes sont à égalité (ex : même couleur et même valeur), la carte jouée en *premier* est considérée comme étant plus forte.

La carte jouée par le premier joueur est la *couleur demandée*.

Dans le sens horaire, les autres joueurs jouent ensuite chacun une carte de leur main. Vous DEVEZ jouer une carte de la même couleur que la *couleur demandée* si vous le pouvez. Si vous n'avez pas de cartes de cette couleur, vous pouvez jouer *n'importe quelle* carte de votre main.

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, comparez les couleurs. La couleur indiquée par la colonne du marqueur de pari est la plus forte. Si personne n'a joué une carte *atout*, la couleur demandée est la plus forte. Si plusieurs joueurs ont joué une carte de la couleur la plus forte, le joueur ayant joué la carte de la *valeur la plus haute* « remporte le pli ».

Si deux cartes sont à égalité (ex : même couleur et même valeur, ce qui est rendu possible par des effets dans le jeu), la carte jouée **en premier** est considérée plus forte.

Le joueur qui remporte le pli récupère les cartes jouées et les place dans une pile distincte face cachée en face de lui, pour indiquer qu'il s'agit d'un *pli*.

Le joueur qui gagne le pli commence le suivant en jouant la carte qu'il veut de sa main.

Changements dans une partie à 6 joueurs :
À chaque tour, les deux cartes les plus fortes remportent un pli. Après avoir comparé les cartes, le joueur avec la carte la plus forte récupère un pli de 3 des cartes jouées. Le joueur avec la deuxième carte la plus forte récupère les 3 autres. Le joueur avec la carte la plus forte commence le prochain pli.


INCOMPETENT LEADER

Il n'est normalement pas autorisé de commencer avec *The President* (valeur de 12). Cette carte ne peut pas être jouée en premier dans un pli. Cela n'est possible que si toutes les cartes de votre main sont *The President*.

TAX THE RICH

Si vous arrivez à *remporter un pli* avec *The Poor* (valeur de 1), vous pouvez voler UN pli au joueur (ou aux joueurs) qui a remporté le plus de plis. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de plis, vous pouvez choisir à qui voler un pli (*le terme « voler » n'est utilisé dans les règles que par souci de clarté. Dans la vraie vie, les taxes et la redistribution des richesses sont recommandées comme des activités relaxantes et saines pour tous*).

CLASS REVOLUTION

Si, à tout moment de la partie, toutes vos cartes en main ont un drapeau  (càd. les cartes avec une valeur de 1 à 3), vous *pouvez* déclencher une *Révolution des classes*. Si vous faites ce choix, révélez toutes vos cartes en les plaçant face visible en face de vous. Pour le reste de la manche, vous (et seulement vous) devez jouer avec vos cartes en face de vous, à la vue de tous. *Les cartes révélées font toujours partie de votre « main ».*

Quand une *Révolution des classes* est déclenchée, l'ordre des valeurs des cartes est inversé : Pendant le reste de cette manche, la carte avec le *plus petit* nombre est la plus forte et celle avec le *plus haut* nombre est la plus faible.

Note : L'ordre des *couleurs* reste le même (donc l'atout bat la couleur demandée qui bat les autres couleurs). La révolution dure le temps d'une manche et ne peut être déclenchée que par un seul joueur par manche.

FIN D'UNE MANCHE

Quand toutes les cartes ont été jouées, la manche prend fin et les joueurs notent leurs points individuels :

Chaque joueur marque 1 point par pli qu'il a en face de lui.

Si le CHEF DU PARTI et l'ALLIÉ ont récupéré un nombre de plis supérieur ou égal à celui indiqué par le marqueur de pari, ils gagnent tous les deux le nombre de POINTS BONUS indiqués à droite de la rangée du marqueur de pari. Faites attention à bien compter les points bonus correspondant à la manche en cours.

S'ils n'ont PAS récupéré assez de plis, *tous les autres joueurs* ajoutent ces points bonus à *leur* total.

Rassemblez ensuite les cartes afin de les mélanger et de les distribuer aux joueurs. La manche suivante commence. Le joueur qui a remporté le dernier pli ouvre les paris.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la deuxième manche (ou de la troisième en cas de partie longue), les deux joueurs avec le plus de points se partagent la victoire (c'est-à-dire le joueur avec le plus gros total de points, et le joueur avec le deuxième plus gros total). En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a gagné le plus de points dans la dernière manche gagne. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Dans une partie à 3 joueurs, le CHEF DU PARTI joue sans ALLIÉ. Si le CHEF DU PARTI ne récupère pas assez de plis pour gagner son pari, les deux autres joueurs ajoutent les points bonus à leur total. Dans une partie à 3 joueurs, il n'y a qu'un gagnant.

RÈGLES AVANCÉES OPTIONNELLES

Quand tous les joueurs sont plus à l'aise avec le jeu, vous pouvez ajouter des cartes règles ainsi que, si vous le voulez, la révolution féministe.

CARTES RÈGLES



Au début de la partie, mélangez les CARTES RÈGLES et placez une carte face visible sous le tableau de paris. Au début de la deuxième et de la troisième manche (avant la phase de paris), révélez une autre carte règles et placez-la à côté de la première. Les deuxième et troisième manches sont donc respectivement jouées avec 2 et 3 CARTES RÈGLES.

Note : Certaines cartes règles ne sont utilisées que dans les parties avec 5 ou 6 joueurs.

SCÉNARIOS

À chaque manche, vous pouvez jouer l'un des scénarios suivants (ou créer le vôtre), en utilisant un ensemble de cartes règles :

- **Peur des aiguilles :** 7 (Scientist), 8 (Doctor)
- **Antisyndic' :** 3 (Worker), 11 (Billionaire)
- **Des bâtons dans les roues de mon tank :** 6 (Police), 10 (Influencer)

- **50 nuances d'affaires douteuses :** 4 (Artist), 9 (Judge)
- **Le Scandale :** 2 (Mother), 5 (Journalist), 10 (Influencer)
- **Dictature :** À chaque manche, après les paris, le CHEF DU PARTI choisit la carte règles ajoutée lors de cette manche.
- **Anarchie :** Jouez avec toutes les cartes règles. Yolo.

FEMINIST REVOLUTION

Si, à tout moment de la partie, toutes vos cartes ont le *symbole féministe* ♀, vous pouvez déclencher une *Révolution féministe*. Si vous faites ce choix, révélez vos cartes et jouez le reste de la manche avec vos cartes face visible. À partir de ce moment, les *personnages féminins* (même sans le *symbole féministe*) ont leur valeur augmentée de 10 (ex : « The Judge » a une valeur de $10+9=19$). Les *personnages qui s'identifient comme femmes* sont : Mother, Teacher, Artist, Journalist, Bureaucrat, Scientist et Judge. Évidemment, toutes les femmes peuvent tirer profit du féminisme, même celles qui ne sont pas féministes.

Important : Seule UNE révolution peut être déclenchée pendant une manche : une *Révolution des classes* OU une *Révolution féministe*.

CARTES RÈGLES

2 The Mother (La mère) *Une vie de plus*



Si vous remportez un pli contenant cette carte, séparez-la du reste. Elle compte comme un autre pli.

3 The Worker (L'ouvrier) *Syndiquez-vous*



Si cette carte est jouée comme dernière carte d'un pli, vous décidez si sa valeur est de 0 ou 13.

4 The Artist (L'artiste) *Électron libre*



Si ce personnage est joué dans un pli, la couleur n'a plus d'importance pour déterminer quelle carte est la plus forte. Seule la valeur des cartes est prise en compte.

5 The Journalist (La journaliste) *Liberté de la presse*



Quand cette carte est jouée, tous les autres joueurs doivent immédiatement révéler 2 cartes de leur main au hasard. Ces cartes restent face visible en face d'eux et font toujours partie de leur main.

6 The Police (Le policier) *Fouille au corps*



Quand vous jouez cette carte, prenez une carte au hasard dans la main d'un autre joueur (ou prenez-en une de votre choix parmi les cartes révélées de sa main). Choisissez ensuite 1 de vos cartes à donner à ce joueur.

7 The Scientist (La scientifique) *Démystifier*



Au moment de déterminer le gagnant d'un pli, ignorez la carte la plus forte. La deuxième carte la plus forte gagne à sa place. Si ce personnage est joué par différents joueurs, ils ignorent chacun une carte (donc, si 2 cartes de ce type sont jouées, c'est la troisième carte la plus forte qui remporte le pli). Notez que ce personnage peut finir par se discréditer lui-même, et si toutes les cartes jouées sont de ce type, personne ne remporte le pli.

8 The Doctor (Le docteur) *L'heure du vaccin*



Cette carte jouée dans le même pli que *The Poor* est considérée comme la carte la plus forte, quelle que soit la couleur. Rappel : si plusieurs cartes de ce type sont jouées, celle jouée *en premier* est considérée comme la plus forte.

9 The Judge (La juge) *Décision rejetée*



Si vous remportez un pli avec ce personnage, vous devez déplacer le marqueur de pari sur une autre case du même rang. Cela signifie que vous changez la couleur de l'atout ainsi que, éventuellement, le nombre de plis nécessaires pour marquer les points bonus.

10 The Influencer (L'influenceur) *Narcissique*



En comptant les points à la fin de la manche, tous les joueurs ayant récupéré 2 cartes ou plus de ce type dans leurs plis doivent donner 1 de leurs plis à un joueur de l'équipe adverse.

Si vous récupérez les 4 cartes de ce type, vous devez donner 2 plis à la place.

Vous n'avez pas le droit de regarder les cartes des plis remportés pendant la phase des plis, donc essayez de retenir où ces personnages se cachent (au cas où vous pourriez voler un pli).

11 The Billionaire (Le milliardaire) *Coup de force*



Quand cette carte est jouée, vous devez l'échanger avec une carte qui a déjà été jouée par un autre joueur. Si vous jouez ce personnage en tant que première carte du pli, vous devez l'échanger avec la carte jouée par le dernier joueur.

Note : Si la carte ainsi reçue a un effet immédiat, vous ne pouvez l'activer qu'une seule fois. Si la carte était face cachée (à cause du Délit d'initié du « Stockbroker »), vous pouvez appliquer l'effet immédiat quand vous la révélez.

CARTES RÈGLES utilisées uniquement dans les parties à 5 ou 6 joueurs

3.5 The Teacher (L'enseignante) *Punition*



Quand vous la jouez, pointez immédiatement un autre joueur du doigt. La valeur de sa carte dans ce pli sera réduite de 2 à la fin du pli.

5.5 The Bureaucrat (La Bureaucrate) *Décret officiel*



Si vous jouez ce personnage, vous déciderez qui commencera le prochain pli (le joueur doit être différent de celui qui devrait normalement commencer). Si plusieurs cartes de ce type sont jouées dans un même pli, seule la première jouée utilise cette capacité.

7.5 The Stockbroker (Le courtier) *Délit d'initié*



Vous pouvez jouer une carte face cachée pendant un pli si vous révélez au même moment une carte de ce type de votre main. Une fois révélée, cette carte est laissée face visible en face de vous et fait toujours partie de votre main (mais ne peut pas être révélée de nouveau).

Si vous commencez le pli avec une carte face cachée, vous devez annoncer sa couleur. Quand tous les joueurs ont joué une carte, révélez votre carte face cachée (et les effets immédiats s'appliquent). Si plusieurs joueurs jouent des cartes face cachée, elles sont révélées dans l'ordre de jeu.

Les auteurs remercient tous les testeurs de ce jeu, et en particulier Johannes Lindrupsen, Sunniva Tronsmed Varjord, Helge Meissner, Anna Wermlund, Steinar Watne, Morten Rønning et Trygve Rosenvinge.

D'après une idée originale de : Kristian A Østby
Développeurs : Kristian A Østby et Kjetil Svendsen
Illustrations : Serena Schiani et Sylvain Leroy
Design graphique : **PTS CREATION**

Tous droits réservés.
© 2025 ALION GAMES
Bekkestien 5
1406 Ski
Norvège
aliongames.com

