GRISBY

RÈGLES & SUBTILITÉS

www.grisby.fun

OBJECTIF : LA GAGNE !

Salut à toi croupier ou croupière de choc ! C'est à toi que revient l'honneur et aussi la responsabilité de driver la table et de mener la partie à son terme... avec le moins de pertes humaines possibles.
Mais avant tout : **mets le noeud papillon doré conçu rien que pour toi** !

Le but du jeu est simple : il suffit aux joueurs/équipes de vadrouiller sur le plateau, d'y gagner du cash et de découper leurs adversaires afin de **décrocher en 1er la question finale !**

◊ 3 TYPES DE CASES ◊

QUESTIONS

LOGOS

SPÉCIALES

De bonnes réponses aux cases « Questions » et « Logos » leur amèneront des **cartes** et du **Grisby** par grosses liasses. Pour les cases « Spéciales », c'est le **gros dé Grisby** qui décidera de leur sort !

Tu les sens prêts à entreprendre, faire cracher du bifton, miser gros pour faire trébucher leurs concurrents et s'ouvrir la voie de la **question finale à 1 million**...?

~ C'est parti, accroche-toi bien à ton noeud pap' ~

LANCEMENT DES HOSTILITÉS

Chaque joueur/équipe débutera la partie comme simple entrepreneur avec **pas un rond en poche**. Normal quoi, comme dans la vraie vie !

◊ AVANT DE JOUER ◊

Chaque équipe doit **nommer un « boss »**. Ceux-ci lancent chacun à leur tour le **gros dé Grisby** et le meilleur résultat se voit attribuer la couleur **Or**. La couleur **Argent** va à l'équipe à sa gauche puis la couleur **Bronze** pour la 3ème équipe. Et là **on démarre pour de vrai** !!!

Ils peuvent aussi la jouer direct à la roulette russe, à voir avec eux... C'est juste un poil plus expéditif !

◊ GO ! ◊

L'équipe **Or lance ses 2 dés** et va dans la direction qu'elle souhaite à partir de la **case de départ**.

Si l'équipe tombe sur l'une des cases « spéciales » (celles avec les photos ou dans les coins) il leur suffit de jeter le **gros dé Grisby** et de voir à quelle sauce ils vont se faire bouffer. **Tout est dans le 2nd livret !**

+

~ Case « Question » ou « Logo » ? Ok, tourne la page... ~

LA MISE

Quand une équipe tombe sur une case « Question » ou « Logo », elle peut **miser sur sa propre réussite** !

◊ TAPIS ! ◊

Répondre aux questions, c'est bien ! Mais on n'est pas avec Tante Josiane à la maison de retraite des Flots Bleus en train de manger une tarte au citron meringuée tout en jouant au Trivial Pursuit. Au Grisby, on cherche plutôt à faire **cracher de la liasse en masse**.

Chaque équipe peut donc parier la somme qu'elle souhaite **avant de connaitre les 4 possibilités** de réponse ou **avant que le logo ne soit dévoilé**. Pas d'emprunt, l'équipe ne peut parier que son argent !

Et c'est ici que vient s'incruster la règle fatale de la

« Concurrence Déloyale »

T'as le détail à la page suivante ! Pratique non ?

◊ GAINS ◊

Si l'équipe répond bien elle **double immédiatement sa mise**. Elle gagne aussi la **carte en jeu** et les **gains en Grisby** associés à une bonne réponse. Pense bien à checker le « **niveau** » où se situe l'équipe !

◊ PERTES & CAGNOTTE ◊

En cas de lamentable échec de l'équipe, la banque récupère les sous mais laisse **le plus gros billet misé sous la pièce « Grisby »** pour engraisser la cagnotte. La **prochaine équipe** qui répondra correctement à une question ou un logo empochera avec délectation le magot !

~ La cagnotte augmente en cas d'échecs successifs ~

LA CONTRE-MISE

Règle sans aucune morale de la
« CONCURRENCE DÉLOYALE »

Alors là, on touche à la nature profonde du Grisby !!! On frôle le sublime en termes d'escroquerie et la meilleure équipe sera celle qui utilisera cette règle avec le plus de talent et surtout... de vice.

◊ TIMING ◊

D'abord, bien **vérifier que l'équipe n'a pas déjà gagné la même carte** (couleur ou logo) !

1. **POSE LA QUESTION**
   Sans donner les 4 possibilités
2. **L'ÉQUIPE MISE SUR SA VICTOIRE**
   Ou pas... laisse-leur 10 secondes, pas plus !
3. **RETOURNE LE SABLIER**
   Puis donne les 4 solutions

C'est là, pendant que le sablier s'écoule, que **les autres équipes peuvent jouer leur contre-mise fatale**. Tout le monde peut parier et **doubler sa mise** si la 1ère équipe se plante.

~ L'équipe gagnante remporte le jackpot ~

JACKPOT & HOLD UP

◊ « JACKPOT » ◊

SI LA 1ére ÉQUIPE RÉPOND BIEN !

Le cas le plus simple : elle **double sa mise** et remporte la ou les **contre-mises** de ses adversaires + la **carte question** + la **cagnotte** + la **prime** normale de bonne réponse *(voir fiche de gains à la fin)*.

◊ « HOLD UP » ◊

SI LA 1ère ÉQUIPE SE LOUPE !

Les équipes qui ont contre-misé **doublent immédiatement** leurs paris. Les biftons de la 1ère équipe retournent à la banque sauf **le plus gros billet qui va dans la cagnotte** sous le cochon.

◊ LA CARTE RESTE EN JEU... ◊

Possible si les 2 autres équipes n'ont pas déjà gagné la même carte

1) Pas de nouvelle mise ou contre-mise !
Priorité de réponse à l'équipe qui avait contre-misé le plus gros montant (ou la + rapide si égalité).

2) On ne repose pas la question et l'équipe doit répondre à la volée.
La prime de bonne réponse et le gain de la cagnotte s'appliquent en cas de succès.

3) Si l'équipe n°2 trébuche à son tour, l'équipe n°3 peut également tenter sa chance.
2 conditions : avoir posé du bifton sur la table au début du tour et qu'elle n'ait pas déjà la carte !

~ Impossible de gagner 2 fois la même couleur ou 2 logos ~

« TOUCHE PAS AU GRISBY »

La croupière peut lancer cette phrase magique **3 fois maximum** par partie.
Le 1er qui répond « **Salope** » fait gagner **+100K** à son équipe !

Si un joueur touche les biftons de la croupière : **punition de −100K** !
Sanction applicable sans délai ni ménagement.

◊ AUTRES SUBTILITÉS ◊

- **CARTE EN JEU** : une carte « Question » ou « Logo » non gagnée **reste toujours en jeu** !
- **1 COULEUR MAX** : si l'équipe tombe sur une case question ou logo dont elle possède déjà la carte, **elle passe son tour**. Elle peut dans ce cas utiliser une carte « Bonus ».
- **CRAPS** : si total de **7 aux dés**, **+50K** pour l'équipe !
- **CASES SPÉCIALES** : si elles s'enchainent, les jouer **tout de suite** dans la foulée !
- **NEXT** : l'équipe **ne rejoue pas** quand elle répond bien à une couleur ou à logo, on enchaîne !
- **BLACK CARD** : si l'équipe fait tapis au Casino, elle se paye un **4ème lancer** !
  Il est possible de faire tapis après le 3ème lancer, ça rajoute du fun.
- **BONUS & LUCKY** : jouables même après avoir lancé les dés. **Effet immédiat** !
- **DEAL (carte & case)** : 1min de sablier pour négocier avec les concurrents ou la croupière.
  Négo sur ce qu'ils veulent : cartes, biftons, industries... libre cours à l'impro !

~ Toujours favoriser un bon rythme lors d'une partie ~

CASH MACHINE

◊ TAPER LA WIN ◊

Pour gagner la partie, il faut bien **répondre à la question finale** ! Pour y accéder, l'équipe doit avoir :

3 INDUSTRIES

1 MILLION

4 COULEURS + LOGO

L'équipe parie **1 million** et l'échange à la croupière qui pose le « **Golden Grisby** » sur le plateau.
La croupière pose la question finale et donne direct les 4 solutions. **Pas de contre-mise en finale** !

!!! SI BONNE RÉPONSE, LA PARTIE EST GAGNÉE !!!
Si l'équipe se loupe, elle perd son million et la carte reste en jeu.

◊ NIVEAUX ◊

50K	100K	200K
TPE	PME	HOLDING

Prix des industries pour monter en niveau.
Achat une par une, pas d'un seul coup !

◊ GAINS ◊

20K	50K	100K	200K

Prime de bonne réponse « Question » ou « Logo »
Augmente suivant le niveau de l'équipe !