

Tabanque



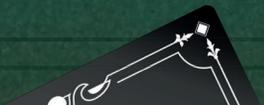
Règles du jeu
Rules



page 3



page 7



Présentation

Un jeu de Bruno FAIDUTTI et Leo COLOVINI

Illustrations de Clément MASSON et direction artistique de Yolaine GLENISSON

Vabanque est un jeu de bluff et de prise de risque pour 3 à 6 joueurs, à partir de 14 ans.

La durée d'une partie est d'environ 45 minutes.

Matériel



6 pions et 6 cartes Symbole



18 cartes action, soit un ensemble de 3 cartes de même couleur pour chacun des 6 joueurs



6 cartes d'ordre de tour de jeu



12 tables de casino



60 jetons : 24 de valeur 5, 18 de valeur 10, 12 de valeur 20 et 6 de valeur 50



80 billets au total, de 5 valeurs :
5 000, 10 000, 50 000, 100 000 et 500 000

Aperçu et but du jeu

Vabanque est une expression d'un jeu de cartes et d'argent datant du XVIII^e siècle appelé Pharaon, où les joueurs prennent le risque de tout gagner ou de tout perdre.

Le but dans **Vabanque** est d'avoir le plus d'argent en fin de partie. Il est possible pour cela de prendre des risques pour rafler de gros gains sur les tables de casino, de jouer de manière prudente pour accumuler des sommes plus petites ou de s'approprier l'argent de ses adversaires en leur tendant des pièges.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur, puis prend le pion, la carte Symbole et les 3 cartes action correspondantes. Chacun laisse la carte Symbole devant lui pour rappeler sa couleur. En revanche, les cartes action sont gardées en main.

Placez un nombre de tables de casino en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de tables	7	9	10	12

Donnez 4 jetons de valeur 5, 3 de valeur 10, 2 de valeur 20, 1 de valeur 50 à chaque joueur présent autour de la table.

Triez les billets par valeur et posez-les sur la table afin de former une banque.

Prenez les cartes d'ordre de tour de jeu correspondant au nombre de joueurs.

Par exemple, à 4 joueurs, prenez les cartes 1, 2, 3 et 4.

À moins de 6 joueurs, remettez dans la boîte le matériel non utilisé.

Le joueur ayant joué au casino le plus récemment devient le premier joueur et prend la carte d'ordre de tour 1. Le joueur à sa gauche prend la carte d'ordre de tour 2 et ainsi de suite.

Dans l'ordre croissant des cartes d'ordre de tour de jeu, le premier joueur place son pion sur la table de casino devant lui, puis le joueur suivant doit placer le sien **2 tables plus loin dans le sens horaire**, et ainsi de suite.

La partie peut commencer.



Tour de jeu

La partie se déroule en **4 manches**, quel que soit le nombre de joueurs.

Une manche se déroule en **5 phases** :

- 
1. Placer les jetons ;
 2. Placer les cartes action ;
 3. Déplacer les pions ;
 4. Récolter les gains ;
 5. Déterminer le nouvel ordre de jeu.

Une fois ces 5 phases réalisées, une nouvelle manche commence.

- 
1. Placer les jetons :

À tour de rôle, en respectant l'ordre de tour de jeu, les joueurs placent **un jeton à la fois** sur la table de casino de leur choix, jusqu'à épuisement des jetons correspondant à la manche en cours.

À la première manche, les joueurs placeront les jetons de valeur 5. À la deuxième manche, les jetons de valeur 10. À la troisième manche, les jetons de valeur 20. À la quatrième et dernière manche, les joueurs placeront les jetons de valeur 50.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons placés sur une même table. Il est donc possible qu'une ou plusieurs tables ne contiennent aucun jeton.

Ces jetons restent en place jusqu'à la fin de la partie. Les gains de ces tables de casino ne font donc qu'augmenter tout au long de la partie.

- 
2. Placer les cartes action :

À tour de rôle, en respectant l'ordre de tour de jeu, les joueurs placent **une carte action à la fois** à côté d'une table de casino de leur choix, **face cachée**, jusqu'à avoir placé leurs 3 cartes action.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes placées sur une même table. Il est donc possible qu'une ou plusieurs tables ne contiennent aucune carte.

Ces cartes reviennent en main à la fin de la manche.

Explications des effets des cartes :



Relance : Cette carte multiplie la valeur des gains de la table devant laquelle elle est jouée, et ce, **indépendamment des pions qui s'y trouveront (voir point 4)**. Il peut y avoir plusieurs cartes Relance devant une même table ; celles-ci s'accumulent et augmentent de plus en plus les gains potentiels de la table en question.



Piège : Cette carte permet à son propriétaire de prendre l'argent de la table devant laquelle elle est jouée, à la place des **autres joueurs** qui s'arrêteront sur cette table. Il peut y avoir plusieurs carte Piège à côté d'une même table, le propriétaire de chaque carte Piège prendra donc les gains correspondants dus.



Bluff : Cette carte n'a aucun effet. À vous de l'utiliser à bon escient pour troubler vos adversaires quant à l'emplacement de vos véritables cartes Relance et Piège.



3. Déplacer les pions :

À tour de rôle, en respectant l'ordre de tour de jeu, les joueurs peuvent déplacer leur pion de 0, 1, 2, 3 ou 4 tables, dans le sens horaire. Se déplacer de 0 revient à rester sur place.

Il n'y a pas de limite au nombre de pions sur une même table de casino.

Les pions restent en place pour la manche suivante.

Quel sera votre choix ? Vous déplacer sur une table sans carte et gagner peu, ou vous déplacer sur une table qui peut rapporter potentiellement plus, mais influencée par des cartes de vos adversaires pouvant potentiellement vous piéger ? Tels sont les dilemmes de ce jeu !



4. Récolter les gains :

La première chose avant de récolter les gains est de déterminer la valeur des tables de casino. Pour cela, examinez chaque table : **s'il y a au moins 1 pion d'un joueur sur cette table, révélez les cartes action de tous les joueurs à côté de cette table. Les autres cartes action placées devant des tables sans pion sont donc laissées face cachée.**

La valeur d'une table se calcule de la manière suivante : sans carte Relance, comptez simplement la valeur des jetons présents sur cette table ; s'il y a 1 carte Relance, multipliez la valeur des jetons par 2 ; s'il y a 2 cartes Relance, multipliez-la par 3 ; s'il y a 3 cartes Relance, multipliez-la par 4, etc. Ainsi, si les 6 joueurs ont joué leur carte Relance devant la même table, les gains sont multipliés par 7 ! Les jetons représentent des milliers : ainsi, la valeur 5 d'un jeton représente 5 000, 10 représente 10 000, 20 représente 20 000 et 50 représente donc 50 000.

Enfin, la deuxième et dernière chose à faire pour récolter les gains est de déterminer la ou les personnes qui empocheront ces gains.

Chaque joueur prend les gains de la table où son pion se situe **seulement s'il n'y a pas de cartes Piège adverse à côté de la table en question**. S'il y a plusieurs pions sur cette même table, les joueurs ne se divisent pas les gains entre eux, mais chacun reçoit la totalité des gains de la table en question.

S'il y a une ou plusieurs cartes Piège, ce sont les propriétaires de ces cartes qui récolteront les gains **pour chaque pion adverse** présent sur la table de casino en question.

Les gains sont matérialisés par les billets. Chaque joueur prend de la banque la somme correspondante.

Il y a donc 2 manières de gagner de l'argent dans une même manche :

- Avec son pion s'il n'y a pas de carte Piège adverse devant cette table ;
- Avec sa carte Piège si un ou plusieurs adversaires s'arrêtent sur cette table.

Il est donc également possible de ne pas gagner d'argent du tout durant une manche si vous vous êtes fait piéger et que vous n'avez pas réussi à piéger quelqu'un.

EXEMPLES

Exemple 1 :

La valeur initiale de la table de casino est de 20 000. Il y a 2 cartes Relance, une appartenant au joueur **Jaune**, l'autre appartenant au joueur **Rose**. La valeur de la table est donc de 60 000 (20 000 x 3). Il n'y a pas de carte Piège. Tous les joueurs présents à cette table prennent chacun 60 000.



Exemple 2 :

La valeur initiale de la table de casino est de 35 000. Il y a 1 carte Relance, appartenant au joueur **Vert**. La valeur de la table est donc de 70 000 (35 000 x 2). Il y a 1 carte Piège appartenant au joueur **Noir**. Le dernier prend donc 70 000 pour son pion présent à cette table + 70 000 pour chaque adversaire présent également à cette table (**Rose** et **Bleu**), soit 140 000 grâce à eux, ce qui fait un total de 210 000 pour le joueur **Noir**.



Exemple 3 :

La valeur initiale de la table de casino est de 15 000. Il n'y a pas de carte Relance. La valeur de la table reste donc inchangée, à savoir 15 000. Il y a 2 cartes Piège, une appartenant au joueur **Vert** présent sur cette table, l'autre appartenant au joueur **Rouge**, non présent sur cette table. Le joueur **Vert** prend uniquement 15 000 car il a piégé le joueur **Jaune** présent à cette table. Le joueur **Rouge** prend quant à lui 15 000 pour avoir également piégé le joueur **Jaune** + 15 000 pour avoir piégé le joueur **Vert**, soit un total de 30 000.



5. Déterminer le nouvel ordre de jeu :

L'argent gagné par les joueurs reste visible de tous. **Le plus riche devient le nouveau premier joueur et prend la carte d'ordre de tour correspondante.** Le deuxième le plus riche devient le nouveau deuxième joueur et ainsi de suite. Le plus pauvre jouera donc en dernier.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, **l'ordre de tour de jeu est inversé par rapport à la manche précédente** : celui parmi eux qui a joué en premier jouera en dernier et vice-versa.

Cette phase est ignorée lors de la quatrième manche, car c'est la dernière de la partie.

Rappel : Les jetons et les pions restent en place entre les tours. Seules les cartes action des joueurs sont reprises en main.

Fin de partie

La partie s'arrête à la fin de la quatrième manche. Le joueur le plus riche l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Overview

A game by **Bruno FAIDUTTI** and **Leo COLOVINI**

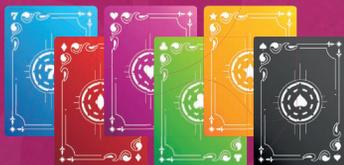
Illustrations by **Élément MASSON** and artistic direction by **Yolaine GLENISSON**

Vabanque is a game of bluff and risk-taking for **3 to 6 players**, ages **14 +**. One game is approximately **45 minutes** long.

Contents



6 tokens et 6 symbol cards



18 action cards, a set of 3 cards for each of the 6 players



6 playing order cards



12 casino tables



60 chips: 24 with value of 5, 18 with value of 10, 12 with value of 20 et 6 with value of 50



80 bills in total, with 5 values:
5,000, 10,000, 50,000, 100,000 and 500,000

Overview and Object of the Game

Vabanque is an expression that comes from a gambling card game called Faro, dating back to the 18th century, where players took risks to win or lose everything.

The object of **Vabanque** is to be the player with the most money at the end of the game. It's possible to do this by taking risks and cleaning up at the casino tables, playing cautiously to accumulate smaller amounts of money or appropriating your opponents' money by setting traps for them.

Set-up

Each player picks a colour, and takes **the token, the symbol card and the 3 corresponding action cards**. Each player keeps their symbol card in front of them to indicate their colour. However, each player must keep their action cards in their hand.

Set up the number of casino tables according to the number of players:

Number of players	3	4	5	6
Number of tables	7	9	10	12

Each player at the table gets: 4 chips with a value of 5, 3 with a value of 10, 2 with a value of 20, and 1 with a value of 50.

Sort the bills according to their value and place them on the table to create a bank.

Use as many playing order cards as there are players.

For example, with 4 players, use cards 1, 2, 3 and 4.

If you are playing with fewer than 6 players, return the unused items to the box.

The player who's been to a casino most recently plays first and takes the first playing order card. The player to their left takes the second playing order card and so on.

In ascending order of playing order cards, the first player places their token on the casino table in front of them, then the next player must place theirs **2 tables away clockwise**, and so on.

Let the games begin!

Game Turn

The game is played in **4 rounds**, regardless of the number of players. Each round has **5 phases**:

- 
1. Placing chips;
 2. Placing action cards;
 3. Moving tokens;
 4. Collecting your winnings;
 5. Determining the new playing order.

Once these 5 phases are completed, a new round begins.

- 
1. Placing chips:

Following the playing order, the players take turns placing chips on the casino table of their choice, **one chip at a time**, until all the tokens for the ongoing round have been used.

In the first round, the players will place chips with a value of 5; in the second round, chips with a value of 10; in the third round, chips with a value of 20; in the fourth and final round, chips with a value of 50.

There is no limit to the number of chips that can be placed on the same table, so it is possible that one or more tables will not have any chips.

These chips remain on the tables until the end of the game. Therefore, the winnings on the casino tables only increase throughout the game.

- 
2. Placing action cards:

Following the playing order, the players take turns placing **one action card at a time** beside the casino table of their choice, **face down**, until they have placed their 3 action cards.

There is no limit to the number of cards that can be played at the same table, so it is possible that one or more tables will not have any cards.

These cards return to the player's hand at the end of the round.



Example set-up for 4 players



Effects of the Cards:



Raise: This card multiplies the value of the winnings at the table it's played in front of, **regardless of the tokens there (see item 4)**. There can be several Raise cards at the same table; those cards accumulate and increase the potential wins at that table.



Trap: This card allows the holder to take the money from the table where it's played instead of **other players** who stop at that table. There can be several Trap cards in front of the same table, and each player with Trap cards there will collect the corresponding winnings owed to them.



Bluff: This card has no effect. It's up to you to use it wisely in order to confuse your opponents on the location of your real Raise and Trap cards.



3. Moving tokens:

Following the playing order, the players take turns moving their token 0, 1, 2, 3 or 4 tables clockwise. Moving 0 is the same as not moving at all.

There is no limit to the number of tokens on the same casino table.

The tokens remain there for the following round.

What do you prefer? Moving to a table without cards and earning a little, or moving to a table that could potentially yield more, but that, depending on your opponents' cards, could potentially spring a trap on you? Such are the dilemmas of this game!



4. Collecting your winnings:

The first thing to do before collecting your winnings is to determine the value of the casino tables. In order to do this, look at each table: **if there's at least 1 player's token** on that table, turn over **all the action cards** at that table. **The other action cards placed in front of tables without tokens are left face down.**

The value of a table is calculated in the following way: if there are no Raise cards, simply count the value of the chips on that table; if there's 1 Raise card, multiply the value of the chips by 2; if there are 2 Raise cards, multiply the value by 3, etc. Thus, if the 6 players played their Raise cards in front of the same table, the winnings are multiplied by 7! Note: the chips represent thousands, so a chip with a value of 5 represents 5,000; 10 represents 10,000; 20 represents 20,000 and 50 represents 50,000.

The second and final thing to do to collect the winnings is to determine which player(s) will pocket them.

Each player collects the winnings from the table where his token is **only if there are no opposing Trap cards at that table**. If there is more than one token at the same table, the players don't divide the winnings among themselves, instead they each receive the total number of winnings from that table.

If there is one or more Trap card, the holder of those cards will collect the winnings for each opposing token present at that casino table.

These winnings are represented by bills. Each player takes the amount that they have won from the bank.

Therefore, there are 2 ways of winning money in any round:

- With a token if there's no opposing Trap card at that table;
- With a Trap card if one or more opposing tokens are at that table.



So, it is also possible not to win any money at all during a round if someone sets a trap for you and you haven't managed to set a trap for anyone.

EXAMPLES

Example 1:

The initial value of the casino table is 20,000. There are 2 Raise cards, one belonging to the **Yellow** player, the other belonging to the **Pink** player. The value of the table is therefore 60,000 ($20,000 \times 3$). There are no Trap cards. All the players present at that table each take 60,000.



Example 2:

The initial value of the casino table is 35,000. There's 1 Raise card, which belongs to the **Green** player. The value of the table is therefore 70,000 ($35,000 \times 2$). There's 1 Trap card, which belongs to the **Black** player. So the **Black** player takes 70,000 for their token at that table + 70,000 for each opponent also present at that table (**Pink** and **Blue**), that is to say 140,000 because of them, making a total of 210,000 for the **Black** player.



Example 3:

The initial value of the casino table is 15,000. There are no Raise cards. The value of the table therefore remains unchanged at 15,000. There are 2 Trap cards, one belonging to the **Green** player who is at that table, the other belonging to the **Red** player, who is not at that table. The **Green** player only takes 15,000 because they set a trap for the **Yellow** player at that table. The **Red** player takes 15,000 for also having set a trap for the **Yellow** player + 15,000 for having set a trap for the **Green** player; a total of 30,000.



5. Determining the new playing order:

The money won by the players remains visible to everyone. The richest player becomes the new first player and takes the corresponding playing order card. The second richest player becomes the new second player, and so on. The poorest player plays last.

If several players are tied, the playing order is the reverse of the previous round: the player who played first among them will play last and vice versa.

This phase is ignored in the fourth round, as this is the last round of the game.

Reminder: The chips and tokens are not moved between turns. Only action cards are returned to the players' hand.

The end of the game

The game stops at the end of the fourth round. The richest player wins. In the case of a tie, those players share the win.



Leo Colovini

Enfant, il a eu la chance de devenir l'étudiant du seul et unique Alex Randolph, et a baigné dans les jeux et une grande créativité. Il a travaillé dans une banque pendant quelques années, avant de démissionner en 1993 pour travailler à temps plein dans l'industrie du jeu. Co-fondateur de Venice Connection, il est l'un des piliers de Studiogiocchi. Vous cherchez un jeu simple au mécanisme affûté ? Vous aimerez les jeux de Leo !

As a kid, he was lucky enough to become "the" Alex Randolph's pupil, growing up surrounded by board games and creativity. He worked in a bank for a few years, but in 1993 he quit and began to work full-time in the games world. Co-founder of Venice Connection, he is now one of the pillars of Studiogiocchi. Looking for a clean game with a clever mechanic? You'll like Leo's games!



Bruno Faidutti

Bruno est un historien, dont la thèse s'intéresse aux licornes, à la Renaissance ainsi qu'aux sciences et littérature des débuts de l'ère moderne ; un professeur qui enseigne l'économie et la sociologie dans un lycée parisien ; et un créateur de jeu d'expérience. La fourberie et le double-guessing figurent régulièrement dans ses jeux, et en est le cœur de Vabanque. Bruno is a historian, who wrote his PhD on unicorns in the Renaissance and early modern science and literature, a teacher, teaching economics and sociology, at a Parisian high school, and a seasoned board game designer. Deception and double-guessing feature in many of his designs and are also at the heart of Vabanque.



Yolaine Clénisson

Passionnée par le dessin depuis toute petite, Yolaine évolue dans son monde de fantaisie et ajoute sa touche de magie à chaque projet. Joueuse enthousiaste et joyeuse, elle participe volontiers à la création de jeux vidéo, jeux de plateau, jouets et à la communication de ces projets. C'est à travers sa marque Unicorn Wishes qu'elle prodigue sa magie et exauce les vœux de tous ceux qui le souhaitent.

Passionate about drawing from a young age, Yolaine evolves in her fantasy world and brings her touch of magic to each project. A cheerful and enthusiastic player, she gladly contributes to the creation of video games, board games, toys and the communication of these projects. She lavishes her magic on others and grants the wishes of all those who desire it through her brand Unicorn Wishes.



Elément Masson

Malgré les apparences, Elément a toujours eu du mal à rester sérieux. C'est pourquoi, après des études d'illustration, il s'est borné à dessiner pour les jeux vidéo et les jeux de société. Il fait parfois quelques entorses à ses principes et dessine pour la presse jeunesse.

Despite his appearance, Elément has always found it difficult to be serious, which is why after studying illustration he limited himself to drawing for video games and board games. He sometimes strays from his principles and draws for youth media.



Valérie Florentin

Geek autoproclamée, Valérie a réussi à combiner ses trois passions : les jeux, la traduction et la pédagogie. Elle traduit maintenant des jeux de rôles et enseigne la traduction à la relève.

Self-professed geek, Valérie did the only logical thing: she combined her three passions, games, translation, and pedagogy. She now translates roleplaying games and teaches translation to the new generation.



Tess Foster

Tess a commencé des études en commerce avant de réaliser que ses cours préférés étaient ceux de langues. Elle s'est dit que la traduction serait un meilleur choix, et pour l'instant, cela semble lui convenir.

Tess used to be a business student, but then she realized the only thing she liked about that was learning languages. She decided translation was a better option, it seems to be working out for her.



1. Placer les jetons ;
Placing chips;



2. Placer les cartes d'action ;
Placing action cards;



3. Déplacer les pions ;
Moving tokens;



4. Récolter les gains ;
Collecting your winnings;

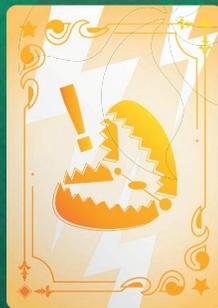


5. Déterminer le nouvel ordre de jeu.
Determining the new playing order.



Relance/Raise :
Cette carte multiplie la valeur des gains de la table devant laquelle elle est jouée, et ce, indépendamment des pions qui s'y trouveront (voir

point 4). Il peut y avoir plusieurs cartes Relance devant une même table ; celles-ci s'accumulent et augmentent de plus en plus les gains potentiels de la table en question. This card multiplies the value of the winnings at the table it's played in front of, regardless of the tokens there (see item 4). There can be several Raise cards at the same table; those cards accumulate and increase the potential wins at that table.



Piège/Trap :
Cette carte permet à son propriétaire de prendre l'argent de la table devant laquelle elle est jouée à la place des autres joueurs qui s'arrêteront sur cette table. Il peut y avoir plusieurs carte Piège à côté d'une même table, le propriétaire de chaque carte Piège prendra donc les gains correspondants dus.

This card allows the holder to take the money from the table where it's played instead of other players who stop at that table. There can be several Trap cards in front of the same table, and each player with Trap cards there will collect the corresponding winnings owed to them.



Bluff :
Cette carte n'a aucun effet. À vous de l'utiliser à bon

escient pour troubler vos adversaires quant à l'emplacement de vos véritables cartes Relance et Piège. This card has no effect. It's up to you to use it wisely in order to confuse your opponents on the location of your real Raise and Trap cards.