



# BIG DEAL

Een vlot rofspel om het grote geld.  
Van Brent Beck voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar.

## Speelmateriaal

110 speelkaarten:

- 4x gold (\$ 50.000)(joker)
- 8x silver (\$ 25.000)(joker)
- 8x home (\$ 20.000)
- 10x yacht (\$ 15.000)
- 10x classic auto (\$ 15.000)
- 10x jewels (\$ 10.000)
- 10x bank account (\$ 10.000)
- 10x stocks (\$ 10.000)
- 10x coin collection (\$ 5.000)
- 10x cash under the mattress (\$ 5.000)
- 10x stamp collection (\$ 5.000)
- 10x piggy bank (\$ 5.000)

## KORT SPELOVERZICHT

Mijn huizen, mijn auto's, mijn spaarvarkens! Bouw een vermogen op door zo waardevol mogelijke voorwerpen en geld te verzamelen, maar dat moet steeds in tweetallen. Maar waarom zou je jezelf vermoeien? Je kunt ook gewoon de verzamelingen van de andere spelers roven! Maar pas op, plotseling kun je zelf de juiste kaarten missen en is je zuurverdiende vermogen sneller weg dan je verwacht... Wie verstandig verzamelt en op het juiste moment van de spullen van de andere spelers profiteert, kan het spel als miljonair eindigen en winnen.

## VOORBEREIDING

Schud alle kaarten. Iedere speler krijgt 4 kaarten (5 kaarten bij 2 of 3 spelers) en neemt deze in zijn hand. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel midden op tafel. Draai de bovenste kaart van de gedekte stapel om en leg deze er als eerste kaart van de open aflegstapel naast. Is de omgedraaide kaart een joker ("gold" of "silver"), schud deze dan weer door de gedekte stapel en draai een nieuwe kaart om.

## SPELVERLOOP

De speler links van de gever begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, kiest één van de volgende 4 actiemogelijkheden:

1. Een set uit de hand vormen

1. Een set uit de hand vormen
2. Een set vormen met behulp van de aflegstapel
3. De bovenste set van een andere speler roven
4. Een kaart afleggen



## 1. Een set uit de hand vormen

Heeft de speler een set van **2 gelijke** voorwerpen in zijn hand, dan mag hij deze als set voor zich neerleggen. "Gold"- en "silver"-kaarten gelden als joker en kunnen in plaats van een missend voorwerp gebruikt worden om een set compleet te maken. Leg de joker in dat geval onder het voorwerp.

**Opmerking:** het is niet toegestaan om 2 jokers als set neer te leggen.

Heeft een speler eerder in het spel al 1 of meer sets neergelegd, dan legt hij de nieuwste set gedeeltelijk over de andere sets om aan te geven dat de sets eronder tegen roofpogingen zijn beschermd.



*Voorbeeld: Saskia heeft in de eerste ronde een set bestaande uit 1 "gold" en 1 "home" neergelegd. In de tweede ronde speelt ze 2 "jewels" en legt deze gedeeltelijk over haar eerste set.*

VOOR

na



De speler mag elke keer dat hij aan de beurt is **niet meer dan 1 set van 2 kaarten neerleggen**, ook niet als hij nog meer gelijke kaarten van deze soort of andere sets in zijn hand heeft. Het is ook niet mogelijk om kaarten aan bestaande sets toe te voegen. Ook als hij een set speelt die gelijk is aan de set die hij daarvoor heeft gespeeld, legt hij de nieuwe set gedeeltelijk over de oude.

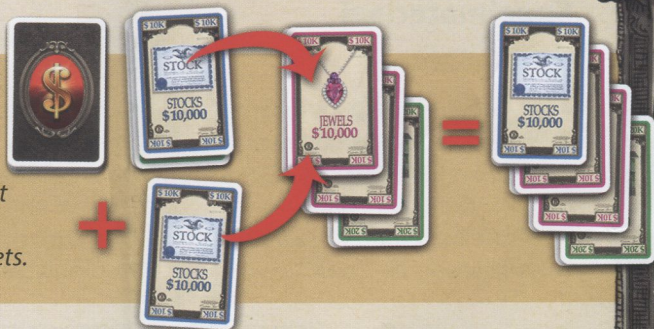
*Voorbeeld: Saskia speelt in de derde ronde weer 2 "jewels" en legt deze als set gedeeltelijk over de "oude" set.*



## 2. Een set vormen met behulp van de aflegstapel

De speler mag de bovenste kaart van de aflegstapel nemen als hij samen met een kaart uit zijn hand (dat mag ook een joker zijn) een set kan vormen. Hij legt de set zoals gebruikelijk voor zich neer (eventueel gedeeltelijk over eerder neergelegde sets).

*Voorbeeld: in de volgende ronde speelt Saskia 1 "stocks"-kaart en vormt samen met de bovenste kaart van de aflegstapel een set. Ze legt deze bij haar vorige sets.*



Is de aflegstapel leeg (omdat alle kaarten genomen zijn), dan blijft dat zo totdat een speler een kaart aflegt.

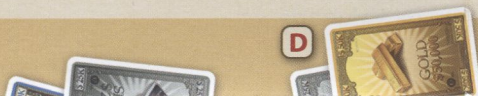
### 3. De bovenste set van een andere speler roven

De speler kan proberen om de bovenste set van een andere speler te roven. Hij moet zelf ten minste 1 set op tafel hebben en de aangevallen speler moet **meer** dan 1 set op tafel hebben (de eerste set van een speler is dus altijd veilig).

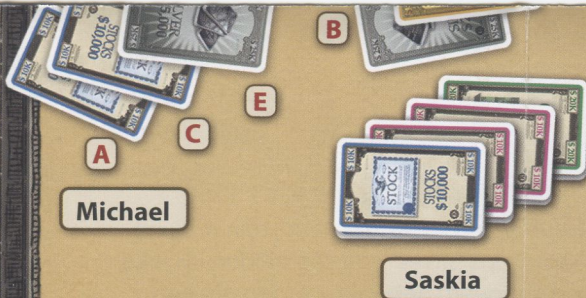
Om de set van een andere speler aan te vallen, moet de aanvaller **1 kaart** uit zijn hand spelen die **gelijk is aan de kaarten in de betreffende set** (of een joker). De verdedigende speler mag de aanval afweren door eveneens een kaart te spelen die gelijk is aan die in de aangevallen set (of een joker). Dit gaat zo door totdat één van de spelers niet meer kan of wil aanvallen of verdedigen.

De speler die het "gevecht" heeft gewonnen, legt alle bij de aanval gespeelde kaarten als set voor zich neer (gedeeltelijk over zijn andere sets). Daardoor kan zo'n set uit meer dan 2 kaarten bestaan (en is zo zeer attractief om later zelf aangevallen te worden).

Na een aanval vult eerst de aanvaller en dan de verdediger zijn hand weer aan tot 4 kaarten (5 kaarten bij 2 of 3 spelers).



*Voorbeeld: Michael valt de "stocks" van Saskia aan en speelt*



1 "stocks"-kaart (A). Saskia verdedigt met 1 "silver" (B). Michael speelt nog een "stocks" (C), maar Saskia reageert weer, nu met 1 "gold" (D). Michael speelt dan een "silver" (E). Saskia heeft nu geen verdediging meer. Michael mag nu de 4 "stocks" (2 van de aanval zelf + de 2 aangevallen "stocks" van

Saskia) en de bij de aanval gebruikte 2 "silver" en 1 "gold" als set bij zich neerleggen (gedeeltelijk over zijn andere sets). Daarna trekt hij 3 en Saskia 2 nieuwe kaarten.

#### 4. Een kaart afleggen

Kan of wil de speler geen van bovenstaande acties uitvoeren, dan moet hij een kaart uit zijn hand open op de aflegstapel leggen.

**De speler vult aan het einde van zijn beurt zijn hand weer tot 4 kaarten aan** (5 kaarten bij 2 of 3 spelers). Is de gedekte stapel leeg, dan vervalt het trekken van (een) kaart(en).

#### EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde is afgelopen als alle kaarten van de gedekte stapel getrokken zijn en ten minste één speler geen kaarten meer in zijn hand heeft. Alle andere spelers leggen hun handkaarten zonder compensatie af.

#### PUNTENTELLING

Iedere speler telt nu de waarden van alle voor zich liggende kaarten bij elkaar op. Noteer deze op een vel papier. Nu begint (eventueel) een nieuwe ronde. De speler links van de huidige geveer wordt de nieuwe geveer, waardoor er ook een nieuwe startspeler is.

#### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als één of meer spelers in totaal 1 miljoen dollar of meer heeft verzameld. De speler met het grootste vermogen wint.

© 2014 Schmidt Spiele  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.schmidtspeellen.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl  
Auteur: Brent Beck  
Illustraties: Grandpa Becks / Anne Pätzke  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.  
Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany





# BIG DEAL

Le jeu palpitant de chipe-carte pour amasser des fortunes.  
De Brent Beck pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

## Matériel du jeu

110 cartes :

- 4x Gold (\$ 50.000)(Joker)
- 8x Silver (\$ 25.000)(Joker)
- 8x Home (\$ 20.000)
- 10x Yacht (\$ 15.000)
- 10x Classic Auto (\$ 15.000)
- 10x Jewels (\$ 10.000)
- 10x Bank Account (\$ 10.000)
- 10x Stocks (\$ 10.000)
- 10x Coin Collection (\$ 5.000)
- 10x Cash under the Mattress (\$ 5.000)
- 10x Stamp Collection (\$ 5.000)
- 10x Piggy Bank (\$ 5.000)

## BUT DU JEU

Mes maisons, mes voitures, mes tirelire ! Amasse une fortune en accumulant le plus d'objets de valeur et d'argent possible – et cela toujours par paire. Mais à quoi bon se décarcasser ? Chipe tout simplement ce que les autres joueurs ont entassé ! Reste cependant sur le qui-vive, car il pourrait subitement te manquer les cartes voulues et ta fortune péniblement accumulée pourrait se réduire en fumée plus vite que tu ne le penses ... Qui cogite intelligemment son coup et se sert au bon moment chez les autres a toutes les chances d'arriver au but et de gagner la partie en devenant millionnaire en dollars.

## PRÉPARATIFS

Toutes les cartes sont bien mélangées et chaque joueur en reçoit **4 cartes**, face cachée (ou 5, si la partie se joue à 2 ou à 3), qu'il prend en main. Les cartes restantes sont empilées, face cachée, au milieu de la table et constituent la pioche. La carte du haut de la pioche est retournée, posée à côté de la pioche et constitue le début de la pile de défausse. Si cette première carte est un joker (« Gold » ou « Silver »), elle est de nouveau glissée dans la pile et une nouvelle carte est retournée.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le tour commence avec le joueur se trouvant à la gauche de celui ayant distribué les cartes et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois son tour arrivé, un joueur peut opter en faveur de **l'une des 4 possibilités suivantes** :

1. Constituer un set avec les cartes qu'il a en main
2. Constituer un set à l'aide de la pile de défausse
3. Chipper le set du haut d'un autre joueur
4. Se défaire d'une carte



## 1. Constituer un set avec les cartes en main

Si le joueur a en main un set de **deux objets identiques**, il peut le poser devant lui. Les cartes **Gold et Silver sont des jokers** et peuvent servir à compléter un set, en les plaçant comme deuxième carte sous une carte d'objet.

**Remarque :** *il n'est pas permis de poser 2 cartes joker en tant que set.*

Lorsqu'un joueur a déjà posé 1 ou plusieurs sets, il les protège en plaçant le nouveau set avec un léger décalage sur ceux déjà présents, afin d'éviter que les autres joueurs ne tentent de les rafler.



**Exemple :** *au cours du premier tour, Sabrina a posé 1 set « Gold » et « Home ». Au deuxième tour, elle sort 2 « Jewels » et pose les deux cartes du set avec un léger décalage sur celles du premier set.*

avant



après

Chaque fois que c'est son tour, le joueur ne doit **poser qu'1 seul set de 2 cartes**, même s'il se trouve en possession d'autres cartes de la même sorte ou s'il tient un set supplémentaire en main. De même, il s'avère impossible d'ajouter des cartes à un set déjà placé. Si le joueur pose un set du même motif que celui précédemment placé, le nouveau set n'est pas ajouté au précédent, mais posé avec un léger décalage sur lui.

**Exemple :** *au cours du troisième tour, Sabrina sort de nouveau 2 « Jewels » et pose les deux cartes du set avec un léger décalage sur le set « Jewels » précédent.*

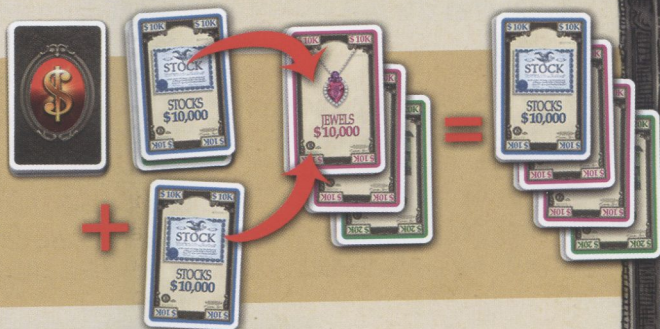


## 2. Constituer un set à l'aide de la pile de défausse

Le joueur peut également constituer 1 set à l'aide de la carte se trouvant tout en haut de la pile de défausse. S'il a en main une carte allant avec la carte retournée de la pile de défausse, il peut alors poser, **en tant que set** devant lui, la **carte du haut de la pile avec celle qu'il a en main**. Pour la constitution du set, il peut également recourir à une carte joker (« Gold » ou « Silver ») se trouvant dans son jeu.

Si le joueur a déjà posé 1 ou plusieurs sets devant lui, il place le nouveau set avec un léger décalage sur les deux cartes déjà posées.

**Exemple :** au cours du tour suivant, Sabrina sort 1 « Stocks » et constitue un set avec la carte du haut de la pile de défausse et pose ce set devant elle.



Si la pile de défausse est vide, parce que toutes les cartes en ont été tirées, elle reste vide jusqu'à ce qu'un joueur se défausse de nouveau d'une carte.

### 3. Chiper le set du haut d'un joueur

Le joueur peut essayer de piquer le set pas encore protégé d'un autre joueur. Pour cela, il doit posséder au moins 1 set et le joueur qu'il veut pénaliser doit avoir plus d'1 set devant lui (le **premier set posé** se trouve donc **toujours en sécurité**).

Pour s'emparer du set d'un joueur qu'il convoite, il doit sortir **une carte** de son jeu, **correspondant à ce set** (ou bien une carte joker).

Le joueur « attaqué » peut se défendre en sortant à son tour une carte correspondant au set convoité (ou une carte joker). L'attaquant peut alors réagir en sortant une autre carte supplémentaire convenant ou bien une carte joker. L'offensive et la défense se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse ou ne veuille plus être attaqué ou se défendre.

Le **set « attaqué »**, ainsi que **toutes les cartes sorties** par les deux joueurs lors de l'offensive et de la défense sont posés sur le dernier set du joueur ayant remporté le duel. De ce fait, un set peut également regrouper plus de deux cartes et devient particulièrement attrayant pour d'autres offensives (même de la part d'autres joueurs).

À l'issue d'une offensive, l'attaquant, puis le défenseur veillent à avoir de nouveau 4 cartes en main (ou 5, dans le cas de 2 à 3 joueurs).



**Exemple :** Matthieu attaque les « Stocks » de Sabrina en sortant 1 « Stocks » (A). Sabrina se dé-

A

C

E

Matthieu

Sabrina



fend tout d'abord avec 1 « Silver » (B). Matthieu répond en posant de nouveau 1 « Stocks » (C), après quoi Sabrina riposte avec 1 « Gold » (D). Matthieu joue encore 1 « Silver » (E). Sabrina ne peut plus contrer. Matthieu pose

les 4 « Stocks » (2 de son offensive + les 2 chipés à Sabrina), ainsi que 2 « Silver » et 1 « Gold » en tant que set devant lui, tire ensuite 3 cartes et Sabrina en prend 2.

#### 4. Se défaire d'une carte

Si le joueur ne peut ou ne veut exécuter aucune des actions précédentes, il doit se défaire de l'une des cartes qu'il a en main et la poser, face visible, sur la pile de défausse.

À l'issue de son tour, le joueur complète ses cartes pour en avoir 4 en main (ou 5, dans le cas de 2 et 3 joueurs). Une fois la pile de pioche vide, il n'est plus possible de retirer une carte.

#### FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dès que toutes les cartes de la pioche ont été tirées et qu'un joueur n'a plus de carte en main. Tous les autres joueurs se défont des cartes qu'ils ont encore en main.

#### DECOMPTE

C'est alors que s'effectue le décompte. Chaque joueur additionne les valeurs des cartes se trouvant devant lui et le résultat en est noté. Après cela, toutes les cartes sont bien mélangées et 4 (ou 5 pour 2 et 3 joueurs) sont distribuées aux joueurs pour la manche suivante. C'est alors au tout du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### FIN DU JEU

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'au moins un joueur soit arrivé à entasser 1 million de dollar ou plus pendant toutes les manches. Le gagnant est celui ayant amassé la somme la plus importante.

© 2014 Schmidt Spiele  
Éditeur et distributeur: 999 Games b.v.  
Boîte postale 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.schmidtspeellen.nl  
Service après vente: 0900 - 999 0000  
klantenservice@999games.nl

Auteur: Brent Beck  
Illustrations:  
Grandpa Becks / Anne Pätzke  
Traduction et rédaction définitive :  
999 Games b.v.  
Tous droits réservés  
Made in Germany



22034433