

Rollie



Prenez place, tout le monde peut jouer!

**LANCEZ LES DÉS, RAMASSEZ DES BILLETS
ET TENTEZ DE GAGNER DES JETONS BONUS.
TOUT ÇA EN ÉVITANT LES KRACHS!**



BUT DU JEU

Gagner le plus d'argent, bien sûr! Comment faire?
Vous avez **7 manches** pour récolter un maximum
de **billets** et, en prime, remporter des **jetons Bonus**
à la fin de la partie.



2 - 6



20'




8+

Les règles
en vidéo:



MATÉRIEL

- **150 billets** (30 billets par valeur)

recto → côté mise 

verso → côté portefeuille 

- **2 dés**  

- **7 jetons Départage**  

- **Ce livret de règles** 

- **11 jetons Bonus**   

ZONES DE JEU

L'espace de jeu est composée de **3 zones**:


- A La Banque:** zone centrale avec les piles de billets, les jetons Bonus et Départage.
- B La Mise:** devant chaque joueur, la zone où chaque joueur place ses billets accumulés pendant la manche. *Ces billets ne sont pas sécurisés.*
- C Le Portefeuille:** sous la Mise, la zone où chaque joueur sécurise ses billets. Les billets sécurisés sont conservés pour le reste de la partie.

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez délicatement les jetons des planches de carton.

- 1** Triez et placez les billets en 5 piles de même valeur au centre de l'espace de jeu.



- 2** Mélangez les jetons Départage . Faites une pile face cachée et retournez-en un face visible.

- 3** Placez les jetons Bonus à côté des piles de billets de la même couleur.

- 4** Le joueur ayant le plus de monnaie prend les 2 dés; la personne qui lance les dés est le **Premier joueur**.

DÉROULEMENT

Le jeu est constitué de **7 manches** de un ou plusieurs tours de jeu selon le résultat des dés. Pendant un tour de jeu, les joueurs suivent les **étapes suivantes**:

1 - LANCER LES DÉS!

2 - ACTIONS

VALEURS DIFFÉRENTES

OU

VALEURS IDENTIQUES

**Prendre
un billet**

Sécuriser

Au moins
1 joueur

Tous les
joueurs

Krach!

Rester

Passer les dés
au joueur
de gauche

3 - FIN DE MANCHE

1 - LANCER LES DÉS!



Le **Premier joueur** lance les deux dés.

Deux cas de figure peuvent arriver.
Les dés présentent:

2 valeurs
différentes

10 5



2 valeurs
identiques

5 5

Important: Même si un joueur a sécurisé sa Mise (voir *Sécuriser*, p. 7), il peut quand même être Premier joueur et lancer les dés.



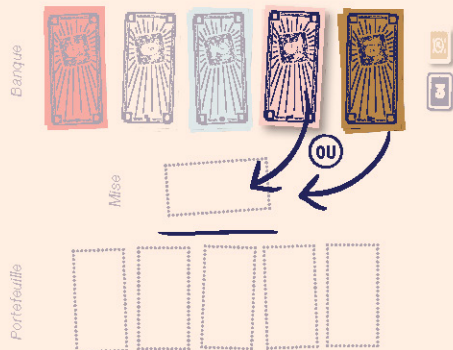
2 - ACTIONS

VALEURS DIFFÉRENTES 10 5

Dans ce cas, à tour de rôle, en sens horaire et en commençant par le Premier joueur, chaque joueur choisit l'une des actions suivantes: **Prendre un billet** OU **Sécuriser**.

Prendre un billet

- Le joueur prend de la Banque un billet de la valeur de l'un des 2 dés et le met dans sa Mise.



Face R: si le résultat d'un des dés est un R, les joueurs peuvent prendre n'importe quel billet de la Banque.

Si au moins un joueur prend un billet, le Premier joueur passe les dés au joueur à sa gauche, qui devient le Premier joueur.
→ **Revenir à l'étape 1: Lancer les dés.**

OU

Sécuriser

- Le joueur ajoute les billets de sa Mise dans son Portefeuille. En retournant ses billets côté portefeuille, il les sécurise pour le reste de la partie.



- Un joueur qui sécurise sa Mise **ne peut plus prendre de billets jusqu'à la prochaine manche.**



Prendre un jeton Départage: lorsqu'un joueur sécurise sa Mise, il prend un jeton Départage face visible, s'il en reste.

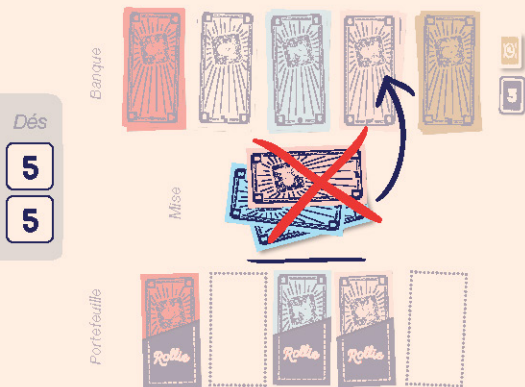
Si tous les joueurs ont sécurisé leur Mise,
→ **Passer à l'étape 3: Fin de manche.**

VALEURS IDENTIQUES 5 5

Tout le monde crie **Rollie!** À ce moment, le jeu s'interrompt. Chaque joueur doit vérifier s'il a fait un **Krach** OU s'il **Reste**.

Krach!

- Le joueur ayant dans sa Mise au moins un billet de même valeur que le résultat des dés doit remettre tous les billets de sa Mise dans la Banque.



OU

Rester

- Le joueur qui n'a pas de billet de la même valeur que le résultat des dés dans sa Mise doit garder sa Mise en jeu pour la manche suivante.



2 faces R: le résultat des dés est 2 faces R, tous les joueurs font un krach!

→ Une fois ces actions complétées, passez à l'étape 3 : Fin de manche

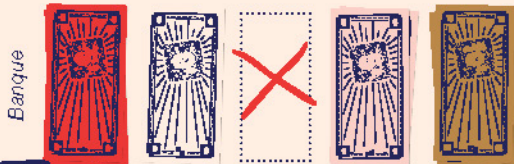
JEUX EN SIMULTANÉ

Lorsqu'un joueur a pris sa décision, il n'a pas à attendre son tour : il prend un billet, ou peut se retirer quand il veut. **Dans tous les cas, il ne peut pas revenir sur sa décision.**

Note : si le joueur a pris le dernier billet d'une pile ou un jeton Départage et qu'un joueur précédent le veut lui aussi, il doit lui remettre et en choisir un autre.

PILE VIDE

Si une pile de billets est épuisée, on ne peut plus prendre de billets de cette valeur; lorsqu'une deuxième pile de billets est épuisée elle aussi, on termine la manche, puis on amorce la fin de la partie.



Attention! Si toutes les piles de billets correspondant aux valeurs des dés sont épuisées, tous les joueurs encore en jeu perdent leur Mise.

3- FIN DE MANCHE

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont sécurisé leur Mise OU après la résolution d'un lancer de dés de même valeur.

Une fois la manche terminée:

- révélez un nouveau jeton Départage.
- tous les joueurs reviennent en jeu.
- passez les dés au prochain Premier joueur, à la gauche du précédent et retournez à l'étape 1: *lancer les dés* pour commencer une nouvelle manche.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin :

- Après 7 manches, lorsqu'il n'est plus possible de révéler un nouveau jeton Départage.

OU

- Lorsque **2 piles de billets sont épuisées** – dans ce cas, on termine la manche en cours.

→ Les billets restés dans la Mise des joueurs sont retournés dans la Banque.

→ Procédez ensuite à la **remise des jetons Bonus**.

→ Chaque joueur additionne la valeur de tous ses **billets** avec tous ses **jetons Bonus**; le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie!

REMISE DES JETONS BONUS

La partie est finie, il faut maintenant déterminer qui **remporte les jetons Bonus!** La couleur de ces jetons est la même que celle des billets. Un joueur doit avoir au moins **UN** billet d'une couleur pour avoir droit à un jeton Bonus de la même couleur.

→ Le joueur avec **le plus de billets d'une couleur** remporte le jeton Bonus le plus élevé de la même couleur.

→ Le joueur en 2^e place remporte la 2^e valeur la plus élevée.

→ Le joueur en troisième place (le cas échéant) remporte la valeur restante.



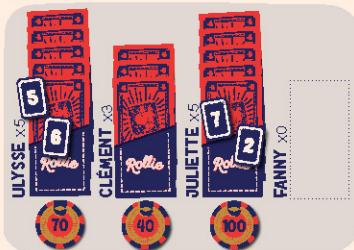
Départage: En cas d'égalité, le joueur qui a récupéré le jeton Départage avec **le plus haut chiffre** remporte le jeton Bonus. Si aucun d'eux n'a de jeton Départage, le jeton Bonus **est attribué au joueur suivant** qui a le plus de billets.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE



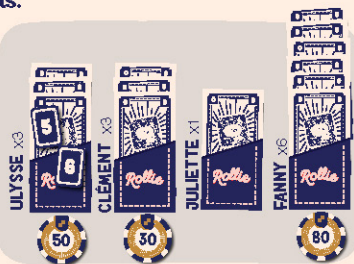
Juliette et Ulysse ont tous les deux 5 billets de -5. Puisque Juliette possède le jeton Départage 7, elle l'emporte sur Ulysse dont les jetons Départage sont plus faibles (le 5 et le 6).

- Le Bonus de 100 va à Juliette.
- Ulysse récupère alors la 2^e place.
- Le Bonus de 3^e place est attribué à Clément qui possède 3 billets de -5 dans son Portefeuille.



Fanny gagne le Bonus de 1^e position avec 6 billets de 0. Ulysse et Clément ont exactement le même nombre de billets.

- Fanny gagne la 1^e position.
- Ulysse est le seul à avoir un jeton Départage, il remporte la 2^e position.
- Clément prend alors le Bonus de 3^e place.



CHACQUE JOUEUR ADDITIONNE LA VALEUR DE TOUS SES BILLETS À CELLE DE SES JETONS BONUS: Ulysse remporte la partie!



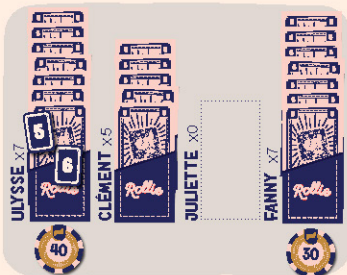
Clément et Fanny ont chacun 5 billets de 2, mais aucun jeton Départage. Résoudre cette égalité est impossible, ils sont exclus de la course et ne récupèrent aucun Bonus.

- Le Bonus de 1^e place est attribué à Juliette avec ses 4 billets de 2.
- Avec un seul billet, Ulysse gagne le Bonus de 2^e place,
- Le Bonus de 3^e position n'est alors pas attribué.



Ulysse et Fanny sont à égalité avec 7 billets de 5 chacun.

- Grâce à son jeton Départage, Ulysse remporte le Bonus de 1^e position.
- Le Bonus de 2^e position passe alors vers Fanny.



ULYSSE x1 • CLÉMENT x8 • JULIETTE x4 • FANNY x5
Il n'y a pas de jetons Départage pour les billets de 10. Additionnez simplement leur valeur.

→ Ulysse	-25	+	2	+	35	+	10	+	200	=	222
→ Clément	-15	+	10	+	25	+	80	+	70	=	170
→ Juliette	-25	+	8	+	0	+	40	+	170	=	193
→ Fanny	0	+	10	+	35	+	50	+	110	=	205

AIDE DE JEU



1 - LANCER LES DÉS!

2 - ACTIONS

VALEURS DIFFÉRENTES

OU

VALEURS IDENTIQUES

**Prendre
un billet**

Sécuriser

Krach!

Rester

*Au moins
1 joueur*

*Tous les
joueurs*

**Passer les dés
au joueur
de gauche**

3 - FIN DE MANCHE

CRÉDITS



Auteur et chef de Studio: Joël Gagnon
Chargée de projet: Catherine Parent
Designer graphique: Fanny Saulnier

 randolph.ca

© 2025 • Groupe Randolph inc.
433 rue Chabanel O., bureau 1109
Montréal (QC) CANADA, H2N 2J9
Tous droits réservés.