

Grandpa Beck's COVER YOUR ASSETS®



Grand-père Beck
explique...



Salut! Je m'appelle grand-papa Beck et je suis vraiment content de vous apprendre à jouer à l'un de mes jeux préférés : Cover Your Assets®. En seulement quelques minutes, je vous donnerai toutes les instructions nécessaires pour que vous vous amusiez comme des petits fous!

Note du traducteur : Le matériel de jeu n'a pas été traduit mais n'affecte pas la jouabilité. Les cartes « Silver » et « Gold » sont identifiées comme tel dans le texte des règles

Aperçu

L'objectif de Cover Your Assets® est assez simple. Le premier joueur à atteindre 1 000 000 \$ remporte la partie, ce qui prend habituellement trois à cinq manches. Si le temps vous manque, il est possible de ne jouer qu'une seule manche pour une partie extra rapide, mais tout aussi amusante.

Chaque joueur construit sa propre pile d'actifs en plaçant des ensembles de cartes de manière perpendiculaire l'un au-dessus de l'autre (voir l'illustration ci-contre). Voici à quoi ressemble la surface de jeu lors d'une partie à quatre joueurs : Bien que construire ses propres paires est intéressant, il est encore plus satisfaisant de les dérober à d'autres joueurs. Les cartes « Actifs » identiques ainsi que les jokers vous permettent de dérober vos adversaires. Nous expliquerons en détails plus loin comment dérober des ensembles aux autres joueurs.

Vous ferez peut-être votre fin final après avoir dérobé les précieux actifs de tous les autres joueurs... Mais rappelez-vous que le dérobeur peut lui aussi être dérobé! Maintenant que vous comprenez l'objectif du jeu, je vous explique comment faire la mise en place.



Mise en place

- Commencez par mélanger ensemble les deux paquets de cartes.
- Distribuez quatre cartes à chaque joueur. Le jeu sera plus intéressant à quatre, cinq ou six joueurs, mais si vous n'êtes que deux ou trois joueurs, il suffit de distribuer cinq cartes à chaque joueur pour pouvoir jouer.
- Placez les cartes restantes dans le centre de la table. Celles-ci formeront la pioche.
- Retournez la carte du dessus et placez la face vers le haut, à côté de la pioche. Ceci devient la pile de défausse. Le joueur à la gauche du joueur ayant distribué les cartes devient le premier joueur. Il sera aussi responsable de distribuer les cartes pour la manche suivante.

Note : Parfois, la défausse peut se vider complètement et ne contiendra plus de cartes. Ne retournez pas une carte du dessus de la pioche afin de la reconstituer. Il vous suffit de laisser la défausse vide jusqu'à ce qu'un joueur se défausse d'une de ses cartes.

Jouer son tour

À chaque tour, vous **devez** effectuer l'**une** des quatre actions suivantes :

- Faire une paire à partir des cartes de votre main.** Une paire de cartes « Actifs » de votre main peut être placée, face visible, devant vous. Une paire est constituée soit de deux cartes « Actifs » identiques, ou d'une carte « Actifs » et d'une carte « Joker ». Cette dernière doit être placée derrière la carte « Actifs ». Les cartes « Gold » et « Silver » sont considérées comme des cartes « Joker ». Chaque fois que vous posez une nouvelle paire, celle-ci doit être placée perpendiculairement à la paire précédente sur votre pile d'actifs.

Voici quelques points importants à ne pas oublier :

- Vous aurez parfois dans votre main trois cartes « Actifs » identiques ou même plus. Toutefois, seulement **deux** cartes peuvent être jouées ensemble à la fois.
- Si la paire que vous déposez sur votre pile d'actifs est identique à la paire précédente (celle sur le dessus de votre pile d'actifs), placez tout de même la nouvelle paire perpendiculairement à la paire précédente.
- Deux cartes « Joker » ne sont jamais considérées comme une paire.

Conseil stratégique : Si vous utilisez une carte « Joker » pour compléter une paire, essayez de garder ce « Joker » secret! Ces précieuses cartes sont des cibles de choix pour vos adversaires qui voudront vite vous les dérober!

- 2) **Faire une paire à l'aide de la pile de défausse.** Si la carte du dessus de la pile de défausse correspond à une carte dans votre main, vous pouvez l'utiliser pour faire une paire. Ceci est la seule utilisation de la pile de défausse possible. Cette nouvelle paire est ensuite immédiatement placée sur le dessus de votre pile d'actifs (c'est-à-dire dans le même tour).
- 3) **Mettre au défi un autre joueur afin de lui dérober un ensemble d'actifs.** Vous pouvez mettre au défi n'importe lequel de vos adversaires afin de lui dérober son ensemble d'actifs placé sur le dessus de sa pile. Muah-ha-ha! Ces défis ajoutent du piquant à la partie : coeurs sensibles s'abstenir! Nous expliquerons en détails dans la section suivante comment dérober des paires aux autres joueurs.
- 4) **Défausser une carte et en piocher une autre.** Si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas, faire l'une des trois premières actions, vous **devez** alors défausser une des cartes de votre main. Après avoir l'avoir défaussée, vous piochez ensuite une nouvelle carte de la pioche.
Il est possible que vous piochiez une carte qui vous permettra de faire l'un des trois autres actions. C'est génial! Malheureusement, vous devrez attendre jusqu'au début de votre prochain tour avant de faire cette autre action. Rappelez-vous : vous ne pouvez faire qu'une seule des quatre actions possibles à chaque tour.

Mettre au défi et se défendre

Maintenant, attaquons-nous à la partie amusante du jeu! Avant de vous lancer tête première et de tenter de voler un ensemble d'actifs à un autre joueur, certaines exigences doivent être remplies.

- Vous devez avoir au moins une paire d'actifs dans votre propre pile. Ceci est votre pécule sur lequel vos millions de dollars d'actifs seront construits. Petit empire deviendra grand!
- Le joueur que vous mettez au défi doit avoir au moins deux ensembles d'actifs dans leur pile. La première paire de chaque joueur est donc en sûreté et ne peut pas être volée.
Astuce : Cette première paire est un excellent endroit pour cacher une de ses cartes « Joker » de valeur élevée!
- Seul l'ensemble sur le dessus de la pile d'actifs d'un joueur peut être dérobé. Les autres ensembles sont protégés aussi longtemps que d'autres cartes les recouvrent. Je parie que le nom *Cover Your Assets®* prend maintenant tout son sens... Il ne faut pas que vos actifs soient à découvert!

Voici comment vous mettez vos adversaires au défi et comment ils se défendent :

- 1) À votre tour, vous pouvez tenter de dérober un ensemble en déposant sur ce dernier, soit une carte identique à l'ensemble d'actifs du dessus de leur pile ou encore une carte « Joker ». Cette carte doit provenir de votre main et il est coutume d'accompagner cette action d'un sourire en coin.
- 2) Le joueur que vous avez mis au défi peut défendre cet ensemble d'actifs en déposant sur votre carte une autre carte « Actifs » identique ou une carte « Joker » provenant de sa main. Un double sourire en coin accompagne ce mouvement à merveille.

Note : Un joueur qui a été mis au défi n'a pas à défendre ses actifs s'il ne le désire pas. Il est parfois préférable de laisser un joueur prendre votre ensemble d'actifs et d'essayer de le lui reprendre plus tard, quand il aura pris de la valeur!

Questions? Visit grandpabecksgames.com, email us at grandpa@grandpabecksgames.com or call 206-498-1959

Grandpa Beck's Cover You're A\$\$ets®, Cover Your Assets™, Grandpa Beck's Games®

All Rights Reserved. © 2011, 2012, 2016

Artwork and Design by: APRYL Stott · **illustration**
aprylstottdesign.com