

MONEY DROP

Règles du Jeu

A

**A partir de
8 ans**

B

**De 2 à 4
joueurs**

C

**20 minutes
environ**

D

**Nécessite
4 piles AA***

Contenu du jeu :

- **110 cartes questions** (220 questions au total) :
 - 95 cartes questions 4 réponses
 - 15 cartes questions 2 réponses (cartes Finale)
- **48 jetons "liasses"** de 4 couleurs différentes et répartis comme suit :
 - 12 jetons par couleur : rouge, bleu, gris, vert
 - 2 liasses de 50 000 €
 - 4 liasses de 30 000 €
 - 6 liasses de 5 000 €
- **1 console de jeu** avec :
 - lecteur de carte électronique (a)
 - système d'ouverture automatique des trappes (b)
 - minuteur 45 secondes, 30 secondes, 10 secondes (c)
 - bouton révélation (d)
 - bac de rangement (e)



- **1 bloc "feuilles de score"**
- **1 règle du jeu.**

But du jeu :

Etre le joueur qui a sauvé le plus d'argent à la fin de la partie !

Principe du jeu :

Chaque joueur démarre avec 250 000 €, en liasses de 5 000 à 50 000 €.

Tous les joueurs jouent en même temps. A chaque tour une question à choix multiple est posée. Après un temps de réflexion, les joueurs placent en 45 secondes leurs liasses sur LA ou LES réponse(s) qu'ils pensent correcte(s).

Puis, l'un des joueurs presse le bouton rouge de révélation de la console, déclenchant ainsi l'ouverture des trappes. Les liasses qui se trouvaient sur les trappes des mauvaises réponses tombent alors au fond de la console et sont perdues.

Les joueurs reprennent ensuite leurs liasses restantes, puis jouent de la même manière lors des questions suivantes. Et ainsi de suite jusqu'à la 8^{ème} question.

Le joueur qui a le plus d'argent après cette 8^{ème} question a gagné !

Dans le cas où tous les joueurs auraient perdu la totalité de leur argent avant la 8^{ème} question, c'est le joueur à qui il restait le plus d'argent avant la toute dernière ouverture des trappes qui gagne.

Préparation du jeu :

Avant la première utilisation, insérez 4 piles AA (LR06) de 1,5V dans la console – cf. paragraphe "Mise en place des piles", à la fin de la règle du jeu.

- Prenez la console, allumez-la en plaçant le bouton ON/OFF (sous la console) sur la position ON. La petite diode rouge s'allume alors un instant, pour vous indiquer que la console est active. Puis placez la console Money Drop au centre de la table. Assurez-vous que les 4 trappes centrales sont bien fermées.
- Chaque joueur prend les 12 liasses de la couleur qu'il a choisie et les pose devant lui : chacun a donc 250 000 € "en poche" au départ.
- Faites une pile avec les cartes bleu-foncé (4 réponses possibles), puis une autre avec les cartes bleu-gris (2 réponses possibles). Placez ces tas à proximité de la console.
- Prenez chacun une feuille de score et munissez-vous d'un crayon.

Ca y est, vous êtes prêts à jouer à Money Drop !

Déroulement du jeu :

• QUESTIONS 1 A 7 •

Principe Général :

- 1. **Question lue => 4 réponses possibles**
- 2. **45 secondes de réflexion**
- 3. **45 secondes de mise**
- 4. **10 secondes de mise supplémentaire si utilisation du bonus 10 secondes**
- 5. **Bouton révélation => ouverture de 2 premières trappes**
- 6. **Re-Bouton révélation => ouverture de la 3ème trappe**
- 7. **Fermeture des trappes et reprise par chacun de ses liasses sauvées**
- 8. **Calcul des sommes de chacun des joueurs et écriture sur la feuille de score**
- 9. **Question suivante...**

- 1. Pour la première question, désignez le joueur qui fera le "meneur de jeu".
 - Le joueur désigné pioche une carte de la pile "bleu-foncé". Il retourne cette carte et énonce le thème de la question à voix haute. Puis, il lit la question, ainsi que les réponses A, B, C et D proposées.
 - Il insère ensuite la carte dans la fente du lecteur, en suivant le sens des flèches indiqué sur la carte (cf. schéma ci-dessous), et appuie aussitôt sur le bouton 45 secondes. La diode rouge, à gauche des boutons minuteurs, s'allume.

Insérez la carte, puis appuyez ici



- Attention : le lecteur de carte est sensible. Veillez à bien insérer la carte.

• 2. Tous les joueurs – y compris le "meneur de jeu" – ont alors 45 secondes de réflexion pour identifier, chacun de leur côté, la bonne réponse parmi les 4 réponses proposées. Ils gardent leur réponse secrète, dans leur tête.

- **Important** : si les joueurs hésitent entre plusieurs réponses, ils ont la possibilité de retenir jusqu'à 3 des 4 propositions. Un même joueur ne peut donc pas répartir ses liasses sur plus de 3 cases à la fois, par question.

- Lorsqu'il ne reste plus que 5 secondes avant la fin du décompte, la diode rouge se met à clignoter. Puis elle s'éteint lorsque les 45 secondes sont écoulées.

• 3. Le "meneur de jeu" appuie de nouveau sur le bouton 45 secondes.

- Tous les joueurs – y compris le "meneur de jeu" – ont maintenant 45 secondes pour poser chacun en même temps la totalité de leurs liasses sur la (ou les) trappe(s) de la console qu'ils pensent être la bonne réponse.

- Pour les plus jeunes : attention, le temps passe vite ! Si les 45 secondes ne suffisent pas, autorisez-vous 30 secondes supplémentaires pour placer les liasses.

- Pour les plus rôdés : soyez joueurs et ajoutez du bluff dans votre façon de jouer ! Pimentez la partie en plaçant tout ou partie de vos liasses sur une réponse que vous savez fausse... afin d'induire vos adversaires en erreur ! Mais faites bien attention, lorsque la diode se met à clignoter, à déplacer vos liasses pour les placer rapidement sur la (ou les) trappe(s) que vous pensez juste(s) !!!

- **Important** : si lorsque le temps est écoulé certaines de vos liasses ne sont pas sur la console (parce que vous n'avez pas eu le temps de les placer, ou bien parce que vous les avez faites vous-même tomber hors de la console), elles sont éliminées de la partie vous les avez définitivement perdues... Placez-les alors dans le bac de rangement de la console.

- Si les liasses sont tombées de la console du fait d'un autre joueur, elles peuvent être reposées sur la console par leur propriétaire, malgré le temps écoulé.

• 4. Une fois la diode éteinte et les liasses placées sur la console, les joueurs ont chacun la possibilité d'utiliser un bonus de 10 secondes supplémentaires pour éventuellement modifier la répartition de leurs liasses sur les trappes de la console.

- **Précision** : ce bonus de 10 secondes ne peut s'utiliser qu'une fois par joueur entre les questions 1 et 4, puis une seule autre fois par joueur entre les questions 5 et 8. A chaque fois qu'un joueur utilise le bonus 10 secondes, il doit le préciser en cochant la case correspondante sur sa feuille de score - cf. illustration ci-contre.



• 5. Le "meneur de jeu" appuie sur le bouton rouge de révélation. Aussitôt, 2 des trappes de mauvaises réponses s'ouvrent, laissant tomber dans la console les liasses placées dessus !

• 6. Restent alors 2 réponses possibles... Le "meneur de jeu" appuie donc une seconde fois sur le bouton rouge de révélation... cette fois-ci la troisième trappe fautive s'ouvre à son tour !

- **Précision** : par défaut la console garde en mémoire le code réponse (et donc l'ouverture des trappes) de la dernière carte insérée. La console se réinitialise automatiquement dès

qu'une nouvelle carte codée y est insérée. Néanmoins, en cas de doute sur la lecture du code réponse, éteignez puis rallumez la console à l'aide du bouton ON/OFF.

- 7. Les joueurs referment manuellement les trappes, en appuyant sur l'extrémité de chacune des trappes, jusqu'au "clic" de fermeture et reprennent chacun leurs liasses "sauvées".
 - 8. Les joueurs inscrivent ensuite sur leur feuille de score la somme totale (toutes propositions de réponses confondues) qu'ils viennent de récupérer sur la console.
 - 9. Le voisin de gauche du "meneur de jeu" devient à son tour "meneur de jeu" : il pioche une carte, la retourne, énonce son thème à voix haute, et ainsi de suite...
- **Precision** : pour chacune des questions, si un joueur mise toutes ses liasses restantes sur une seule trappe de réponse, et s'il s'avère que cette trappe est justement la bonne réponse, alors le joueur saute la prochaine question (à laquelle les autres joueurs jouent, eux, normalement), et reprend ensuite la partie à la question d'après. Seule la 8ème question ne peut pas être sautée.

• QUESTION 8 = LA FINALE •

Principe Général :

- 1. **Question lue => 2 réponses possibles**
- 2. **30 secondes de réflexion**
- 3. **30 secondes de mise**
- 4. **10 secondes de mise supplémentaire si utilisation du bonus 10 secondes**
- 5. **Bouton révélation => ouverture de 3 fausses trappes**
- 6. **Fermeture des trappes et reprise par chacun de ses liasses sauvées**
- 7. **Calcul des sommes de chacun des joueurs et écriture sur la feuille de score**

Le voisin de gauche du "meneur de jeu" lors de la question devient à son tour "meneur de jeu" : il pioche une carte Finale (QCM 2 réponses), la retourne, énonce son thème à voix haute, et la lit.

- 1 à 7. Le jeu se déroule exactement de la même façon que pour les questions 1 à 7, avec 2 seules différences :
- au lieu d'utiliser le décompte 45 secondes pour les étapes de réflexion et de mise, les joueurs utilisent le décompte 30 secondes.
- au lieu de répartir leurs liasses sur les trappes A/B/C/D, les joueurs ne misent que sur les trappes A ou B (C et D s'ouvrant à tous les coups pour les cartes Finale).

Fin de la partie :

Le joueur à qui il reste le plus d'argent à la fin de la 8^{ème} question remporte la partie. Si 2 joueurs ont la même somme, il y a égalité, et donc 2 vainqueurs.

- **Precision** : si un joueur perd la totalité de ses liasses avant même la fin de la partie, il est éliminé de la partie. Dans le cas où TOUS les joueurs perdraient toutes leurs liasses avant la 8^{ème} question, ce serait le joueur qui avait le plus d'argent avant la toute dernière ouverture des trappes qui gagnerait la partie. Pour cela, référez-vous aux feuilles de scores respectives de chacun.
- **Rappel** : à la fin de la partie, n'oubliez pas d'éteindre la console Money Drop, en poussant le bouton ON/OFF sur la position OFF.

Codes réponses :

Dans le cas où vous seriez à court de piles, et où vous ne pourriez donc pas vous servir de la console pour lire les réponses des cartes, vous pouvez tout de même jouer à votre jeu Money Drop ! Pour cela, référez-vous au n° de question sur votre carte et au tableau ci-dessous :

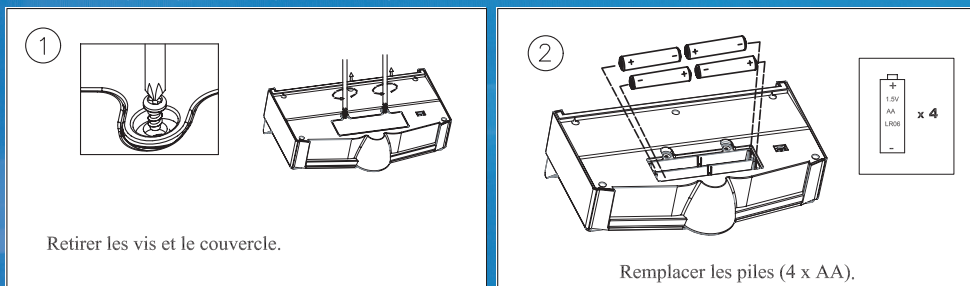
Question	Réponse	Question	Réponse	Question	Réponse	Question	Réponse	Question	Réponse
A. 1	D	A. 45	A	A. 89	A	A. 133	D	A. 177	B
A. 2	C	A. 46	B	A. 90	D	A. 134	C	A. 178	C
A. 3	D	A. 47	B	A. 91	C	A. 135	A	A. 179	C
A. 4	B	A. 48	D	A. 92	D	A. 136	C	A. 180	D
A. 5	C	A. 49	D	A. 93	A	A. 137	A	A. 181	B
A. 6	B	A. 50	C	A. 94	B	A. 138	D	A. 182	C
A. 7	D	A. 51	D	A. 95	B	A. 139	C	A. 183	A
A. 8	A	A. 52	B	A. 96	D	A. 140	D	A. 184	C
A. 9	C	A. 53	C	A. 97	D	A. 141	A	A. 185	A
A. 10	A	A. 54	B	A. 98	C	A. 142	B	A. 186	D
A. 11	B	A. 55	D	A. 99	D	A. 143	B	A. 187	C
A. 12	A	A. 56	A	A. 100	B	A. 144	D	A. 188	D
A. 13	A	A. 57	C	A. 101	C	A. 145	D	A. 189	A
A. 14	B	A. 58	A	A. 102	B	A. 146	C	A. 190	B
A. 15	A	A. 59	B	A. 103	D	A. 147	D	B. 1	B
A. 16	C	A. 60	A	A. 104	A	A. 148	B	B. 2	A
A. 17	A	A. 61	A	A. 105	C	A. 149	C	B. 3	A
A. 18	D	A. 62	B	A. 106	A	A. 150	B	B. 4	A
A. 19	D	A. 63	A	A. 107	B	A. 151	D	B. 5	B
A. 20	C	A. 64	C	A. 108	A	A. 152	A	B. 6	B
A. 21	B	A. 65	A	A. 109	A	A. 153	C	B. 7	A
A. 22	D	A. 66	D	A. 110	B	A. 154	A	B. 8	B
A. 23	C	A. 67	B	A. 111	A	A. 155	B	B. 9	A
A. 24	D	A. 68	C	A. 112	C	A. 156	A	B. 10	A
A. 25	A	A. 69	B	A. 113	A	A. 157	A	B. 11	A
A. 26	B	A. 70	D	A. 114	D	A. 158	B	B. 12	B
A. 27	A	A. 71	C	A. 115	B	A. 159	A	B. 13	B
A. 28	D	A. 72	D	A. 116	C	A. 160	C	B. 14	A
A. 29	A	A. 73	A	A. 117	B	A. 161	A	B. 15	B
A. 30	C	A. 74	B	A. 118	D	A. 162	D	B. 16	A
A. 31	B	A. 75	A	A. 119	C	A. 163	B	B. 17	A
A. 32	D	A. 76	D	A. 120	D	A. 164	C	B. 18	A
A. 33	B	A. 77	A	A. 121	A	A. 165	B	B. 19	B
A. 34	C	A. 78	C	A. 122	B	A. 166	D	B. 20	B
A. 35	C	A. 79	B	A. 123	A	A. 167	C	B. 21	A
A. 36	D	A. 80	D	A. 124	D	A. 168	D	B. 22	B
A. 37	B	A. 81	B	A. 125	A	A. 169	A	B. 23	A
A. 38	C	A. 82	C	A. 126	C	A. 170	B	B. 24	A
A. 39	A	A. 83	C	A. 127	B	A. 171	A	B. 25	A
A. 40	C	A. 84	D	A. 128	D	A. 172	D	B. 26	B
A. 41	A	A. 85	B	A. 129	B	A. 173	A	B. 27	B
A. 42	D	A. 86	C	A. 130	C	A. 174	C	B. 28	A
A. 43	C	A. 87	A	A. 131	C	A. 175	B	B. 29	B
A. 44	D	A. 88	C	A. 132	D	A. 176	D	B. 30	A

MISE EN PLACE DES PILES

MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES :

PILES – INSTRUCTIONS

Installation des piles : retirez le couvercle des piles (sous la console) à l'aide d'un tournevis et insérez 4 piles alcalines AA (LR06) de 1.5 V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-dessous.



Retirer les vis et le couvercle.

Remplacer les piles (4 x AA).

Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ». Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle.

Mise en garde : les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous.

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles non-rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

IMPORTANT - Entretien de votre jeu : conservez la console en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-la toujours avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT : si la console ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-la puis rallumez-la. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ce produit a été conçu et fabriqué avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres déchets domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres déchets et appareils électriques : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.



Retrouvez toute la gamme des jeux TV TF1 Games – Dujardin sur :
www.tf1games.fr !

Un jeu de société développé et édité par TF1 Games.

TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises.

© 2012 TF1 Entreprises – © Photos TF1 Games / TF1 Entreprises

© 2012 Endemol Productions – The format “The Money Drop” was created by Remarkable Television,
an Endemol UK company © 2010 and is distributed by Endemol International

Distribué par : DUJARDIN SAS - Zone d'activités du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33 610 Cestas

SAV : savdujardin@tf1.fr – Réf. 01053

Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Conserver ces informations pour toute référence ultérieure.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Fabriqué en Chine.

