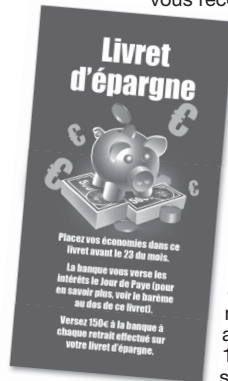


ÉPARGNE

Épargnez de l'argent durant toute la partie en le plaçant dans votre livret d'épargne. A la fin du mois, vous percevrez des intérêts sur vos économies (selon le barème figurant au dos du livret). Par exemple, si vous avez économisé 200€, vous recevrez 50€ d'intérêts.



Remarque : les intérêts ne seront payés que sur les sommes placées dans le livret d'épargne avant le 23 du mois (avant la case 23). Une fois la case 23 passée, vous ne pouvez plus placer d'économies pour le mois en cours.

Vous pouvez retirer de l'argent de votre livret d'épargne à n'importe quel moment du jeu, mais il faut alors payer des frais de 150€ à la banque, quel que soit le montant retiré.

LE VAINQUEUR !

Quand tous les joueurs ont effectué le nombre de tours de plateau décidé au départ d'un commun accord, chacun d'entre eux calcule la somme totale dont il dispose (toutes les factures auront déjà été réglées puisque cela aura été fait au Jour de Paye). Ensuite, il faut soustraire de ce total le montant des prêts non remboursés et additionner l'argent dans le livret d'épargne. La somme qui reste représente pour chacun son capital.

Et ceux qui gèrent mal leur argent ?

Si tous les joueurs finissent la partie endettés (c'est à dire avec des prêts encore à rembourser et sans argent pour le faire) c'est le joueur ayant le moins de dettes qui gagne.

PRÊTS

Le banquier a pour responsabilité de superviser les prêts. Les prêts sont accordés par paliers de 1500€. Le banquier vous donnera l'argent et une carte PRÊT pour chaque tranche de 1500€ empruntée. Par exemple, si vous empruntez 3000€ vous recevrez cette somme et deux cartes de PRÊT. Quand vous arrivez sur la case Jour de Paye, vous avez la possibilité de rembourser tout prêt encore dû.

Avant de commencer les remboursements, il faut d'abord payer à la banque 10% d'intérêts, calculés sur le solde encore dû ; Vous pouvez alors décider de rembourser vos emprunts en totalité, de faire un remboursement partiel ou de reporter le remboursement à plus tard. Si vous ne remboursez qu'une partie de ce que vous devez, il faut le faire par tranche de 1500€. Rendez les cartes à la banque au fur et à mesure de vos remboursements.

Remarque : vous n'êtes pas obligé de rembourser quoi que ce soit, même les intérêts, dans le mois au cours duquel vous avez obtenu votre prêt.



AGES
8+
2-6
JOUEURS

CONTENU :

1 plateau de jeu, 6 pions, 23 cartes ACQUISITION, 16 cartes PRÊT, 50 cartes COURRIER, 23 cartes ÉVÈNEMENT, 6 livrets d'épargne, 1 carte À FAIRE LE JOUR DE PAYE, 1 liasse de billets « La Bonne Paye » et 1 dé.

BUT DU JEU

Être le joueur ayant accumulé le plus d'argent à la fin du jeu.

PRÉPARATION

- Séparez les cartes ACQUISITION, COURRIER et ÉVÈNEMENT en trois piles distinctes et mélangez chaque pile. Disposez la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. Une fois utilisée, chaque carte est replacée, face visible, à côté de ces piles afin de former une pile de défausse, qu'on appelle le talon.
- Désignez un joueur pour qu'il tienne la banque. Tout en participant au jeu comme les autres, il sera aussi responsable de toutes les sorties et entrées d'argent de la banque. Pour commencer, ce banquier remet à chaque joueur la somme de 1500€, un livret d'épargne et un pion. Il remet donc à chaque joueur deux billets de 500 €, trois billets de 100 € et quatre billets de 50 €.



- Le banquier pose à côté de lui la pile de cartes PRÊT.
- Poser la carte À FAIRE LE JOUR DE PAYE à côté du plateau de jeu. Pensez à utiliser cette carte quand un joueur arrive sur la case Jour de Paye.
- Avant de commencer la partie, décidez du nombre de "mois" qu'elle va durer, un "mois" étant un tour complet du plateau de jeu, de la case DÉPART à la case JOUR DE PAYE. Vous avez plus de temps pour faire des ACQUISITIONS, les vendre et gagner de l'argent si vous faites une partie de 2 mois ou plus.
- Posez les pions sur la case DÉPART et voilà, vous êtes prêts pour commencer la partie !

DÉROULEMENT DU JEU !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour

Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Suivez les instructions figurant sur la case sur laquelle vous vous arrêtez (pour en savoir plus, voir la rubrique LE PLATEAU) ;

LE PLATEAU

Chaque jour du mois, il y a quelque chose à faire. Seule la case Dimanche vous permet de vous reposer en attendant que ce soit à nouveau votre tour de jouer.

Courrier



Piochez le nombre de cartes COURRIER qui est indiqué. Ne les regardez pas tout de suite, gardez-les jusqu'à ce que vous arriviez sur la case Jour de Paye (pour en savoir plus, voir la rubrique LES CARTES).

Acquisition



Piochez la première carte de la pile ACQUISITION. Si l'affaire proposée sur la carte vous intéresse, payez à la banque le montant indiqué et gardez la carte. Si vous n'êtes pas intéressé, reposez la carte sur le talon.

Si vous n'avez pas assez d'argent pour réaliser l'ACQUISITION, prélevez-en sur votre épargne, demandez un prêt ou combinez les deux ! (Voir ÉPARGNE ET PRÊTS).

Remarque: chaque fois que vous retirez de l'argent de votre livret d'épargne, vous devez payer à la banque des frais de 150€.

© 2014 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

Service consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus

B 1, 1702 Groot-Bijgaarden Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

www.hasbro.fr

www.hasbro.be

L'application HASBRO ARCADE fonctionne sur iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 ou ultérieure requise), et avec le système Android. Se connecter sur www.hasbro.com/arcade pour des informations sur les instructions, disponibilité et compatibilité. Demande l'autorisation à tes parents avant de te connecter. Disponible pour un temps limité. Non disponible dans toutes les langues. Note : Hasbro est uniquement responsable du contenu qui lui incombe. Se référer aux termes et conditions des tiers pour de plus amples informations. Apple, le logo Apple, iPhone, iPad, et iPod touch sont des marques déposées par Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service de Apple Inc. Google Play et Android sont des marques de Google Inc.



091400032447 00

Vendez !



C'est le moment de vendre une de vos ACQUISITIONS (si vous en avez). Choisissez parmi celles dont vous disposez, la banque vous l'achète à sa « valeur réelle », telle indiquée sur la carte.

Après la vente de chaque ACQUISITION, tous les joueurs lancent le dé. La commission, indiquée sur la carte, est payée par la banque au joueur qui fait le plus grand chiffre. Reposez la carte ACQUISITION sur le talon.

Quoi de neuf ?



Piochez la première carte de la pile ÉVÈNEMENT et suivez ses instructions. Reposez ensuite la carte sur le talon.

Loterie



La banque donne 1000€ à la loterie pour la mise en jeu. Ensuite, chaque joueur qui décide de jouer (ce n'est pas obligatoire) doit ajouter une mise de 100€. Chaque joueur ayant misé choisit un chiffre différent, entre un et six. Le joueur qui est arrivé sur la case loterie lance le dé en premier. Le joueur dont le nombre sort au lancer de dé rafle tout l'argent misé. Si personne n'a choisi un chiffre correspondant à celui du dé, continuez à lancer le dé jusqu'à ce que quelqu'un gagne.

Joyeux anniversaire

Si vous arrivez sur cette case, vous recevez un cadeau en espèces : 150€ de la part de chaque joueur !

Frais d'inscription pour une course de vélo

Tout le monde doit payer 150€. Mettez tous les billets sur la case Cagnotte au centre du plateau de jeu.

Cagnotte de la Bonne Paye

Tout joueur qui obtient un 6 quand c'est son tour de lancer le dé rafle la Cagnotte ! La Cagnotte ne peut pas être réclamée si le 6 a été obtenu en jouant à la loterie.

Changement d'heure

Quand un joueur arrive sur cette case, tout le monde recule d'une case et suit les instructions de celle-ci. Tout joueur ayant la chance de se retrouver sur la case DÉPART après le changement d'heure va directement au 31 et touche 1500€ de la banque ! Si reculer d'une case vous ramène à la case « Changement d'heure », revenez alors à la case d'ACQUISITION du 25.

JOUR DE PAYE

STOP ! Vous devez vous arrêter ici, même si le nombre de votre lancer de dé devait vous amener plus loin que cette case. Procédez alors dans l'ordre suivant :

1. Recevez votre salaire mensuel de 1500€ auprès de la banque.
2. Touchez les intérêts de votre épargne (si vous avez de l'argent sur votre livret !) de la banque.
3. Versez à la banque les intérêts que vous lui devez si vous avez obtenu un prêt.
4. Remboursez ou non tout ou une partie de vos prêts.
5. Lisez votre courrier et réglez les factures reçues ce mois-ci. Si vous n'avez pas d'argent, demandez un prêt. Posez toutes vos cartes COURRIER (y compris celles qui n'ont rien à voir avec les factures) sur le talon.
6. Ramenez votre pion à la case DÉPART. Quand ce sera à nouveau votre tour de jouer, repartez pour un autre mois.

Remarque: Quand vous arrivez au Jour de Paye du dernier mois de la partie (cela dépend du nombre de mois sur lequel les joueurs sont tombés d'accord), arrêtez de jouer et attendez que tous les autres joueurs aient terminé. Mettez au talon toutes les cartes ACQUISITION que vous détenez encore. Pendant cette attente, vous avez le droit de jouer à la Loterie mais aussi l'obligation de payer si quelqu'un arrive sur la case « Joyeux anniversaire » par exemple.



LES CARTES

Une fois toutes les cartes d'une pile épuisées, mélangez les cartes du talon et servez-vous en pour faire de nouvelles pioches.

Cartes ACQUISITION

Ces cartes vous permettent de faire des affaires. Vous pouvez en avoir autant que vous voulez. Alors, si vous vous sentez plein aux as, n'hésitez pas !

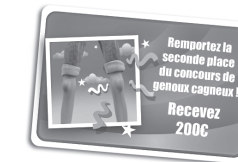
Par exemple le Collier de Chien serti de diamants va coûter 2850€. Vous pouvez le revendre 3600€, soit un bénéfice de 750€.



Remarque : vous n'avez le droit de vendre qu'une ACQUISITION à la fois. Après avoir fait fructifier une de ces cartes, mettez-la sur le talon. Ensuite lancez le dé pour la commission.

Cartes Évènement

De quoi sera fait votre futur ? Vous recevez de l'argent ou vous en donnez à la cagnotte. Suivez les instructions de la carte que vous avez tirée, puis posez-la sur le talon.



Cartes Prêt

Chaque carte représente un prêt de 1500€ obtenu auprès de la banque. Rendez ces cartes au banquier quand vous remboursez ce que vous avez emprunté (pour en savoir plus, voir la rubrique PRÊTS).



Si un joueur ne parvient pas à rembourser toutes ses dettes au 31 du mois, il peut mettre en vente aux enchères ses cartes ACQUISITION et ASSURANCE. Les cartes iront au plus offrant.

Si personne n'en veut, le joueur peut les vendre à la banque, mais il ne touchera alors que la moitié de leur prix d'achat.

Cartes Courrier



Certains courrier sont juste des lettres. Lisez-les simplement ! Mais vous pouvez aussi piocher :

1. Assurance



Ce sont des options, non obligatoires. Si vous êtes intéressé, gardez la carte et payez à la banque la prime indiquée. Si vous n'êtes pas intéressé, posez la carte sur le talon. Ce sont des cartes qui coûtent cher, bien sûr, mais elles annulent respectivement, les honoraires de médecin et les factures des garagistes.

2. Facture

Payez toutes les factures que vous avez reçu, à moins que vous ayez une assurance maladie ou automobile !

3. Besoin d'argent ?



Pariez un montant inférieur à 300€ et lancez le dé. Si vous obtenez le 5 ou le 6, la banque vous verse 10 fois votre mise. Mais si vous obtenez n'importe quel autre chiffre, vous devez verser votre mise à la Cagnotte. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment de la partie (une fois que vous l'avez lu !)