

COTISEZ POUR LA CAGNOTTE

Mettez la somme que vous devez sur la case Cagnotte de La Bonne Paye.

GARDEZ L'ARGENT

Touchez la somme indiquée auprès de la banque et gardez-la.

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.

ÉPARGNE

Épargnez de l'argent durant toute la partie en le plaçant dans votre livret d'épargne. À 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.



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 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€.

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.

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. La somme qui reste représente pour chacun son capital. Le joueur dont le capital est le plus élevé est le vainqueur de la partie.

ET CEUX QUI GÈRENT MAL LEUR ARGENT ?

Si tous les joueurs terminent 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.



www.hasbro.fr

- JEUX -
LES BONS VOYAGES



060500217 101

© 2005 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Mais qui paiera la facture ?

Contenu : 1 boîtier de rangement en plastique, 1 plateau de jeu (en 2 parties), 6 pions, 10 cartes ACQUISITION, 10 cartes PRÊT, 20 cartes COURRIER, 10 cartes ÉVÈNEMENT, 6 livrets d'épargne, 1 liasse de billets « Bonne Paye », et 1 dé.

BUT DU JEU

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

ASSEMBLAGE

1. Ouvrez le boîtier en plastique.

2. Décollez les 2 parties du plateau de jeu et fixez-les sur le boîtier, en vous assurant de bien reconstituer le plateau au milieu.

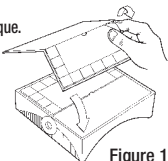


Figure 1

PRÉPARATION

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€.

Il sépare les cartes ACQUISITION, COURRIER et ÉVÉNEMENT en trois piles distinctes et mélange chaque pile.

Il dispose les piles, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Une fois utilisée, chaque carte est remplacée, face visible, à côté de ces piles afin de former une pile de défausse, qu'on appelle le talon. Le banquier pose à côté de lui la pile de cartes PRÊT. 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 PAYER. Un jeu de deux mois, avec quatre joueurs, dure 40 minutes environ. Posez les pions sur la case DÉPART et voilà, vous êtes prêts pour entamer 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

Si vous arrivez sur une case Courrier, piochez le nombre de cartes COURRIER qui y est indiqué et gardez-les jusqu'à ce que vous arriviez sur la case Jour de Payer (pour en savoir plus, voir la rubrique *Les Cartes*).



ACQUISITION

Si vous arrivez sur une case 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€.

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 qu'indiquée sur la carte.



QUOI DE NEUF ?

Si vous arrivez sur cette case, piochez la première carte de la pile Événement et suivez ses instructions.



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 !



BON ANNIVERSAIRE !

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



CAISSE ÉLECTORALE

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

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 Acquisition du 25.

JOUR DE PAYER

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 partie de vos prêts.
5. Réglez les factures reçues ce mois-ci. Si vous n'avez pas assez d'argent, demandez un prêt ou un supplément de 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.
7. À la fin du dernier mois de jeu, mettez au talon toutes les cartes Acquisition que vous détenez encore.

Remarque : quand vous arrivez au Jour de Payer 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. Pendant cette attente, vous avez quand même le droit de jouer à la Loterie mais aussi l'obligation de payer si quelqu'un arrive sur la case « Bon anniversaire ».

CAGNOTTE DE LA BONNE PAYER

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.

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 sentez plein aux as, n'hésitez pas ! Gardez chaque carte de ce type jusqu'à ce que vous arriviez sur une case VENDEZ ! et échangez-la



alors pour sa valeur réelle (indiquée sur la carte) ! Faites-vous payer cet argent par la banque.

Exemple :

1 Collier de chien, serfi de diamants, va vous coûter 1000€ Vous pouvez le vendre 1800€ – bénéfice : 800€ !

Remarque : vous n'avez le droit de vendre qu'une acquisition à la fois. Après avoir ainsi fait fructifier une de ces cartes, mettez-la sur le talon. Après la vente de chaque acquisition, tous les joueurs lancent le dé. La commission sera versée par la banque au joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé.

CARTES COURRIER

CARTES POSTALES ET PUBLICITÉS

Vous avez de la chance ! Ces cartes ne font qu'apporter des nouvelles et des informations pour votre plaisir... pas d'honoraires de médecin ni de factures impayées. Après les avoir lues, mettez-les de côté jusqu'au Jour de Payer ; vous pourrez alors les ajouter au talon. En revanche, les autres méritent toute votre attention, les factures, les dépenses, les honoraires de médecin et les primes d'assurance. À la fin du mois, il faudra régler tout cela auprès de la banque.



ASSURANCE MALADIE ET AUTOMOBILE

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.



HONORAIRES MÉDICAUX, FACTURES

DES GARAGISTES, FRAIS DE VACANCES

Lancez les dés pour déterminer combien vous devez. Les montants sont détaillés sur chaque carte.

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 de La Bonne Payer.

Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment de la partie.

CARTES EVENEMENT

Suivez les instructions de la carte que vous avez tirée, puis posez-la sur le talon.

