

Matériel :

- 24 boîtes numérotées
- 24 cartes gains dont 22 cartes « Somme », 1 carte objet « Nez rouge » et 1 carte « Jackpot »
- 10 cartes « Surprise »
- 1 tableau des gains et 1 fiche récapitulative des gains
- 1 téléphone électronique (fonctionne avec 2 piles AA (LR6) de 1.5V non fournies)
- 4 cartes « Come-Back »
- 1 règle du jeu



Principe du jeu :

Comme dans l'émission, jouez avec les 24 boîtes contenant chacune une somme allant de 5 centimes à 100 000 € !

Chacun leur tour, les joueurs ouvrent trois boîtes et découvrent les sommes définitivement perdues. Lorsqu'un joueur a ouvert trois boîtes du jeu, la banque intervient et lui fait des offres... **À prendre ou à laisser !**

À la fin de la partie, les joueurs additionnent les sommes qu'ils ont remportées à chaque manche. **Celui qui a réuni la somme la plus importante gagne la partie !**

Saurez-vous faire les bons choix ?
Accepterez-vous les offres de la banque ?
Rempartez-vous 100 000 € ou... le nez rouge ?

Préparation :

Lors de la première utilisation du jeu, vous devez monter les boîtes numérotées de 1 à 24.

Insérez la fiche des gains dans le tableau des gains, et veillez bien à ce que **toutes les tirettes soient ouvertes** pour que les sommes puissent être visibles.

Battez et disposez les cartes « Surprise » sur un côté de la table. Posez le



téléphone de la banque à proximité.

Donnez à chaque joueur une carte « Come-Back » qu'il gardera tout au long de la partie (contenant plusieurs manches).

Battez les cartes gains, puis insérez au hasard une carte gains sans la révéler (dos vers le haut) dans chaque boîte, en la glissant dans l'encoche prévue à cet effet (dans le sens de la flèche).

Lorsque toutes les boîtes contiennent une carte gains, placez-les toutes **au centre de la table**.

Déroulement d'une manche :

La partie se joue en **autant de manches qu'il y a de joueurs** (4 manches à 4 joueurs, 3 manches à 3 joueurs, 2 manches à 2 joueurs).

Au début de chaque manche, les joueurs choisissent chacun une boîte et la posent devant eux. **Le côté de l'ouverture doit faire face aux autres joueurs.**

C'est le joueur le plus jeune qui commence à jouer.

Ouverture des boîtes :

Les joueurs vont ouvrir les boîtes 3 par 3 chacun leur tour.

Le premier joueur choisit **une boîte à ouvrir parmi celles restant au centre de la table**. Un des autres joueurs la prend et l'ouvre de façon à ce que tous les autres **découvrent la somme avant lui**, comme dans l'émission. Cette boîte et la somme contenue sont alors définitivement éliminées de la manche.

La boîte est mise de côté et la tirette correspondant à la somme est refermée sur le tableau des gains.

Le joueur choisit alors deux autres boîtes à ouvrir et ferme les tirettes du tableau des gains correspondantes.

Lorsque le joueur a ouvert sa troisième boîte, la banque appelle pour lui faire une offre **À prendre ou à laisser !** (voir le chapitre « Offre du banquier »).

C'est ensuite au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de jouer. Il ouvre à son tour 3 boîtes puis le banquier intervient, et ainsi de suite.

ATTENTION : Lorsqu'à la fin du tour d'un joueur, il reste **moins de 3 boîtes au centre de la table**, les joueurs n'ouvrent plus qu'une **boîte par tour**. La banque intervient alors après chaque ouverture de boîte en faisant une offre au joueur.

Offre du banquier :



Lorsqu'un joueur a ouvert 3 boîtes, la banque appelle.

Lorsqu'il reste moins de 3 boîtes au centre de la table, les joueurs n'ouvrent plus qu'une boîte par tour. Le banquier fait une offre après chaque ouverture de boîte.

Le joueur prend le téléphone de la banque et appuie sur le bouton. Les lumières du téléphone clignotent puis s'arrêtent sur « Argent » ou sur « Échange ».

La lumière s'arrête sur ARGENT : Proposition d'une somme d'argent

Une somme va être proposée par les adversaires en échange de sa boîte. Ceux-ci se concertent et proposent une somme au joueur, en fonction des sommes restant en jeu. Ils peuvent **proposer n'importe quelle somme** (minimum 5 centimes d'euro). Cette somme peut être acceptée ou refusée par le joueur. *NB : plus la somme proposée est petite, plus le joueur risque de la refuser !*

• **S'il l'accepte, le joueur quitte la manche avec cette somme proposée comme gain final de cette manche.** Il remet alors sa boîte au centre de la table, sans regarder ce qu'elle contient. Il n'ouvre plus aucune boîte au centre de la table et ne subit plus les effets des cartes « Surprise » dans cette manche. Le joueur suivant peut jouer.

• **Si le joueur n'accepte pas la somme, il conserve sa boîte** et c'est au joueur suivant de jouer.

La lumière s'arrête sur ÉCHANGE : Proposition d'un échange de boîte

Le joueur peut décider OUI NON d'échanger sa propre boîte avec l'une des autres boîtes en jeu. Il peut donc échanger sa boîte avec l'une de celles restant au centre de la table ou bien l'échanger avec la boîte d'un autre joueur. Dans les deux cas, **aucun joueur ne peut s'opposer à l'échange**. Une fois l'échange effectué, c'est au joueur suivant de jouer.

La carte « Jackpot » :



La carte « Jackpot » a une valeur spéciale. Quand un joueur la révèle au cours de la partie, il regarde **le numéro de la boîte** dans laquelle elle se trouve et **multiplie ce numéro par 1000**.
Exemple : si la carte « Jackpot » se trouve dans la boîte n°22, la carte a une valeur de 22 x 1000 soit 22 000 €.

Dans le cas où le joueur ouvre la boîte contenant la carte « Jackpot » au cours du 1^{er} tour (= les 3 premières boîtes ouvertes), la somme est acquise d'office : le joueur garde alors la carte et la boîte à côté de lui pour se souvenir de sa somme. **Il devra cumuler cette somme à la somme finale de cette manche** (celle qui se trouve dans sa boîte).

Dans le cas où le joueur n'ouvre pas la boîte au cours du 1^{er} tour (= après la première offre du banquier), la carte « Jackpot » se comporte comme les autres cartes gains. Le joueur ne remporte alors pas de gains supplémentaires.

Les cartes « Surprise » :



Lorsqu'un joueur ouvre une boîte et découvre la carte « Nez Rouge », la carte « 25€ » ou encore la carte « 500€ », le joueur tire une carte « Surprise ».

Ces cartes peuvent avoir des **effets positifs ou négatifs** pour le joueur ou ses adversaires. La carte prend **effet immédiatement** et agit obligatoirement sur le jeu. **Aucun joueur ne peut refuser l'effet de cette carte** et les décisions éventuelles qu'elle provoque.

Si à la fin du jeu, la boîte d'un joueur contient la carte « Nez Rouge », la carte « 25€ » ou bien la carte « 500€ », le joueur ne tire pas de carte « Surprise ». Le joueur gagne donc la somme indiquée sur la carte ou bien, si c'est la carte « Nez Rouge », 1 centime d'euro.

La carte « Come-Back » :



Chaque joueur possède au début de la partie une carte « Come-Back ».

Si le joueur est sorti d'une manche, cette carte lui permettra alors de revenir à n'importe quel moment. Attention : il ne pourra plus utiliser la carte « Come-Back » à la manche suivante. Il ne l'utilisera alors qu'une seule fois au cours de toute la partie.

En utilisant cette carte, le joueur prend alors une nouvelle boîte qui se trouve au centre de la table sans regarder ce qu'elle contient (il peut reprendre celle qu'il avait au début de la manche si celle-ci n'a pas été ouverte entretemps) et rejoue ensuite normalement (élimination de 3 boîtes puis appel du banquier...).

Fin de manche :

Lorsqu'il ne reste **plus de boîte au centre** de la table, chacun ouvre sa propre boîte. La somme remportée par un joueur est celle contenue dans sa boîte. Tous les joueurs notent la somme qu'ils ont acquise.

Si le joueur découvre dans sa boîte la carte « Jackpot », il multiplie alors le numéro de la boîte par 1000 afin d'avoir la somme acquise au cours de la manche.

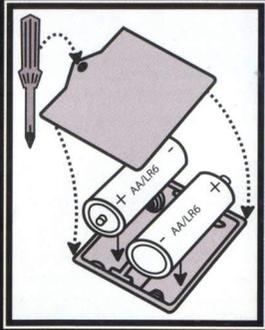
La manche suivante peut commencer. Sortez les cartes des boîtes et battez-les. Remettez-les aléatoirement face cachée dans les boîtes et rouvrez les tirettes du tableau des gains. Les joueurs peuvent alors choisir une nouvelle boîte au centre de la table. Le joueur à la gauche de celui qui a commencé la manche précédente commence.

Fin de partie :

À chaque manche, les joueurs ont noté les sommes qu'ils ont respectivement acquises. À la fin de la partie, chacun additionne ses différents gains. Celui qui totalise la somme la plus importante gagne la partie !

PILES - INSTRUCTIONS

Dévisser le compartiment à piles situé au dos du téléphone. Placer 2 piles AA /LR6 1,5 V dans le compartiment, et revisser le compartiment pour le fermer.



MISES 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 qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou 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 portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

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



- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques 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 résidus 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 résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves. Informations à conserver.

**DECouvrez toute notre gamme
DE JEUX TV SUR WWW.JEUXDUJARDIN.FR**

Attention, ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Conserver cet emballage pour toute référence ultérieure. Fabriqué en Chine. Un jeu de société développé, édité et distribué par Dujardin SAS - Zone d'activités du Pot au Pin - Chemin du Cruque Pignon - Entrepôt A4 - 33612 CESTAS, SAV : sav.dujardin@tff1.fr. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. © 2014-2015 Dujardin. Tous droits réservés. © 2014-2015 D8. © 2014-2015 Endemol Productions. Format created by: Dick de Rijk for Endemol International B.V. Format distributed by Endemol International B.V.

