

Vendre !

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 1000€. 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 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 :

- Recevez votre salaire mensuel de 1500€ auprès de la banque
- Touchez les intérêts de votre épargne (si vous avez de l'argent sur votre livret 1) de la banque.
- Versez à la banque les intérêts que vous lui devez si vous avez obtenu un prêt.
- Remboursez ou non tout ou partie de vos prêts.
- Réglez les factures requies 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.
- Ramenez votre pion à la case DÉPART. Quand ce sera à nouveau votre tour de jouer, repartez pour un autre mois.
- 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 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. 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 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.

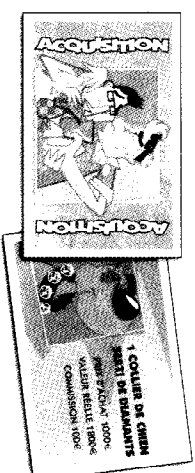
LES CARTES

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 !

Gardez chaque carte de ce type jusqu'à ce que vous arriviez sur une case VENEZ ! et échangez-la alors pour sa valeur réelle (indiquée sur la carte) ! faites-vous payer cet argent par la banque.



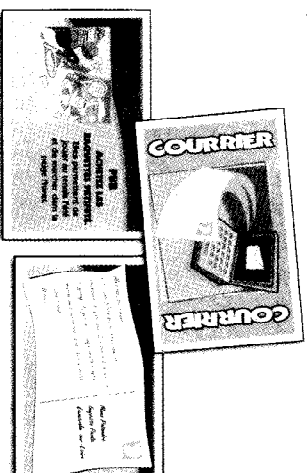
Exemple :

1 Collier de chien, sert 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

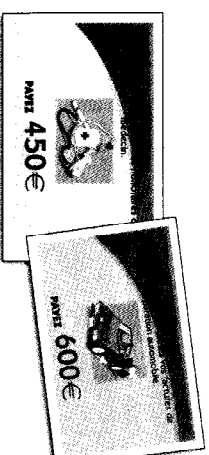
de factures impayées. Après les avoir lues, mettez-les de côté jusqu'au Jour de Paye ; vous pourrez alors les ajouter au talon.

En revanche, les autres cartes méritent toute votre attention, en particulier 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.



Besoin d'argent ?

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

