

FIN DE PARTIE

Quand le pion d'un joueur passe par la case « CHARGES FIXES », il paye ses charges fixes comme indiqué sur sa carte « Aide de jeu » et vérifie alors s'il a suffisamment d'argent sur son compte pour réaliser son projet. Les montants des projets varient en fonction de la tranche d'âge et figurent sur la carte « Aide de jeu ».

Si le joueur n'a pas assez d'argent sur son compte, il continue son mouvement comme indiqué par le dé et entame un nouveau tour en jouant normalement.

Si le joueur possède la somme requise, il peut alors s'engager sur la piste finale. Il s'arrête sur la première case de la piste quel que soit le résultat du dé.

Il doit alors répondre à une question de la catégorie « Moyens de paiement » déjà posée pendant la partie et correspondant au niveau de difficulté choisi. Les autres joueurs utilisent les cartes mises de côté pendant la partie à cet effet. S'il n'y en a pas ou plus, alors il faut prendre une question qui n'a pas encore été posée de la pile correspondante.

Les questions de la piste finale ne rapportent pas d'argent.

Si la réponse est considérée comme juste, le joueur avance son pion d'une seule case et essaye tout de suite de répondre à une nouvelle question de la catégorie indiquée. Il peut donc parcourir toute la piste finale en un seul tour en répondant correctement à 5 questions d'affilée.

Si le joueur ne parvient pas à répondre correctement, il n'avance pas son pion et passe son tour au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaiera de

répondre à cette catégorie à son prochain tour pour pouvoir avancer sur la piste finale.

Important ! Un joueur sur la piste finale ne lance pas de dé et doit répondre correctement à toutes les questions pour avancer. Le premier joueur qui répond correctement à la dernière question de la piste finale remporte la victoire !

Comment utiliser sa feuille de tenue de compte

Au début de la partie, une équipe possède la somme de 40 €. Elle l'indique en haut de sa feuille en écrivant « Somme de départ » dans la colonne « Objet » et 40 € dans la colonne « Solde ». Le solde, c'est l'argent qu'elle possède.

Plus tard dans la partie, elle reçoit un salaire. C'est une recette (elle gagne de l'argent). Elle indique donc « Salaire » dans la colonne « Objet », et 20 € dans la colonne « Recettes ». Ensuite elle fait l'addition de ce qu'elle avait avant (40 €) avec ce qu'elle vient de gagner (20 €) et indique le résultat dans la colonne « Solde » (60 €).

Si elle perd de l'argent, par exemple à cause d'une carte « Surprise », c'est une dépense. Elle indique le montant dépensé dans la colonne « Dépenses » et fait une soustraction pour avoir le nouveau solde.

Mes Questions d'ARGENT

APPRENDRE À GÉRER SON ARGENT EN S'AMUSANT !

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu.
- 1 dé à 6 faces.
- 6 pions pour représenter les joueurs / équipes.
- 1 bloc de feuilles pour tenir ses comptes.
- 3 paquets de cartes. Chaque paquet contient 112 cartes « Question » correspondant à un niveau de difficulté (niveau 1, 2 ou 3).
- 1 paquet de cartes « Surprise » et « Aide de jeu » contenant pour chacune des trois tranches d'âge (8-15 ans / 16-25 ans / 26 et +):
 - 31 ou 32 cartes « Surprise » en fonction de la tranche d'âge,
 - 6 cartes « Aide de jeu ».

BUT DU JEU

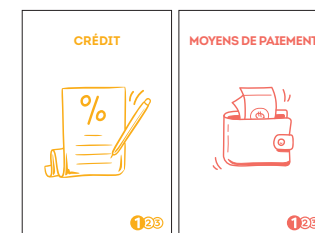
Le joueur ou l'équipe ayant gagné suffisamment d'argent pour réaliser son projet et atteignant la case « Arrivée » en premier remporte la partie.

Dans la suite de la règle, « joueur » désigne aussi bien une équipe qu'un joueur seul.

INSTALLATION

Posez le plateau au centre de la table. En fonction de l'âge des joueurs et du niveau de difficulté retenu, vous aurez besoin d'un ou plusieurs paquets de cartes. Pour chaque niveau de difficulté, faites des piles avec les cartes « Question » de chaque catégorie (Achats/Dépenses, Assurance, Budget, Crédit, Moyens de paiement).

Il y a ainsi 5 piles de cartes pour chaque niveau de difficulté :



Pour chaque tranche d'âge, faites une pile avec les cartes « Surprise » correspondantes.

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case « Départ ».

Chaque joueur prend une carte « Aide de jeu » correspondant à sa tranche d'âge,

DÉROULEMENT DU JEU

Désignez le joueur le plus jeune pour débiter.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur actif lance le dé et avance son pion sur la piste d'autant de cases que le résultat indiqué par le dé.

S'il termine son déplacement sur une case « Question », les autres joueurs piochent la première carte du paquet correspondant à la catégorie de cette question et à son niveau, puis lui posent la question à haute voix.

Le joueur actif doit alors répondre le plus précisément possible à la question. Si les autres joueurs estiment que la réponse est juste (voir l'encadré « Attention »), le joueur actif remporte le montant indiqué sur sa carte « Aide de jeu » dans la rubrique « Gain par question » et l'inscrit dans la colonne « Recettes » sur sa feuille de tenue de compte (sauf exception : voir l'encadré « À découvert »).

Si les autres joueurs estiment que la réponse n'est pas bonne ou que le joueur ne sait pas répondre, alors la bonne réponse est lue à haute voix et le joueur actif ne remporte rien.

Que la réponse soit bonne ou non, la carte « Question » est mise de côté pour

une feuille de tenue de compte et un crayon (non fourni). Il note sur sa feuille de tenue de compte la somme de départ indiquée sur sa carte « Aide de jeu ». C'est prêt, vous pouvez commencer !

la fin de partie (voir le chapitre « Fin de partie »).

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention !

Si la réponse donnée par le joueur interrogé n'est pas exactement celle de la carte, l'ensemble des autres joueurs estime si la réponse apportée est suffisamment proche ou complète pour être considérée comme correcte.

En cas de désaccord, le mieux est de reposer une question dans la même catégorie.

À découvert !

Si le compte du joueur est négatif, il est à découvert.

Dans ce cas, le gain d'une bonne réponse est diminué de 10 %, ce qui correspond aux frais de découvert perçus par la banque. Ce montant est indiqué sur les cartes « Aide de jeu » dans la rubrique « Gain si à découvert ».

Certaines cases ne sont pas des cases « Question ».

Voici comment les jouer :

LES CASES « SURPRISE »

Dès que le pion d'un joueur passe par une case « SURPRISE », il doit choisir entre :

■ Tirer une carte « Surprise »

de sa catégorie d'âge, la lire à haute voix aux autres joueurs et en subir les conséquences, bonnes ou mauvaises.

OU

■ Payer une assurance. Le montant de l'assurance dépend de la tranche d'âge et figure sur la carte « Aide de jeu ». S'il paye l'assurance, le joueur ne tire pas de carte « Surprise » et indique le montant de l'assurance sur sa feuille de tenue de compte dans la catégorie « Dépenses ».

Ensuite, qu'il ait joué une carte « Surprise » ou non, il continue son déplacement et joue normalement.

Si son déplacement le fait atterrir directement sur une case « SURPRISE », alors le joueur actif est obligé de piocher une carte « Surprise » et de la jouer. Il ne peut pas prendre d'assurance.

La carte jouée est mise dans une défausse par tranche d'âge. Dès qu'il n'y a plus de carte dans la pile « Surprise », mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pile.

LA CASE « SALAIRE »

Dès qu'un pion passe par la case « SALAIRE », le joueur gagne le salaire correspondant à sa tranche d'âge comme indiqué sur sa carte « Aide de jeu ». Il ajoute ce montant dans la colonne « Recettes » sur sa feuille de tenue de compte.



Si son pion termine son mouvement exactement sur la case « SALAIRE », c'est une prime exceptionnelle et il gagne le double de la somme indiquée sur sa carte « Aide de jeu ».

LA CASE « CHARGES FIXES »

Dès qu'un pion passe par la case « CHARGES FIXES », le joueur doit payer les charges fixes de sa tranche d'âge, comme indiqué sur sa carte « Aide de jeu ». Pour ce faire, il soustrait ce montant sur sa feuille de tenue de compte.

Si son pion termine son mouvement exactement sur la case « CHARGES FIXES », c'est un coup dur et il doit payer le double de la somme indiquée sur sa carte « Aide de jeu ».

Après paiement des charges fixes, il vérifie s'il possède le montant nécessaire à son projet pour déclencher ou non la fin de partie (voir le chapitre « Fin de partie »).

LA CASE « KRACH »

Si le pion d'un joueur termine son déplacement sur cette case, c'est le krach ! Un accident malheureux lui fait perdre 10 % de tout son argent ! Il doit alors immédiatement déduire ce montant de sa feuille de tenue de compte (sur une nouvelle ligne, il indique « Krach » avec une dépense égale à 10 % du solde précédent).

Cette case n'a d'effet que si le pion du joueur termine son mouvement exactement sur la case. Il n'y a pas de krach si un pion ne fait que passer par la case.

