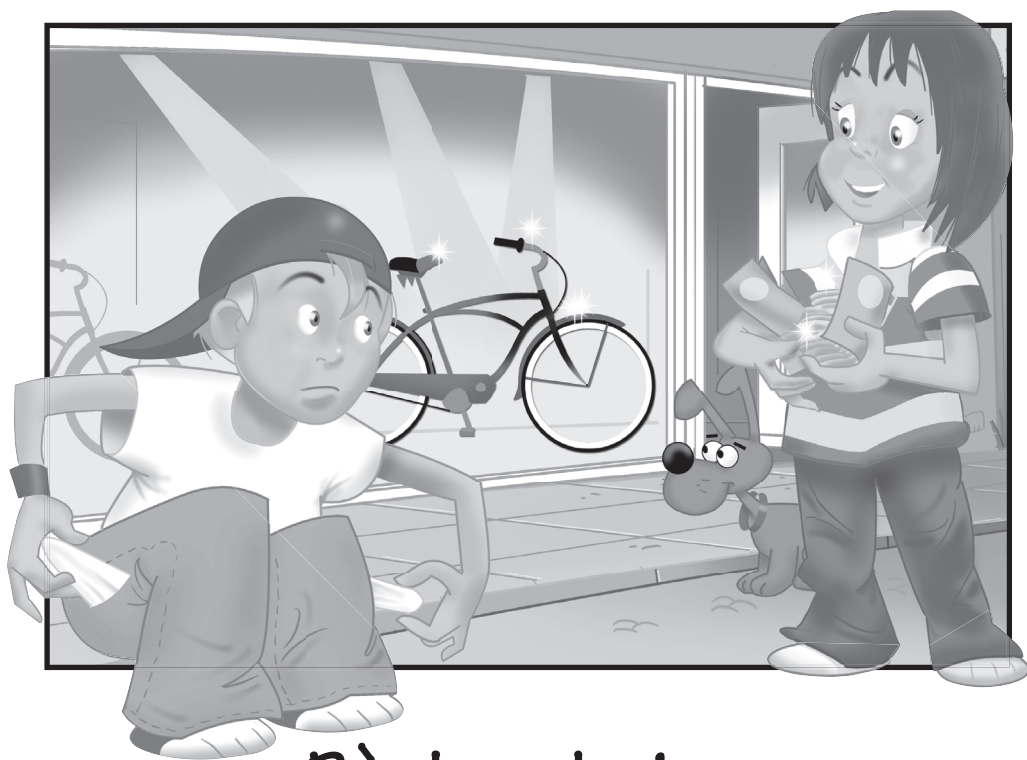


# JEU DE L'ARGENT DE POCHE

Stefanie Rohner + Christian Wolf



## Règles du jeu



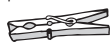
02174



# Le jeu de l'argent de poche

## Contenu:

Un plateau de jeu imprimé dans la boîte, un centre commercial, 4 pions, 18 cartes "Argent de poche", 24 cartes "Achats", des pièces en Euros et



4 pinces de couleurs pour indiquer le montant

Le but du jeu :

C'est de faire des économies pour acheter une bicyclette neuve. Heureusement, tu ne dois pas tout payer toi-même. Autrement, tu aurais beaucoup de mal à y arriver, car un vélo neuf, ça coûte très très cher.

Ce que tu dois faire, c'est arriver à avoir 10 Euros sur ton compte en banque et tes parents te donneront le reste. Quand la partie commence, tu en as seulement 2. Alors dépêche-toi d'épargner ! Le problème.....c'est qu'il y a au milieu du plateau de jeu des boutiques où on a envie d'entrer. Et le jeu veut que tu achètes au moins un article dans chaque magasin. Il faut donc essayer d'acheter au plus bas prix possible. N'oublie pas de regarder les choses qui sont en promotion ! Bien sûr, il est très important de placer le plus vite possible de l'argent à la banque : cela a l'avantage de rapporter des intérêts.

## La partie est gagnée si :

- tu as 10 Euros sur ton compte en banque pour payer la bicyclette ;
- tu as acheté au moins un article dans chaque magasin ;
- et si en plus tu es le premier à passer ou à t'arrêter sur la case "vélo".

## Avant de commencer :

- chaque joueur choisit un pion et la pince du "solde bancaire" de la même couleur.
- comme on joue sur le plateau imprimé dans la boîte, on place la boîte au centre du jeu.
- on plie les éléments du centre commercial puis on le pose sur le plateau de jeu en plaçant les magasins par rapport aux cases correspondantes.
- on trie les cartes "Achats" par magasin (il y en a six par magasin) ; on mélange chaque paquet qu'on pose devant le magasin correspondant, la face des cartes sur laquelle le texte est imprimé côté table. Sauf la carte du dessus que l'on retourne.
- on mélange les cartes "Argent de poche" puis on les pose près de la boîte, là aussi en retournant uniquement la carte du dessus.
- on désigne un des joueurs qui va jouer comme tout le monde mais qui fera en plus le banquier ; le banquier garde les pièces de monnaie dans le couvercle de la boîte.
- chaque joueur reçoit 2 Euros (1 Euro et 2 x 0,50).
- on tire au sort celui qui va commencer ; la main passera ensuite au joueur qui se trouve à gauche et ainsi de suite. Le joueur qui commence place son pion sur la case "Argent de poche" de son choix. Les autres joueurs choisissent à leur tour une autre case "Argent de poche".

## Règles du jeu

C'est à toi de jouer ? Commence par lancer le dé. Puis avance ton pion dans le sens des flèches.

Si le dé indique l'étoile ★ tu peux choisir d'avancer d'une, de deux, de trois, ou bien de quatre cases. Quand tu as avancé, tu fais ce que la case t'indique de faire.

Ces indications figurent un peu plus loin dans cette règle du jeu. Une fois que tu as fait cela, c'est au joueur suivant de jouer.

Quand tu n'as pas encore trop l'habitude de jouer, tu devras souvent consulter la règle du jeu mais tu apprendras bien vite à quoi correspond chaque case. De toute façon, ce que tu dois faire est inscrit sur beaucoup de cases.





### **Des tuyaux et des trucs :**

Quand tu lances le dé au début de la partie et qu'il s'arrête sur l'étoile, ce sont les magasins rouges et les cases "Argent de poche" vertes qui sont pour toi les plus importants pour décider de l'endroit où tu vas aller.

- Regarde d'abord à quel prix on vend l'article dans le magasin suivant. Si c'est moins de 2 Euros, c'est bon marché, plus de 2 Euros, c'est cher. La case "Promotion" est très recherchée : non seulement tout y est moins cher mais en plus elle permet d'acheter dans le magasin de son choix !
- Regarde ensuite combien d'argent tu peux recevoir sur la case "Argent de poche". 0,25 Euro, ce n'est vraiment pas grand chose, mais avec 3 Euros c'est la fête !

C'est à toi de voir s'il vaut mieux que tu achètes un article ou que tu encaisses de l'argent.

### **La banque**

La pince sur le rebord de la boîte indique le montant de ton solde bancaire. A chaque fois que tu arrives sur une case "Banque", tu peux mettre de l'argent sur ton compte. Tu avances la pince d'une case pour 0,50 Euros à droite. Plus tu as d'argent sur ton compte, plus cela te rapporte. Si tu as 10 Euros sur ton compte, tu peux t'offrir le vélo !

### **Le transport de l'argent**

Il arrive que la banque soit à court de liquidités.

Si le cas se présente, le directeur de la banque retire doucement le centre commercial de la boîte.

Il remplit la caisse de la banque et repose doucement le centre commercial.

Quand la partie est terminée, on secoue la boîte pour récupérer l'argent par le trou situé au niveau du kiosque.



## **LA SIGNIFICATION DES CASES**

### **1 Rouge : Snack-bar, Le Palais des Sports, Jouets, BD et Bonbons**

Les cartes retournées devant chaque magasin indiquent ce que tu peux y acheter et combien coûte chaque article. Si tu veux acheter l'article en question, glisse les pièces dans la fente et pose la carte devant toi. Retourne ensuite la carte suivante du paquet. Si tu ne souhaites pas acheter l'article en question, par exemple parce que tu as déjà un article du même magasin ou parce que tu as trop peu d'argent, reste sur la case, glisse la carte sous le paquet et retourne la suivante.

### **2 Jaune : Promotion**

Cette case signifie pour toi (quand tu t'arrêtes dessus) que tous les magasins font des promotions. Dans ce cas, tu peux choisir une des quatre cartes retournées et acheter l'article retenu avec une réduction de 0,50 Euro. Glisse alors les pièces dans la fente et pose la carte devant toi. Retourne la carte suivante du même paquet. Si aucun article ne t'intéresse ou si tu n'as pas d'argent, reste alors sur la case sans rien faire.





### 3 Vert : Argent de poche

Lis ce qui figure sur la carte "Argent de poche" qui est retournée. Le directeur de la banque te remet tout de suite la somme en question.

Remets la carte sous le paquet et retourne la carte du dessus.

### 4 Bleu : Banque

Tu peux placer de l'argent sur ton compte bancaire. Ton compte se trouve sur le rebord de la boîte. Au début de la partie, on place la pince à la position de départ, c'est à dire sur le "0". A chaque fois que tu mets de l'argent sur ton compte, tu le donnes au banquier et tu avances ta pince d'une case pour 0,50 Euro. Tu ne peux jamais retirer de l'argent de ton compte bancaire. Quand tu as quatre rangées complètes, tu as 10 Euros sur ton compte. C'est assez pour t'offrir le vélo !

### 5 Bleu : Intérêts

En économisant de l'argent, on en gagne. C'est ce qu'on appelle les intérêts. Plus tu as de l'argent sur ton compte, plus cela te rapporte. Dès qu'un joueur arrive sur une case "Intérêts", la banque lui paie des intérêts. Combien ? Cela dépend de la couleur de la rangée où se trouve sa pince.

Pince dans le bleu	: pas d'intérêts
Pince dans le vert	: avance la pince d'un cran
Pince dans le rouge	: avance la pince de deux crans
Pince dans l'orange	: avance la pince de trois crans
Sur le 10	: la banque te verse 2 Euros

### 6 Jaune/Orange : Chance, Malchance

Ces cases coûtent de l'argent. Si tu n'as pas assez d'argent, tu dois verser ce que tu as (l'argent sur ton compte bancaire ne compte pas).

"Prends la pièce qui traîne ou déposes-en une toi-même !" : S'il n'y a pas d'argent par terre, tu dois déboursier 1 Euro. S'il y a de l'argent, il est pour toi. Les deux autres cases "Chance, Malchance" parlent d'elles-mêmes.

### 7 Jaune : Le bus et le métro

En bus et en métro, on avance vite. Pour payer le bus, glisse dans la fente 0,30 Euro et pour prendre le métro 0,70 Euro. Dans le même tour, tu peux descendre à l'arrêt ou la station de ton choix et suivre les indications figurant sur la case.

- Une astuce pour les plus malins : Si tu te trouves dans le kiosque et que le dé que tu viens de jeter s'arrête sur l'étoile, tu peux prendre le métro, payer ton ticket et continuer jusqu'au " Palais des Sports", tout cela dans le même tour !

### 8 Bleu : une bicyclette !

Tu n'as pas encore économisé assez d'argent ? Cette case compte comme une case "Intérêts". Regarde ci-dessus. Mais si tu as déjà 10 Euros sur ton compte, que tu as acheté un article dans chaque magasin et qu'en plus tu passes ou t'arrêtes sur cette case, la bicyclette est à toi !







**Made by Jumbo International,  
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands**  
© 1996 Rohner+Wolf, Basel/Switzerland  
© Jumbo International, Zaandam, The Netherlands  
[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)

Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois,  
car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.  
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

