

Jeu de l'argent de poche adapté – Création LuAPE

D'après « le jeu de l'argent de poche » de Jumbo

1 à 6 joueurs

Contenu :

Un plateau de jeu

6 pions

1 dé spécial (4 points et deux étoiles)

1 bandelette (épargne commune de 10 à 300€)

Une carte télévision, 24 cartes chance/malchances ?, 26 cartes librairie/papeterie, 23 cartes au petit creux, 21 cartes au panier garni, 25 cartes au petit soin, 14 cartes de métro

19 pièces de 2€, 19 pièces de 1€, 19 pièces de 0,50€, 19 pièces de 0,20€, 19 pièces de 0,10€, 19 pièces de 0,05€, 19 pièces de 0,02€, 19 pièces de 0,01€

4 billets de 50€, 12 billets de 20€, 12 billets de 10€, 11 billets de 5€

1 notice

But du jeu :

Il s'agit de faire tous ensemble des économies pour acheter une télévision neuve. Tous les participants doivent s'entraider afin d'arriver à ce but. Pour cela, il faut réunir 300€. Le problème c'est qu'il y a des magasins au milieu du plateau de jeu et que l'on a envie d'y entrer pour faire des dépenses. De plus, pour que la partie soit gagnée, chaque participant doit au moins effectuer un achat dans chaque magasin. Il faut donc essayer d'acheter au plus bas prix possible et profiter des soldes. Plus vite on place son argent à la banque et plus vite on reçoit des intérêts, il faut donc le faire dès que possible. Une fois que la somme nécessaire est rassemblée, il faut qu'un des joueurs arrive sur la case télévision pour l'acheter.

Préparatifs :

Assembler les 6 parties du plateau de jeu afin de n'en former qu'un et le placer au centre des joueurs.

Chaque joueur choisit un pion.

On trie les différentes cartes du jeu : celles des quatre magasins, les cartes métro, les cartes chances/malchances.

On désigne un joueur qui sera le banquier, il distribue 20€ à chaque joueur.

On place la bandelette représentant l'épargne commune près du joueur banquier.

On tire au sort qui va commencer et on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle :

Le premier joueur lance le dé, il avance son pion dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le dé indique une étoile, il peut choisir d'avancer son pion d'une, de deux, de trois ou de quatre cases. Il faut ensuite se référer aux consignes de la case. Ces indications figurent plus loin dans la règle de jeu. Ensuite, c'est au joueur suivant.

Trucs et astuces pour gagner :

Lorsque vous lancez le dé en début de partie et qu'il s'arrête sur l'étoile, ce sont les cases rouges (celles des magasins) et les cases vertes (rentrées d'argent) qui sont les plus intéressantes.

Lors de l'achat dans les magasins, il faut être attentif à ne pas trop dépenser, comparez les prix. Les cases jaunes « soldes » quant à elles, sont très recherchées car elles permettent d'acquérir un article à moindre coût et cela dans le magasin de votre choix. Les cases vertes permettent quant à elles d'avoir plus d'argent, à chaque fois que tu t'arrêtes dessus, tu reçois 10€.

Signification des cases :

Rouge : librairie, papeterie, au panier garni, au petit soin, au petit creux.

Chaque magasin possède un certain nombre d'articles que l'on peut acheter. Faites votre choix, payez et gardez-le. Vous n'êtes pas obligé d'acheter chaque fois que vous vous arrêtez sur ces cases, c'est une possibilité mais pas une obligation.

Jaune : soldes, malchance.

Soldes : cette case signifie que tous les magasins font des promotions, on peut alors y acheter un article à prix réduit. Dans le même tour vous pouvez vous déplacer vers le magasin de votre choix. Dans ce cas, vous payez avec un rabais de 50%, soit la moitié du prix. Si aucun article ne vous intéresse ou si vous n'avez plus d'argent, restez alors sur la case sans rien faire.

Malchance : cette case signifie que l'on vous a volé votre portefeuille qui contenait 30€. Vous devez remettre cette somme à la personne s'occupant de la banque. Si vous ne possédez pas assez d'argent, vous devez donner ce qu'il vous reste. Les autres joueurs peuvent vous aider à payer.

Vert : rentrée d'argent.

Chaque fois que vous vous arrêtez sur cette case, vous recevez 10€.

Orange : chance/malchance.

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous devez prendre la carte se trouvant au dessus du tas et suivre les instructions. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous devez donner ce qu'il vous reste. Les autres joueurs peuvent vous aider à payer.

Brun : le métro.

Lorsque vous arrivez sur cette case, vous pouvez prendre le métro. Pour cela, il suffit d'acheter un billet et de le payer au joueur banquier. Dans le même tour, vous pouvez descendre à l'arrêt de votre choix et suivre les indications relatives à la case.

Bleu : banque, banque/intérêts, la télévision.

Banque : lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez placer votre argent sur le compte commun. Quand vous voulez placer de l'argent, vous le donner au banquier et celui-ci avance le montant reçu sur la bandelette compte commun. Vous ne pouvez placer votre argent que par tranche de 10€. Toutefois plusieurs joueurs peuvent s'associer pour rassembler cette somme. On ne peut pas retirer d'argent de ce compte.

Quand le compte arrivera à 300€, vous aurez presque gagné.

Banque/intérêts : lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous recevez 5€ d'intérêts. Vous pouvez aussi décider de placer de l'argent sur le compte commun en vous référant aux indications reprises ci-dessus.

La télévision : si vous n'êtes pas encore parvenu à économiser l'argent nécessaire pour l'achat de la télévision, cette case compte comme « banque/intérêts ». Si tous les joueurs ont réussi à rassembler 300€ et que chacun a acheté au moins un article dans les quatre magasins, c'est gagné !