



CONTENU

1 plateau de jeu, 6 pions, 23 cartes ACQUISITION, 16 cartes PRET, 50 cartes COURRIER, 23 cartes EVENEMENT, 6 livrets d'épargne, liasse de billets et 1 dé.

BUT DU JEU

Être le joueur ayant accumulé le plus d'argent à la fin du jeu.

PREPARATION DU JEU :

1. Séparez les cartes ACQUISITION, COURRIER ET EVENEMENT en trois piles distinctes et mélangez chaque pile. Disposez la pile, face cachée, à côté du plateau du jeu. Une fois utilisée, chaque carte est remplacée, face visible, à côté de ces piles afin de former une pile de défausse, ce qu'on appelle le talon.

2. Désignez un joueur pour qu'il tienne la banque. Tout en participant au jeu comme les autres, il sera aussi responsable de toutes les sorties et entrées d'argent de la banque.

Pour commencer, ce banquier remet à chaque joueur la somme de 1500€ (deux billets de 500€, trois billets de 100€ et quatre billets de 50€), un livret d'épargne et un pion.

3. Le banquier pose à côté de lui la pile de cartes PRET.

4. Avant de commencer la partie, décidez du nombre de « mois » qu'elle va durer, un mois étant un tour complet du plateau de jeu, de la case DEPART à la case SORTIE DE L'ALBUM.

5. Posez les pions sur la case DEPART et voilà vous êtes prêts pour commencer la partie !

DEROULEMENT DU JEU !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour :

Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Suivez les instructions figurant sur la case sur laquelle vous vous arrêtez.

LE PLATEAU

Chaque jour du mois, il y a quelque chose à faire. Seule la case Dimanche vous permet de vous reposer en attendant que ce soit à nouveau votre tour de jouer.



COURRIER

Piochez le nombre de cartes COURRIER qui est indiqué. Ne les regardez pas tout de suite, gardez-les jusqu'à ce que vous arriviez sur la case SORTIE DE L'ALBUM.



ACQUISITION

Piochez la première carte de la pile ACQUISITION. Si l'affaire proposée sur la carte vous intéresse, payez à la banque le montant indiqué et gardez la carte. Si vous n'êtes pas intéressé, reposez la carte sur le talon.

Si vous n'avez pas assez d'argent pour réaliser l'ACQUISITION, prélevez-en sur votre épargne, demandez un prêt ou combinez les deux !

Remarque : chaque fois que vous retirez de l'argent de votre livret d'épargne, vous devez payer à la banque des frais de 150€.



VENDEZ !

C'est le moment de vendre une de vos acquisitions. Choisissez parmi celles dont vous disposez, la banque vous l'achète à sa « valeur réelle », telle indiquée sur la carte. Après la vente de chaque ACQUISITION, tous les joueurs lancent le dé.

La commission, indiquée sur la carte, est payée par la banque au joueur qui fait le plus grand chiffre. Reposez la carte ACQUISITION sur le talon.



EVENEMENT

Piochez la première carte de la pile EVENEMENT, tenez-vous informé des promotions en cours et suivez les instructions figurant sur la carte.

Ensuite, reposez la sur le talon.

TIRAGE AU SORT : QUI CHANTERA LE REFRAIN ?

La banque donne 1000€ pour le tirage au sort pour la mise en jeu. Ensuite, chaque joueur qui décide de participer (ce n'est pas obligatoire) doit ajouter une mise de 100€.



Chaque joueur ayant misé choisit un chiffre différent, entre un et six. Le joueur qui est arrivé sur

la case TIRAGE AU SORT : QUI CHANTERA LE REFRAIN ? lance le dé en premier. Le joueur dont le nombre sort au lancé de dé chantera donc le refrain et par conséquent 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.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Si vous arrivez sur cette case, vous recevez un cadeau en espèces : 150€ de la part de chaque joueur !

COURS ANGLAIS !

Tout le monde doit payer 150€. Mettez tous les billets sur la case ETRE IDOLE au centre du plateau de jeu.

CAGNOTTE D'ÊTRE IDOLE

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 au tirage au sort.

DÉCALAGE HORAIRE

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 DEPART après le décalage horaire va directement au 31 et touche 1500€ de la banque ! Si reculer d'une case vous ramène à la case « Décalage horaire », revenez alors à la case ACQUISITION du 25.



SORTIE DE L'ALBUM

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 :

1. Recevez votre salaire mensuel 1500€ pour la sortie de votre Album auprès de la banque.
2. Touchez les intérêts de votre épargne (si vous avez de l'argent sur votre livret) de la banque.
3. Versez à la banque les intérêts que vous lui devez si vous avez obtenu un prêt.
4. Remboursez ou non tout ou une partie de vos prêts.
5. Lisez votre courrier et réglez les factures reçues ce mois-ci. Si vous n'avez pas d'argent demandez un prêt. Posez toutes vos cartes COURRIER (y compris celles qui n'ont rien à voir avec les factures) sur le talon.

6. Ramenez votre pion à la case DEPART. Quand ce sera votre tour de jouer, repartez pour un autre mois (Préparation à nouveau comeback).

Remarque : Quand vous arrivez à la SORTIE DE L'ALBUM 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 les autres joueurs aient terminé. Mettez au talon toutes les cartes ACQUISITION que vous détenez encore. Pendant cette attente, vous avez le droit de participer au TIRAGE AU SORT : QUI CHANTERA LE REFRAIN ? mais aussi l'obligation de payer si quelqu'un arrive sur la case « Joyeux Anniversaire » par exemple.

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 !

Par exemple l'appareil photo va vous coûter 1050€. Vous pouvez le revendre 1800€, soit un bénéfice de 750€.

Remarque : vous n'avez pas le droit de vendre qu'une ACQUISITION à la fois. Après avoir fait fructifier une de ces cartes, mettez-la sur le talon. Ensuite lancez le dé pour la commission.



CARTES EVENEMENT

De quoi sera fait votre futur comeback ? Vous recevez de l'argent ou vous en donnez à la cagnotte. Suivez les instructions de la carte que vous avez tirée, puis posez-la sur le talon.



CARTES PRET

Chaque carte représente un prêt de 1500€ obtenu auprès de la banque. Rendez ces cartes au banquier quand vous remboursez ce que vous avez emprunté.

Si un joueur ne parvient pas à rembourser toutes ces dettes au 31 du mois, il peut mettre en vente aux enchères ses cartes ACQUISITION et ASSURANCE. Les cartes iront au plus offrant. Si personne n'en veut, le joueur peut les vendre à la banque, mais il touchera alors que la moitié de leur prix d'achat.



CARTES COURRIER

Certains courriers sont justes des lettres. Lisez-les simplement ! Mais vous pouvez aussi piocher :

1. Assurance

En option, 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 au talon. Ce sont des cartes qui coutent cher, bien sûr, mais elles annulent respectivement, les honoraires de médecin et les factures de garagistes.

2. Facture

Payez toutes les factures que vous avez reçu, à moins que vous ayez une assurance maladie ou automobile !

EPARGNE

Epargnez de l'argent durant toute la partie en le plaçant dans votre livret d'épargne. A la fin du mois, vous percevez des intérêts sur vos économies (selon le barème figurant au dos du livret). Par exemple, si vous avez économisé 200€, vous recevrez 50€ d'intérêts.

Remarque : les intérêts ne seront payés que sur les sommes placées dans le livret d'épargne avant le 23 du mois. Une fois la case 23 passée, vous ne pouvez plus placer d'économies pour le mois en cours. Vous pouvez retirer de l'argent de votre livret d'épargne n'importe quel moment du jeu, mais il faut alors payer des frais de 150€ à la banque, quel que soit le montant retiré.

PRETS

Le banquier a pour responsabilité de superviser les prêts. Les prêts sont accordés par pallier de 1500€. Le banquier vous donnera l'argent et une carte PRET pour chaque tranche de 1500€ empruntée. Par exemple : si vous empruntez 3000€ vous recevrez deux cartes de PRET.

Quand vous arrivez sur la case SORTIE DE L'ALBUM, vous avez la possibilité de rembourser tout prêt encore du.

Avant de commencer les remboursements, il faut d'abord payer à la banque 10% d'intérêts, calculés sur le solde encore du ; vous pouvez alors décider de rembourser vos emprunts en totalité, de faire un remboursement partiel ou de reporter le remboursement à plus tard. Rendez vos cartes à la banque au fur et à mesure de vos remboursements.

LE VAINQUEUR !

Quand tous les joueurs ont effectué le nombre de tours de plateau décidé au départ d'un commun accord, chacun d'entre eux calcule la somme totale dont il dispose (toutes les factures auront déjà été réglées puisque cela aurait été fait au jour de paye). Ensuite, il faut soustraire de ce total le montant des prêts non remboursés et additionner l'argent dans le livret d'épargne. La somme qui reste représente pour chacun son capital.

ET CEUX QUI GERENT MAL LEUR ARGENT ?

Si tous les joueurs finissent la partie endettés (c'est-à-dire avec des prêts encore à rembourser et sans argent pour le faire) c'est le joueur ayant le moins de dettes qui gagne.