



MISE EN PLACE

LE BANQUIER

Un des joueurs est élu banquier. Il s'occupe de la banque et dirige les ventes aux enchères. Il est important qu'il sépare les biens de la banque (argent, cartes **groupes**, cartes **music shows**, etc) des siens pour ne pas les mélanger.

LA BANQUE

- Gère la totalité de l'argent et les cartes **groupes** et **music shows** qui n'ont pas encore été achetées
- Verse l'argent de poche et les surplus
- Encaisse l'argent des frais liés au **Fanclub** ou dépenses
- Vend les **groupes** et dirige les ventes aux enchères
- Vend les **pop-up stores** et les boutiques **physiques**
- Prête de l'argent sur des groupes **en hiatus** («hypothéqués»)

DISTRIBUTION DES BILLETS

Chaque joueur commence le jeu avec :

- 2 x billets de ₩ 500
- 4 x billets de ₩ 100
- 1 x billet de ₩ 50
- 1 x billet de ₩ 20
- 2 x billets de ₩ 10
- 1 x billet de ₩ 5
- 5 x billets de ₩ 1

Mélangez les cartes **Chance** et **Caisse de communauté** séparément et posez-les sur leurs emplacements, faces cachées. Chaque joueur choisi un pion et le pose sur la case **Départ**.

COMMENT JOUER ?

COMMENT GAGNER ?

Il faut être le dernier joueur qui n'ait pas fait faillite.

Pour cela il existe plusieurs techniques :

- Acheter des cartes **groupes** et **music shows** et faire payer le plus gros loyer possible aux joueurs qui atterrissent sur les cases correspondantes.
- Acheter tous les **groupes** d'une même **agence** (même couleur) pour augmenter les loyers et pouvoir construire des **pop-ups stores** et des **boutiques physiques** afin d'augmenter le montant des revenus.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Chaque joueur lance les deux dés. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.

QUAND C'EST VOTRE TOUR :

1. Lancez les deux dés.
2. Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. La case où vous vous arrêterez déterminera votre action.
4. Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case **Départ**, vous recevez votre argent de poche soit ₩ 200.

5. Si vous faites un double aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis rejouez.

Attention ! Si vous faites trois doubles de suite, vous êtes immédiatement privé de sortie par vos parents !

6. Lorsque vous avez terminé votre tour, donnez les dés au joueur situé à votre gauche.

PROPRIÉTÉS N'APPARTENANT À PERSONNE

LES GROUPES

Les cases de **groupes** portent le nom d'un groupe de K-Pop. Les groupes appartenant à une même **agence** arborent tous la même couleur.

LES MUSIC SHOW

Il existe quatre cases **music show**, une sur chaque côté du plateau et présentant les principales émissions musicales K-Pop des chaînes coréennes.

LES CARTES FAN OFFICIEL(LE)

Au nombre de deux (**participation au fanprojet** et **adhésion au fanclub**), ces cases représentent les deux prérequis pour faire de vous un(e) fan considéré(e) comme actif/ve.

ACHAT DES CARTES PROPRIÉTÉS

Vous pouvez acheter la propriété sur laquelle vous vous arrêtez en payant à la banque le prix indiqué sur la case.

Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une **carte de propriété** à garder face visible devant nous.

Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit alors ouvrir une **vente aux enchères**.

Astuce : Lorsque vous achetez des propriétés, pensez à acheter, si possible, les autres groupes de la même agence (même couleur).

Par exemple : si vous achetez le groupe MONSTA X (couleur rose), essayer d'acheter les 2 autres groupes de la Starship Entertainment (couleur rose) au cours de la partie.

Posséder tous les groupes de la même agence (même couleur) augmente le montant du loyer que les autres joueurs ont à payer quand ils atterrissent sur une de ces propriétés. De plus, il est nécessaire de posséder tous les groupes d'une même agence avant de construire des pop-ups stores et des boutiques physiques, ce qui augmentera d'autant plus vos revenus.

PROPRIÉTÉ APPARTENANT À UN AUTRE JOUEUR

Si vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un **loyer**. Le montant du loyer est indiqué sur le **titre de propriété** et varie selon le nombre de **pop-up stores** ou **boutiques physiques** qu'elle comporte. Vous n'avez pas à payer de loyer si le groupe est en **hiatus** : la propriété est alors **hypothéquée** (le titre de propriété est retourné).

Astuce : le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ne lance les dés à son tour. S'il oublie de vous demander, vous n'êtes pas obligé de payer !

GROUPES

Si le groupe ne possède ni **pop-up stores** ni **boutiques physiques**, son **loyer seul** est indiqué sur le **titre de propriété** correspondant. Ce loyer est doublé si le propriétaire possède tous les **groupes** d'une même **agence** (même couleur) ou tous les **music shows**.

Si des **pop-up stores** ou **boutiques physiques** sont ouverts pour le groupe, le loyer sera beaucoup plus élevé – comme indiqué sur le **titre de propriété**.

MUSIC SHOWS

Le loyer dépend du nombre de **Music Shows** que vous possédez :

	1 Music Show	2 Music Shows	3 Music Shows	4 Music Shows
Loyer	₩ 25	₩ 50	₩ 100	₩ 200

FAN OFFICIEL(LE)

Le joueur tombant sur la case **participation au fanprojet** ou **adhésion au fanclub** doit lancer les dés et multiplier le résultat par 4 : c'est ce résultat qui détermine le montant qu'il doit régler au propriétaire de la carte.

Si le propriétaire possède la carte **participation au fanprojet** mais aussi la carte **adhésion au fanclub**, le résultat doit être multiplié par 10 au lieu de 4.

AUTRES CASES

CHANCE OU CAISSE DE COMMUNAUTÉ

Tirez la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivez les instructions de la carte et remettez-la face cachée en-dessous de la pile.

Exception : Si vous tirez une carte « Votre punition est levée. Vous n'êtes plus privé de sorties », vous n'êtes pas obligé de l'utiliser dans l'immédiat : vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur.

DÉPENSES COMEBACK / DÉPENSES CONCERTS

Si vous arrêtez sur une de ces cases, payez le montant indiqué à la banque.

PRIVES DE SORTIES !

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez déplacer votre pion sur la case **PRIVÉ DE SORTIES !**

Important : en vous rendant sur cette case, vous ne passez pas par la case Départ et vous ne touchez pas vos ₣ 200 d'argent de poche. Si vous êtes privé de sorties, votre tour est terminé et c'est au joueur sur votre gauche de jouer.

Vous êtes privé de sorties si :

- Vous tirez une carte **Chance** ou **Caisse de communauté** qui vous indique que vous êtes privé de sorties.
- Vous faites **trois doubles à la suite** aux dés.

Pour retrouver votre liberté, trois possibilités s'offrent à vous :

- Payer une amende de ₣ 50 au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et bouger votre pion normalement.
- Utiliser une carte « **Votre punition est levée. Vous n'êtes plus privés de sorties** », si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, remettez la sous la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.
- Attendre trois tours en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de la maison en utilisant le jet de dés pour avancer. Si, après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez ₣ 50 à la banque et bougez votre pion suivant votre jet de dés.

N'ATTENDEZ PAS VOTRE TOUR !

C'est une règle souvent oubliée : vous pouvez réaliser les opérations décrites ci-après même si ce n'est pas à vous de jouer, même en étant privé de sorties !

PERCEVOIR UN LOYER

Si un joueur s'arrête sur une de vos **propriétés**, vous pouvez lui réclamer un loyer selon le montant indiqué sur le **titre de propriété**.

VENTE AUX ENCHÈRES

Le banquier met une propriété aux enchères quand :

- Un joueur s'arrête sur une propriété qui n'appartient encore à personne et qu'il décide de ne pas l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu.
- Un joueur fait **faillite** et retourne tous ses groupes en **hiatus** à la banque. Ces propriétés sont vendues aux enchères, non hypothéquées.

Le paiement d'une vente aux enchères ne peut se faire qu'en billets de banque. L'enchère commence à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'acheter et avec un minimum de ₣ 1. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.



CONSTRUIRE UN POP-UP STORE

Vous devez posséder tous les **groupes** d'une même **agence** (même couleur).

- Le prix d'un **pop-up store** est indiqué sur le **titre de propriété**
- Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième **pop-up store** pour un groupe tant que vous n'avez pas construit un **pop-up store** pour chaque groupe de la même agence.
- Vous pouvez construire 4 pop-ups stores au maximum pour un même groupe.



CONSTRUIRE UNE BOUTIQUE PHYSIQUE

Avec 4 pop-ups stores pour un même groupe, vous pouvez les échanger contre une boutique physique.

- Le prix d'une **boutique** est indiqué sur le **titre de propriété**.
- Vous ne pouvez construire qu'une seule **boutique physique** par groupe.
- Vous ne pouvez pas construire de **pop-up store** pour un groupe possédant déjà une **boutique physique**.

Important : vous ne pouvez construire ni pop-up store, ni boutique physique si un des groupes de l'agence en question est en hiatus (propriété hypothéquée).

S'il ne reste plus de pop-up stores ou de boutiques à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant.

VENDRE UN POP-UP STORE OU UNE BOUTIQUE

Les **pop-up stores** et **boutiques physiques** peuvent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur le **titre de propriété**. Les **pop-up stores** doivent être vendus uniformément, de la même façon qu'ils ont été achetés. Les **boutiques** doivent quant à elles être échangées contre 4 **pop-up stores**.

HYPOTHÉQUER UNE PROPRIÉTÉ

Si vous n'avez plus assez d'argent pour vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe laquelle de vos

propriétés. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'une propriété hypothéquée.

Si vous souhaitez hypothéquer quand même, la démarche se fait en plusieurs étapes :

- S'il s'agit d'un **groupe**, cela revient à le placer en hiatus : vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant à la même **agence** à la banque.
- Pour hypothéquer une propriété (**groupes**, mais aussi **music shows** ou cartes **fan officiel**), vous devez ensuite retourner le titre de propriété sur la table.
- Vous recevrez de la part de la banque la valeur de l'hypothèque indiquée (au dos de la carte).
- Si vous souhaitez lever une hypothèque, il vous suffit de payer la valeur de l'hypothèque ainsi que 10% d'intérêts.
- Une fois ces démarches effectuées, vous pouvez alors retourner le titre de propriété face visible.

PASSER DES ACCORDS AVEC VOS ADVERSAIRES !

Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi acheter ou vendre des **propriétés** (mais sans bâtiments).

- Vous pouvez vendre un ou plusieurs groupes à un joueur. Avant cela, vous devez vendre tous les **pop-up stores** ou **boutiques** de l'agence à la banque.
Par exemple : si vous souhaitez vendre les GOT7, vous devez d'abord vous assurer que ni les TWICE ni les ITZY n'ont de pop-up stores ou de boutiques physiques.
- Les **propriétés** peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres **propriétés** ou contre des cartes « **Votre punition est levée. Vous n'êtes plus privé de sorties** ». Ce sont les joueurs concluant le marché qui décident du montant de la transaction.
- Vous pouvez vendre une **propriété hypothéquée** à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acheteur peut soit lever **l'hypothèque** en payant à la banque sa valeur, soit la garder et payer les 10% d'intérêts. Il pourra alors choisir de payer la valeur de **l'hypothèque** plus tard au cours du jeu et dans ce cas il devra payer de nouveau les 10% d'intérêts.

Rappel : le but du jeu n'est pas seulement de devenir riche ! Pour gagner, il faut mettre tous les autres joueurs en FAILLITE !