



shuffleTM
upgrade your game



FR

BUT DU JEU

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin du mois remporte la partie !

CONTENU :

12 cartes Événements, 15 cartes Courrier, 14 cartes Acheter ou Vendre, 52 cartes Argent, 8 cartes Prêts, 5 cartes Action du jour, 1 carte Indicateur de semaine et 3 cartes Loterie.

Téléchargez l'application
Shufflecards.



www.shuffle.cards

A VOS MARQUES !

- Téléchargez l'application **Shufflecards** gratuite pour visionner la vidéo de démarrage rapide ou poursuivez la lecture.
- Classez les cartes et faites-en quatre piles : Événements, Courrier, Acheter ou Vendre et Loterie. Mélangez chaque pile et placez-les au milieu des joueurs, face vers le bas.
- Donnez 500 € à chaque joueur. Placez le reste des cartes Argent en pile au milieu des joueurs, face vers le haut. C'est la Banque.
- Placez la pile des cartes Prêts à côté de la pile Argent, face vers le haut.
- Mélangez les cinq cartes Action du jour et disposez-les en rang, face vers le haut. Chacune représente un jour de la semaine (du lundi au vendredi).
- Placez la carte Indicateur de semaine à l'extrême droite de la rangée. Tournez-la de manière à ce que le 1 pointe vers la gauche, pour indiquer que vous jouez la Semaine 1.



Lundi

Mardi

Mercredi

Jeudi

Vendredi



REGLES DU JEU

Le joueur le plus jeune commence.

Quand vient votre tour

1. Lisez la première carte Action du jour (qui correspond au lundi) et choisissez l'une des deux actions mentionnées sur la carte.
2. Quelle action avez-vous choisie ?

Acheter - Prenez une carte **Acheter ou Vendre** au centre et payez à la Banque le montant **le plus bas** mentionné sur la carte. Gardez la carte, vous pourrez la vendre plus tard (avec un bénéfice !).

Vendre - Si vous voulez vendre une carte **Acheter ou Vendre**, c'est le moment ! Prélevez sur le tas de la Banque le montant **le plus élevé** mentionné sur la carte. Placez la carte au bas de la pile des cartes Acheter ou Vendre.

Évènement - Piochez une carte **Évènement** au centre et lisez-en le texte à voix haute pour informer les autres joueurs de ce que vous avez accompli. Ensuite, **payez** le montant indiqué à la Banque ou **prélevez-le**.

Courrier - Piochez une carte **Courrier** au centre et placez-la devant vous, face vers le bas. **Vous pouvez regarder ces cartes uniquement à la fin de la Semaine 2 et de la Semaine 4 !**

Les cartes Courrier peuvent être bonnes ou mauvaises, mais il faudra attendre pour le savoir !

Loterie - Si vous choisissez une carte **Loterie**, TOUS les joueurs doivent jouer. Chacun dépose 100 € : faites une pile avec l'argent, c'est ce que vous pourriez gagner !

Donnez les trois cartes **Loterie** à un autre joueur pour qu'il les mélange.

Choisissez-en une, sans regarder... Êtes-vous tombé sur la **boule en or** ?

Oui : vous remportez la mise !

Non : mélangez les cartes et demandez au joueur à votre gauche d'en prendre une.

Recommencez jusqu'à ce que tous aient tenté leur chance ou jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait pioché la **boule en or**. Si personne ne gagne, mettez l'argent de côté, vous l'ajouterez au prochain jackpot !

3. C'est au tour du joueur suivant. Le joueur à votre gauche passe à la deuxième carte Action du jour et recommence les étapes 1-3.

Quel temps fait-il ?

Vous remarquerez des symboles météo sur certaines cartes qui affichent également un montant différent en euros. Ces symboles sont destinés

uniquement à l'application ! Testez-la lorsque le jeu de cartes ordinaire n'aura plus de secret pour vous.

4. Continuez jusqu'à la carte Vendredi (la cinquième carte Action du jour). Faites pivoter la carte Indicateur de semaine dans le sens inverse des aiguilles d'une montre de manière à ce que le 2 pointe vers la gauche. La Semaine 2 commence !

5. Le joueur dont c'est le tour recommence à la première carte Action du jour et joue comme décrit ci-dessus.

VOUS NE POUVEZ PAS PAYER ?

CONTRACTEZ UN PRÊT !

Si vous devez payer un montant supérieur à vos réserves, contractez un prêt. Piochez une carte Prêt et empruntez le montant qu'elle indique à la Banque.

Remboursement d'un prêt

À la fin de la partie, remboursez le montant affiché (qui inclut les intérêts du prêt) à la Banque.

CONSEIL : Vous pouvez tout à fait échanger une carte Argent contre des cartes d'un montant inférieur auprès de la Banque. Dites aux autres joueurs ce que vous êtes en train de faire afin qu'ils ne vous soupçonnent pas de vol !

JOUR DE PAIE ET FIN DE LA PARTIE

Vous êtes payé à la fin de la Semaine 2 et de la Semaine 4 !

- Tous les joueurs prélèvent 200 € sur la pile Banque.
- Vous avez des cartes Courrier ? Si c'est le cas, c'est le moment de découvrir si elles sont bonnes ou mauvaises ! Chacun à votre tour, lisez vos cartes Courrier à voix haute et donnez ou recevez de l'argent en fonction de ce que dit la carte. Remplacez les cartes Courrier au bas de la pile correspondante.

La partie s'achève à la fin de la Semaine 4.

- Suivez les étapes décrites ci-dessus puis remboursez vos prêts.
- Chaque joueur fait le total de l'argent qu'il possède.

LE VAINQUEUR

Le joueur qui possède le plus d'argent remporte la partie !



LES CARTES

Cartes Argent



Cartes Acheter ou Vendre



Cartes Prêts



Cartes Loterie



Cartes Événements



Cartes Action



Cartes Courrier

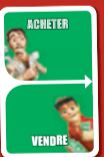
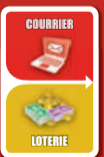
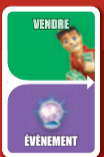
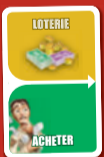


Carte Indicateur de Semaine



JOUABILITÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour deux fois plus de plaisir de jeu, téléchargez l'application **Shufflecards**.



MIEUX qu'un bon JEU DE CARTES

2 fois plus de fun avec l'application gratuite **Shufflecards**

shuffle
Upgrade your game

Manufactured and distributed by:

Cartamundi A heart for cards

Visbeekstraat 22, 2300 Turnhout - Belgium
Made in EU



PAYDAY © 2015 Hasbro.
All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.



www.shuffle.cards

