

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

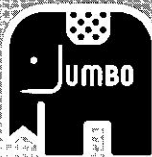
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





ZAKGELD SPEL

KAARTSPEL

JEU DE L'ARGENT DE POCHE

JEU DE CARTES

Spelregels

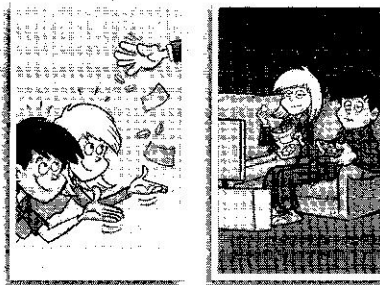
Règles du jeu



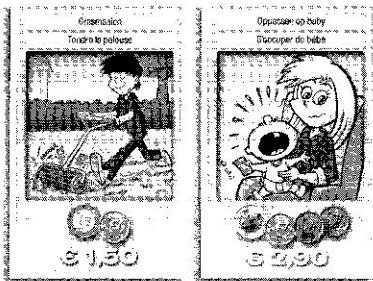
Chouette version du populaire « Jeu de l'argent de poche ». Vous épargnez pour un nouveau vélo et décidez d'effectuer quelques corvées. Les joueurs disposent devant eux de cartes mentionnant diverses corvées. Sous une de ces cartes se trouve la carte « farniente ». Vous devez l'éviter car elle vous fera perdre de l'argent. Pourrez-vous deviner où elle se cache ?

Contenu :

- 24 cartes « Argent de poche »
(18 cartes « au boulot » ; 6 cartes « farniente »)



- 24 cartes « corvées » de 0,10 € à 4 €



- Argent



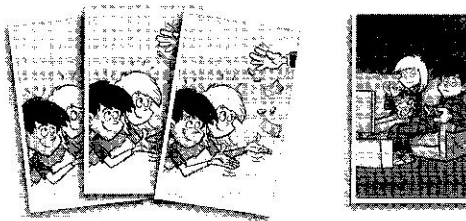
- Règles du jeu

Avant de commencer :

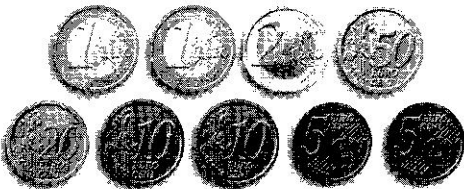
Détachez les pièces du carton. Placez-les dans la boîte. La boîte représente la banque. Un joueur gère la banque tout en jouant.

Chaque joueur reçoit :

3 cartes « au boulot » et 1 carte « farniente ».



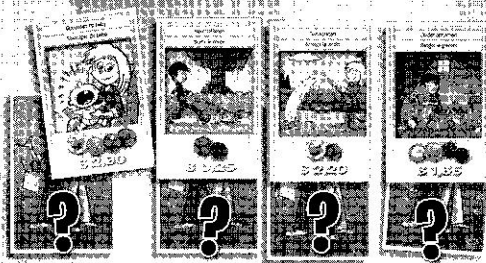
Un capital de départ de 5 €



Règles du jeu :

1. Distribuer les cartes « corvées »

Mélangez bien les 24 cartes « corvées ». Chaque joueur en reçoit 4. Disposez les cartes restantes en tas. Posez les 4 cartes « corvées » devant vous, face vers le haut. Ce sont les 4 corvées que les autres joueurs peuvent effectuer chez vous.



2. Cacher les cartes « au boulot » et les cartes « farniente »

Cachez les 3 cartes « au boulot » et la carte « farniente » sous les 4 cartes « corvées » (une sous chacune des 4). Posez-les face vers le bas. Choisissez vous-même l'emplacement de la carte « farniente ».

3. Effectuer des corvées - gagner de l'argent.

Le joueur ayant la carte « corvées » la plus élevée commence. C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à votre tour, vous pouvez effectuer une corvée chez un autre joueur au choix. Choisissez une carte et dites par exemple : « Je repeins la clôture pour 3,80 € ». Retournez ensuite la carte située en dessous. S'agit-il d'une carte « au boulot » ? Oui ? Bien, vous recevez de la banque le montant indiqué sur la carte « corvées ».

La corvée a maintenant été réalisée et c'est au tour du joueur suivant.

4. Aïe, une carte « farniente »

Si vous voulez effectuer une corvée (par exemple peindre la clôture) et que sous cette carte se trouve une carte « farniente », vous devez bâiller et vous étendre comme un paresseux.

Aïe, vous ne recevez pas d'argent de la banque ! Cette paresse vous fait même perdre de l'argent : vous devez payer au propriétaire de la carte « corvées » le montant indiqué sur celle-ci.

Et ce n'est pas fini : toutes les cartes « corvées » du joueur sont bloquées. Plus aucune corvée ne sera effectuée chez ce joueur lors de ce tour. Il dépose la carte « farniente » en travers sur ses autres cartes. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

5. Il n'y a plus de corvées

Le tour se termine lorsque personne ne peut plus rien gagner car toutes les corvées ont été réalisées.

Lorsqu'il reste encore des corvées mais que les joueurs savent qu'une carte « farniente » se cache sous celles-ci, le tour est également terminé. Il serait inutile de retourner cette carte.

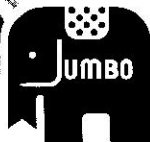
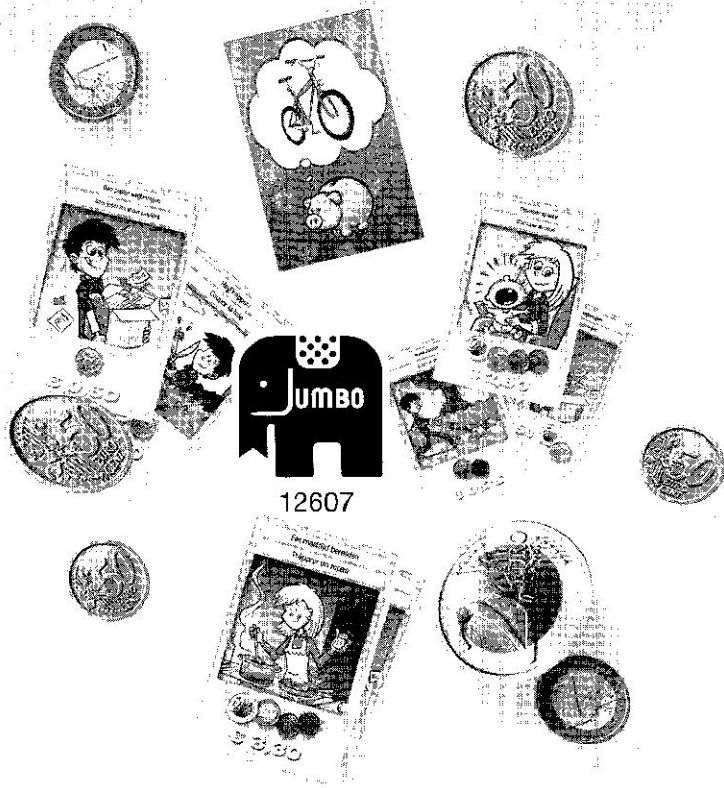
Les 24 cartes sont à nouveau bien mélangées et chaque joueur en reçoit encore 4. Le jeu se poursuit comme aux étapes 1 à 5.

6. Le gagnant

Le premier joueur à atteindre 20 € est déclaré vainqueur. Vous recevez un vélo. Vos parents sont généreux et avancent le reste de la somme.

Ensuite,

Vous pouvez à tout moment changer de l'argent à la banque. Vous pouvez emprunter de l'argent à la banque afin de ne pas en manquer. Vous recevrez alors à nouveau 5 € mais devrez en rembourser 6 à la fin du jeu.



12607

Made by Koninklijke Jumbo B.V, part of JumboDiset, Zaandam, NL
P.O. Box 2224,
1500 GE Zaandam, NL

www.jumbo.eu

NL **Opgelet:** Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar.

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

F **Attention :** Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

