

## CONTENU

1 plateau  
48 cartes ACTIONS  
24 cartes ACTUALITÉ  
2 dés  
6 pions  
90 billets de banque

# RICHESSES DU MONDE EXPRESS

REF. 75051



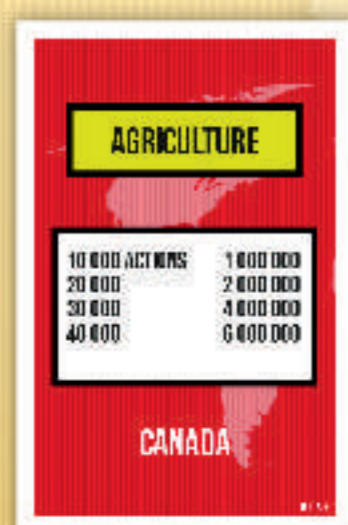
2 à 6  
JOUEURS

## BUT DU JEU :

Voyagez à travers le monde, achetez les actions des ressources locales et collectez les revenus. Plus vous possédez d'actions d'une même ressource, plus votre revenu sera important. Établissez la meilleure stratégie pour mettre tous vos adversaires en faillite et gagnez la partie !

## ÉLÉMENTS DU JEU :

- Plateau de jeu : Le monde est divisé en 4 zones de couleurs différentes. Chaque zone est composée de 6 régions et chaque région détient 2 ressources (1 seule de ces ressources est représentée sur le plateau). Le centre du plateau est appelé « la piscine » ou la zone de taxe.



- Cartes ACTIONS : Chacune représente 10 000 actions dans une des 12 ressources disponibles. Classement des ressources :
  - Premium (5 cartes/ressource) : Or, Pétrole, Technologie, Aluminium
  - Intermédiaire (4 cartes/ressource) : Automobile, Fer, Agriculture, Coton
  - Standard (3 cartes/ressource) : Énergie Verte, Café, Sucre, Laine



- Cartes ACTUALITÉ : Le joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la lit à haute voix. Il peut recevoir de l'argent ou au contraire payer une taxe selon le cas. La carte est ensuite remise, face cachée, sous le paquet.

## AVANT DE COMMENCER À JOUER

Un des joueurs est désigné pour être le banquier. Au début d'une partie, le banquier distribue à chaque joueur un capital à répartir selon les différents billets, comme ci-dessous :

Exemple pour 4 joueurs :

3 x 5 000 000 €  
3 x 1 000 000 €  
4 x 500 000 €

Le banquier doit bien séparer son capital de départ des fonds de la banque.

Nombre de joueurs	Somme par joueur
2	40 000 000
3	26 000 000
4	20 000 000
5	16 000 000
6	13 000 000

## • Répartition des billets de banque :

30 x 5 000 000 €  
30 x 1 000 000 €  
30 x 500 000 €

X 30

X 30

X 30



## MISE EN PLACE DU JEU

- Séparez les cartes ACTIONS selon les couleurs des différentes zones (rouge, verte, bleue et orange), charge au banquier ou à un autre joueur de les distribuer lors des achats.
- Mélangez les cartes ACTUALITÉ et placez-les, face cachée, sur le plateau.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ. À tour de rôle, les joueurs lancent les dés.

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre, les pions sur le plateau aussi.

### • Cases RÉGION :



Quand vous tombez sur une case RÉGION, vous avez la possibilité d'acheter une ou deux cartes ACTIONS de ce pays (si elles sont toujours disponibles). Choisissez une ou deux cartes et payez le prix d'achat à la banque.

Tournez vos cartes pour les activer. Classez vos cartes selon les différentes ressources, et faites une colonne avec pour les gérer

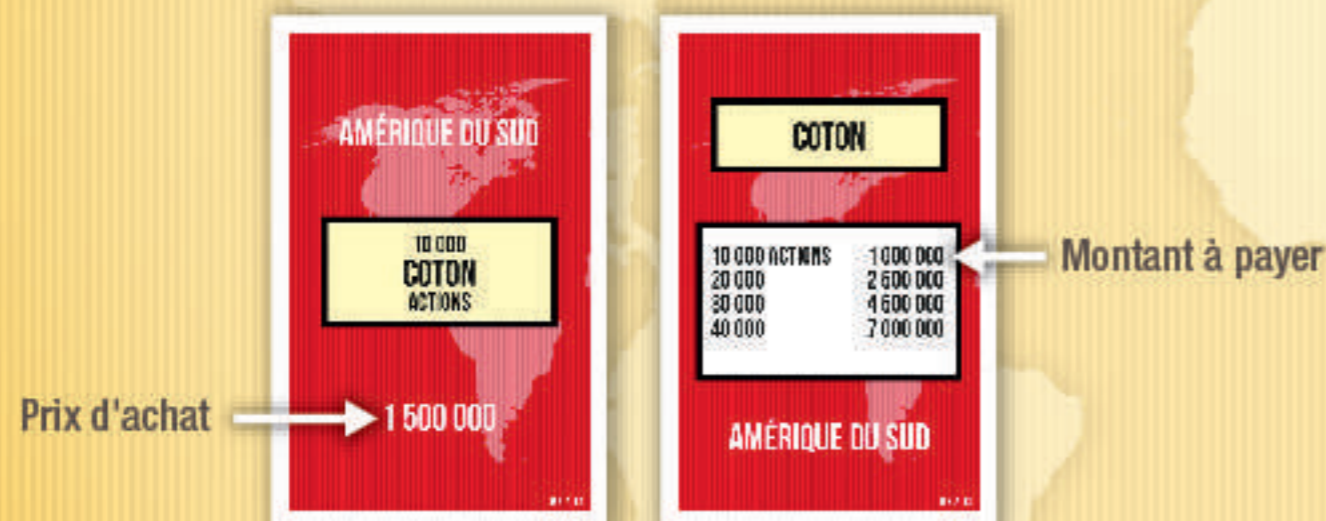
facilement. Si quelqu'un tombe sur une case RÉGION sur laquelle vous avez des ressources, vous pouvez immédiatement lui réclamer les royautés.

Le montant à payer est inscrit au dos des cartes ACTIONS

(celui-ci varie en fonction du nombre d'actions que vous avez :

1 000 000 € pour une carte, 2 500 000 € pour deux cartes...).

Attention, si vous ne faites aucune réclamation de paiement avant que le prochain joueur n'ait lancé les dés, vous ne pourrez plus réclamer vos royautés.



### • Case DÉPART, T.P.I (Taxe Publique Internationale) 1 000 000 € :



Une fois votre premier tour de plateau effectué, et quand vous passez ou tombez sur cette case, vous devez, à chaque nouveau tour, payer 1 000 000 € ou n'importe quelle carte ACTIONS au milieu du plateau (« La piscine ») pour la Taxe Publique Internationale (T.P.I).

**RAMASSEZ LA PISCINE !**

Celui ou celle qui fait un double ramasse tout le contenu de la piscine (il peut ensuite jouer son déplacement sur le plateau).

Attention !  
Achtung!  
Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.  
Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr.  
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

(FR) Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Fabriqué en Europe - Hergestellt in Europa - Gemaakt in Europa

### • Cases ACTUALITÉ :



Tirer une carte ACTUALITÉ. Il suffit de lire et suivre les instructions sur la carte. Si vous payez une amende, perdez de l'argent ou une carte ACTIONS, vous devez les placer dans la piscine. Les bonus eux sont, soit payés par la banque, soit par les autres joueurs.

Les cartes ÉCHANGE vous permettent de négocier (acheter, vendre ou échanger) une seule carte ACTIONS avec le joueur de votre choix. Note : Si vous devez vendre une carte pour obtenir de l'argent afin de payer une amende (reliée à vos actions), l'amende se calcule sur l'ensemble des cartes que vous aviez avant votre lancé de dés.

### • Cases ENCHÈRES :



Vous devez choisir une de vos cartes ACTIONS et la tenir devant vous pour une enchère à l'aveugle.

Les autres joueurs choisissent secrètement sur combien ils décident d'enchérir et placent l'argent sous la table (attention, le montant doit au minimum être équivalent au prix d'achat).

Le joueur responsable de la vente dit alors : « révéléz vos enchères ! ». Tous les joueurs doivent maintenant révéler le montant de leurs enchères. Ceux qui ne veulent pas participer montrent leurs mains vides. La plus grosse enchère gagne et l'échange se fait. S'il y a égalité, le vendeur décide qui l'emporte. S'il n'y a aucune enchère, le vendeur garde sa carte. (À deux joueurs, le joueur qui tombe sur cette case doit obtenir au minimum le double du prix d'achat).

### BANQUEROUTE :

Si un joueur n'a plus assez d'argent pour payer ses dettes, il doit d'abord essayer de vendre une carte ACTIONS avec une carte ÉCHANGE (la sienne ou celle d'un autre joueur). Si cela n'est pas possible, le joueur doit rendre l'ensemble de ses cartes ACTIONS sur leurs piles d'origine pour qu'elles soient rachetées.

L'argent restant doit être déposé dans la piscine et le joueur devra quitter le jeu (les cartes ACTIONS ne peuvent se substituer à de l'argent).

Cependant, pour éviter d'en arriver à ce stade, le joueur peut choisir de former une alliance avec un ou plusieurs autres joueurs.

### FORMER UNE ALLIANCE :

A n'importe quel moment du jeu, un joueur peut suggérer une association avec un autre joueur pour former une alliance et jouer comme un seul joueur.

Chaque joueur additionne ses biens (la valeur de son argent et la valeur d'achat de ses cartes ACTIONS) pour établir qui sera le partenaire majoritaire.

L'argent des deux joueurs est réuni.

Pour chaque carte ACTIONS détenue par le partenaire minoritaire, la nouvelle ALLIANCE doit mettre 500 000 € dans la piscine. Le pion du partenaire minoritaire est enlevé du plateau.

Le GAGNANT est le dernier joueur ou la dernière ALLIANCE en jeu.

(DE) Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.

(NL) Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.

CE  
**Lansay**

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
www.lansay.fr