

# LE FLAMBEUR

## CONTENU DU COFFRET

Plateau de jeu/Billets/2 dés/  
Action/4 hôtels/ Base pour  
disques avec bille pour la  
roulette et "bouchons de  
champagne" Autocollants/  
3 billes à insérer dans les  
roues du jackpot/4 pieds en  
caoutchouc/1 fiche/4 disques:  
Roulette/course hippique/  
Bourse (en 2 parties)/  
Jackpot (en 3 parties)/  
4 "bouteilles de champagne".

## Détachez les éléments

Remarque: les "bouchons de champagne" et la bille du jeu de la roulette sont rattachés à la base du jeu.



Pieds en caoutchouc  
Insérez-les en appuyant.

## ASSEMBLAGE DU JEU

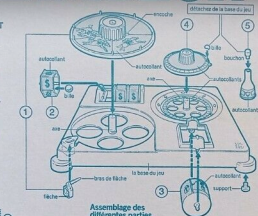
### Appliquez les autocollants

**1** Autocollant "course hippique"  
Alignez la bordure de  
l'autocollant sur l'encoche  
située sur le disque.

**2** Autocollants "roulette"  
Appliquez l'autocollant qui  
porte les numéros sur la base  
de la roulette et l'autocollant  
vert sur le disque.



zone hachurée



### Assemblage des différentes parties

**1** Disque "course hippique" et  
fiche  
Insérez la fiche dans le coin et  
maintenez-la en place. Mettez  
le disque en place et appuyez  
jusqu'à ce que le bras de la  
fiche apparaisse.



**2** Roues du jackpot  
Insérez une bille dans  
chacune des roues. Mettez  
les roues en place en faisant  
pénétrer les axes dans les  
encoches de support.

**3** Autocollants "champagne"  
Appliquez les autocollants sur  
les bouteilles.

**4** Cylindre "bourse"  
Emboîtez le cylindre par le  
dessus du plateau.  
Commencez par le côté  
extérieur du plateau.

**5** Roulette  
Placez une bille sur le disque  
avec le "bec" de la bille à  
l'extérieur. Mettez le disque en  
place sur l'axe.

**6** "Bouteilles de champagne"  
Insérez le bouchon dans le  
goulet des bouteilles.

Remarque: Vous pouvez huiler  
l'axe sur lequel repose la  
roulette et le disque "course  
hippique" si vous désirez qu'ils  
tournent mieux.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de dépenser un million et faire la plus  
rapide ment possible. Ce n'est pas aussi simple qu'il en a l'air.

## PREPARATION DU JEU

- Placez la base pour les disques à la place réservée (et cet effet sur le plateau de jeu).
- Choisissez le joueur qui sera le banquier et qui distribuera les actions. Au début du jeu, le banquier:
  - donne à chacun des joueurs la somme de un million réparti comme suit: 10 billets de 5 000, 5 billets de 10 000, 4 billets de 50 000, 7 billets de 100 000, classe les actions suivant leur nature et les place près du plateau de jeu.

### ACTIONS



- Choisissez un pion que vous placez sur la case d'angle de même couleur et prenez l'hôtel correspondant que vous mettez devant vous.
- Lancez les dés à tour de rôle; celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie.

## REGLES DE BASE

C'est votre tour de jouer:

- lancez les deux dés.
- avancez votre pion (dans le sens des aiguilles d'une montre) du nombre de cases correspondant et suivez les instructions indiquées sur les cases.
- au fur et à mesure du déroulement du jeu, vous avancez soit sur le circuit principal soit sur les côtés séparés se trouvant aux angles du plateau de jeu.
- deux pions ou plus peuvent occuper la même case: le joueur qui s'y rend sur une case déjà occupée par un autre joueur verse à ce dernier la somme de 10 000. Cette somme n'est donc pas à soustraire...
- chaque fois que vous obtenez un double 6 sur les dés, vous êtes immédiatement 100 000 à la banque et continuez votre tour. Cette règle ne s'applique que lorsque vous êtes sur le circuit principal (et donc pas dans les 4 parcours d'angle).
- chaque fois que vous vous arrêtez ou passez sur la case "Loterie", vous devez déposer 5 000 sur le plateau d'argent situé tout près de cette case.

## DEROULEMENT DU JEU

### COMMENT DÉPENSER VOTRE ARGENT

- Case bleue "Hôtel"  
Lorsque le dé vous amène sur une case bleue "Hôtel", vous pouvez si vous le désirez acquiescer cet hôtel.

Vous décidez de travailler: payez à la Banque le prix mentionné sur la case et placez votre hôtel. Vous avez alors dépensé de l'argent pour cette acquisition mais à la fin de votre tour, vous rappelez un hôtel: un effet chaque fois qu'un autre joueur s'arrête sur cette case, il doit vous payer la location d'un hôtel. Pas de chance pour vous!

### Remarques:

- La location n'est versée que si l'hôtel appartient à un joueur.
- Vous ne pouvez acheter qu'un seul hôtel.

### 2. CASE "LOTÉRIE"

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case saite à une indication figurant sur une case, pas de chance! Vous gagnez tout l'argent déposé dans le plateau. S'il n'y a pas d'argent sur le plateau, placez-y 10 000.

N'oubliez pas que si vous ne faites que passer sur la case Loterie vous devez déposer 5 000 sur le plateau.

### 3. LA BOURSE, LES COURSES, LE CASINO, JEUX DE DÉS

Au cours du déplacement de votre pion, vous pouvez, si vous le désirez, vous arrêter sur ces cases même si le nombre obtenu sur le dé n'est pas exact.

Dans certains cas vous avez obligation de vous y arrêter (certains cas vous envoient sur celles-ci) en payant 5 000 à la loterie le cas échéant.

Dans tous les cas, lorsque vous êtes sur cette case, vous devez vous conformer aux règles ci-après et à votre prochain tour poursuivre votre déplacement sur le circuit principal.

### A) LA BOURSE

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous faites tourner le disque correspondant:

#### Exemples:

- la fiche indique qu'une action "pétrole" est en baisse (rouge): tous les joueurs possédant une ou plusieurs actions "pétrole" doivent payer 10 000 à la Banque par action détenue.
- la fiche indique qu'une action "acier" est en hausse (bleu): tous les joueurs qui possèdent une action "acier" reçoivent 10 000 par action de la Banque.
- la fiche indique "Dividende supplémentaire" (signe \$): tous les joueurs détenant une ou plusieurs actions, quelle qu'elle soit, perçoivent 10 000 par action détenue.

#### Remarques:

- Vous pouvez vous rendre à la Bourse même si vous ne possédez aucune action, dans l'espoir de faire "gagner" de l'argent à vos adversaires.
- Si on vous envoie à la Bourse et qu'aucun joueur ne possède d'action, vous ne faites pas tourner le disque et vous attendez alors le prochain tour pour poursuivre votre déplacement.

### B) LES COURSES

Si un des joueurs se rend au Champ de Courses, tous les joueurs doivent parier. Le joueur parie avec la Banque une somme variant de 5 000 à 50 000 sur un des quatre chevaux. Ensuite chacun des autres joueurs à son tour mise sur un cheval différent. Faites tourner le disque.

### Règles fonction des cases:

- Cheval n° 1 sortant: vous gagnez 2 fois votre mise
- Cheval n° 2 sortant: vous gagnez 3 fois votre mise
- Cheval n° 3 sortant: vous gagnez 4 fois votre mise
- Cheval n° 4 sortant: vous gagnez 5 fois votre mise

### C) LE CASINO

Lorsque vous vous rendez au Casino, vous devez obligatoirement jouer aux deux jeux suivants:

#### — La Jackpot

Payez 20 000 à la Banque et faites tourner une fois chaque chiffre pour connaître vos gains:

• vous sortez 2 chiffres identiques	50 000
• vous sortez 3 chiffres identiques	150 000
• vous obtenez le symbole \$ à 3	250 000

#### — La Roulette

Choisissez l'un des 3 enjeux suivants:

votre enjeu	chiffre et/ou couleur choisis	Gain
5 000	1 chiffre (n'importe lequel sans couleur)	150 000
20 000	1 groupe de chiffres: 1-12	100 000 si un chiffre de votre groupe sort
	13-24	
	25-36	
50 000	1 couleur (rouge ou noir, sans chiffre)	80 000

Quand vous avez placé votre enjeu, les autres joueurs peuvent placer le même enjeu que vous. Payez les enjeux à la Banque. Faites tourner la roulette et les joueurs qui ont parié gagnent ou perdent selon leur enjeu.

### D) JEUX DE DÉS

Lancez les deux dés autant de fois que vous le désirez, et additionnez le total obtenu sur les deux dés à chaque lancer. Vous pouvez lancer les dés autant de fois que vous le désirez sauf si vous obtenez 1 sur un des dés (voir chapitre). Lorsque vous décidez de vous arrêter vous payez à la Banque 5 000 par pion obtenu.

— Si lors d'un lancer, vous obtenez 1 sur un des dés, vous perdrez tout et serez annulé et vous recevrez 300 000 de la Banque. Votre tour est terminé.

— Si vous obtenez un double 1, vous recevez 300 000 de la Banque et votre tour est terminé. N'oubliez pas de votre chance.

#### Exemple:

En trois lancers vous avez obtenu 21 points:
 

- vous décidez de vous arrêter, vous payez 105 000 à la Banque.
- vous décidez de continuer et vous obtenez 6 et 1, vous recevez 100 000 de la Banque. Votre tour est terminé.

## LE GAGNANT

Le premier joueur qui ne peut plus honorer ses dettes est déclaré vainqueur. (Si un joueur a perdu tout son argent mais n'a pas de dette, le jeu continue. Les actions et les hôtels ne peuvent être vendus et leur valeur n'est pas prise en compte à la fin de la partie.)

MB Belgim S.A., Avenue Louise, 306, 1050 Bruxelles.

MB France, Service Contrôle Qualité, BP 13, 73370 Le Bourget-du-Lac 4025-LF '85