

85	85	85	90	85

Lansay

PRODUCT DESCRIPTION:
75125_IM_PRINT.ai

DATE: 08-2019
VERSION: 1

PACKAGING COLOR: C M Y K

--- Fold --- Cut

DIMENSION: 85 x 90 mm (folded)
340 x 90 mm (fully opened)

DESIGNER: Lucie

REF. 75125



JEU DE CARTES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Voyagez à travers le monde, achetez un maximum de ressources et percevez les redevances. Tactique et stratégie seront de rigueur pour mettre tous vos adversaires en faillite et gagner la partie !

8+
2 à 6
JOUEURS

CONTENU :

108 cartes
2 dés (1 dé de couleur, 1 dé de chiffres)
1 règle du jeu



ÉLÉMENTS DU JEU

• **24 Cartes ACTIONS :** chaque carte représente 10 000 actions dans une des 12 ressources disponibles.

Répartition des ressources :

- Ressources Premium (Or, Pétrole, Technologie, Automobile) : 3 cartes par ressource

- Ressources Intermédiaires (Aluminium, Fer, Agriculture, Coton) : 2 cartes par ressource

- Ressources Standard (Énergie Verte, Café, Sucre, Laine) : 1 carte par ressource



• **24 Cartes ACTUALITÉ :** Le joueur peut recevoir de l'argent, ou au contraire payer une taxe.

• **60 CHÈQUES DE BANQUE :**

- 15 x 5 000 000 €
- 30 x 1 000 000 €
- 15 x 500 000 €



• **2 DÉ :**

- 1 dé de couleur : chaque couleur représente une zone ou une action
- 1 dé de chiffres, qui définit quelle carte vous pourrez acquérir

AVANT DE COMMENCER À JOUER

Un des joueurs est désigné pour être le banquier. Au début de la partie, le banquier distribue à chaque joueur un capital à répartir selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Somme par joueur	Exemple de distribution pour 4 joueurs :
2	20 000 000 €	1 x 5 000 000 €
3	15 000 000 €	3 x 1 000 000 €
4 à 6	10 000 000 €	4 x 500 000 €

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

MISE EN PLACE DU JEU

- Séparez les cartes ACTIONS selon leur couleur (Rouge, Verte, Bleue et Jaune) et placez les quatre piles en éventail sur la table de façon à ce que les numéros sur chaque carte soient visibles.

- Mélangez les cartes ACTUALITÉ et placez-les sur la table, face cachée.

- À tour de rôle, les joueurs lancent le dé de chiffres. 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. À votre tour, lancez les deux dés en même temps.

LE DÉ DE COULEURS :

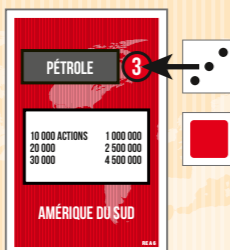


ROUGE, VERT, JAUNE ET BLEU

Si vous tombez sur les couleurs Rouge (Amérique), Jaune (Afrique), Bleu (Asie) ou Vert (Europe), vérifiez quel chiffre vous avez obtenu avec l'autre dé et cherchez la carte ACTIONS correspondante (le numéro apparaît sur la face avant des cartes ACTIONS).

Si un autre joueur possède la carte ACTIONS de la même couleur et même chiffre que vos dés, il peut

immédiatement vous réclamer des redevances, dont le montant est défini sur le tableau au dos de sa carte ACTIONS :
Le montant dû à ce joueur varie selon le nombre d'actions de la même ressource qu'il



Montant à payer (selon le nombre de cartes que l'autre joueur possède)

possède. Par exemple, si vous piochez une carte ACTIONS Automobile et qu'un autre joueur en possède également une, vous devrez lui payer 1 000 000 €, s'il en possède 2, vous devrez lui payer 2 500 000 €, et s'il en possède 3, vous devrez lui payer 4 500 000 €.

Attention, s'il ne vous fait aucune réclamation de paiement avant que le prochain joueur n'ait lancé les dés, il ne pourra plus vous réclamer des redevances.

Si personne ne possède cette carte ACTIONS, vous avez la possibilité d'acheter ces actions à la banque, au prix d'achat indiqué au dos de la carte.

Séparez bien vos cartes selon leurs ressources et empilez-les de manière à ce que la couleur et le numéro de chaque carte soient bien visibles.

VIOLET

Si vous tombez sur la couleur Violette : Tirez une carte ACTUALITÉ et suivez ses instructions. Si vous devez de l'argent ou une carte ACTIONS, vous devrez les placer au centre de la table. Les bonus sont soit payés par la banque, soit par les autres joueurs.

Cartes ÉCHANGE : Elles vous permettent de négocier (acheter, vendre ou échanger) une seule carte ACTIONS avec le joueur de votre choix (vous pouvez, par exemple, vendre une carte ACTIONS pour obtenir de l'argent afin de payer une amende).

Cartes ENCHÈRES : Le joueur choisit une de ses cartes ACTIONS et la tient devant lui pour des enchères à l'aveugle. Les autres joueurs choisissent secrètement le montant qu'ils décident d'enchérir et placent la somme choisie sous la table (attention, le montant doit au minimum être équivalent au prix d'achat).



Prix d'achat

Le joueur responsable de la vente dit : « révélé vos enchères ! » ; tous les joueurs doivent alors révéler le montant de leurs enchères en montrant l'argent au vendeur. La plus grosse enchère gagne et l'échange se produit. S'il y a égalité, le vendeur décide qui l'emporte.

Note : la participation aux enchères n'est pas obligatoire ; si un des joueurs ne souhaite pas enchérir, il présente des mains vides au moment de la révélation.

S'il n'y a aucune enchère, le vendeur conserve sa carte (à deux joueurs, le joueur qui tombe sur cette carte doit obtenir au minimum le double du prix d'achat).

NOIR

Si vous tombez sur la couleur Noire : Vous êtes chanceux ! Ramassez tout ce qu'il y a au centre de la table. S'il n'y a rien, piochez une carte ACTUALITÉ.

Note : Le dé de chiffres n'a pas d'impact si vous tombez sur les couleurs Violet ou Noir.

BANQUEROUTE

Si un joueur n'a plus assez d'argent pour payer ses dettes, il doit d'abord essayer de vendre une carte ACTIONS grâce à 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 à la banque pour qu'elles soient rachetées. L'argent restant devra être déposé au centre de la table et le joueur devra quitter le jeu.

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

FORMER UNE ALLIANCE

À 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. Les joueurs devront ensuite réunir leur argent.

Pour chaque carte ACTIONS détenue par le partenaire minoritaire, la nouvelle ALLIANCE doit mettre 500 000 € au centre de la table.

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

Attention ! Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

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.

Lansay

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

