

RÈGLES DU JEU

COMMENT JOUER

- À partir de 6 ans
 - 2 à 6 joueurs
 - Sens des aiguilles d'une montre
 - 5 catégories d'âge : 6-10 ans, 11-15 ans, 16-25 ans, 26-45 ans, + 45 ans
 - 5 thématiques : achats/dépenses, assurance, budget, crédit, moyens de paiement
-

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 6 pions
- 6 tableaux « Projets »
- 1 bloc de budget
- 450 cartes Question (90 par catégorie d'âge), 90 cartes « Petits bonheurs » (18 par catégorie d'âge) et 90 cartes « Surprises » (18 par catégorie d'âge)

Il n'est pas nécessaire de découper l'ensemble des cartes, seules celles correspondant à l'âge des joueurs seront utiles.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de réussir le projet correspondant à sa tranche d'âge. Pour cela, il faut réunir la somme nécessaire en répondant correctement aux questions.

Chaque joueur commence avec une somme de départ prédéfinie et dispose d'une feuille de budget pour tenir ses comptes à jour.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur place son pion sur la case départ. Le joueur le plus jeune lance le dé en premier et avance du nombre de case correspondant.

Dès le premier tour, chacun bénéficie de son salaire (en plus de sa somme de départ) et devra payer ses charges fixes lors de son passage sur les cases correspondantes.

Pour gagner la partie, il faut réunir la somme nécessaire à la réalisation de son projet (à chaque tranche d'âge correspond un projet avec un coût associé - cf. Tableaux projets).

Les joueurs répondront chacun leur tour aux questions en fonction du sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant sera donc celui qui se trouve à gauche du premier joueur.

Pour gagner la partie, il faut réunir la somme nécessaire à la réalisation de son projet (à chaque tranche d'âge correspond un projet avec un coût associé).

Si un joueur vient à être à découvert, le montant de ses gains est systématiquement diminué de 10% (se référer à la case « Gain si découvert » du tableau « Projets »).

Chaque dépense ou recette devra être inscrite sur une feuille de budget permettant ainsi de calculer ce dernier.

Lorsque le joueur franchit :

- Le ticket de caisse sur lequel est inscrit « **Charges fixes** », il doit s'acquitter des charges fixes correspondant à sa catégorie . Cela correspond aux dépenses revenant régulièrement (loyer, impôts, etc.).
- La fiche de paie sur laquelle est inscrit « **Salaire** », il reçoit le salaire correspondant à sa tranche d'âge. Si le joueur tombe pile sur la case départ, il reçoit le double de son salaire.

Une carte de la tranche d'âge du joueur est piochée lorsqu'il tombe sur :

- Une case « Thématique » : achats / dépenses, assurance, budget, crédit, moyens de paiement. Il doit alors répondre à une question en lien avec le thème correspondant à la case. S'il répond correctement, il reçoit une somme d'argent selon sa tranche d'âge mais ne relance pas le dé. S'il se trompe, il ne touche pas d'argent et passe son tour.
- Une case « Surprise », il reçoit de l'argent et ne relance pas le dé.
- Une case « Petits bonheurs », il dépense de l'argent et ne relance pas le dé.
- La case « Crash », il perd 10% de l'argent dont il dispose et passe son tour.

La carte piochée est ensuite remise sous la pile dont elle est issue.

Si le joueur a atteint la somme requise pour réaliser son projet à la fin du tour (soit lors de son passage sur la case départ), il peut commencer l'ascension vers la case d'arrivée. Il devra alors franchir les cases une par une en répondant aux questions posées.

S'il répond correctement, il reçoit la somme d'argent correspondant à sa tranche d'âge et passe à la case suivante.

S'il se trompe, il reste sur la case et passe son tour car pour gagner il faut valider une bonne réponse dans chaque catégorie de questions.

Si le joueur n'a pas atteint la somme à la fin du tour, il peut refaire un tour.