



PICSOU ET LA CHASSE AUX TRÉSORS



8+ |  2-6

CONTENU :

1 plateau de jeu, 6 pions, 23 cartes TRÉSOR, 16 cartes PRÊT, 42 cartes AVENTURE, 23 cartes DONALD ET SES NEVEUX, 6 livrets d'épargne, 1 carte À FAIRE LE JOUR DE PAYE, 1 liasse de billets LA BONNE PAYE et 1 dé.

BUT DU JEU

Être le joueur ayant accumulé le plus d'argent à la fin du jeu.

PRÉPARATION

- Séparez les cartes TRÉSOR, AVENTURE et DONALD ET SES NEVEUX en trois piles distinctes et mélangez chaque pile. Disposez la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. Une fois utilisée, chaque carte est replacée, face visible, à côté de ces piles afin de former une pile de défausse, qu'on appelle le talon.
- Désignez un joueur pour qu'il tienne la banque. Tout en participant au jeu comme les autres, il sera aussi responsable de toutes les sorties et entrées d'argent de la banque. Pour commencer, ce banquier remet à chaque joueur la somme de 1500\$, un livret d'épargne et un pion. Il remet donc à chaque joueur deux billets de 500\$, trois billets de 100\$ et quatre billets de 50\$.



- Le banquier pose à côté de lui la pile de cartes PRÊT.
- Posez la carte À FAIRE LE JOUR DE PAYE à côté du plateau de jeu. Pensez à utiliser cette carte quand un joueur arrive sur la case JOUR DE PAYE.
- Avant de commencer la partie, décidez du nombre de « mois » qu'elle va durer, un « mois » étant un tour complet du plateau de jeu, de la case DÉPART à la case JOUR DE PAYE. Vous avez plus de temps pour trouver des TRÉSORS, les vendre et gagner de l'argent si vous faites une partie de deux mois ou plus.
- Posez les pions sur la case DÉPART et voilà, vous êtes prêts pour commencer la partie !

DÉROULEMENT DU JEU !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour

Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Suivez les instructions figurant sur la case sur laquelle vous vous arrêtez (pour en savoir plus, voir la rubrique LE PLATEAU).

LE PLATEAU

Chaque jour du mois, il y a quelque chose à faire. Seule la case dimanche vous permet de vous reposer en attendant que ce soit à nouveau votre tour de jouer.

Aventure



Piochez le nombre de cartes AVENTURE qui est indiqué. Ne les regardez pas tout de suite, gardez-les jusqu'à ce que vous arriviez sur la case JOUR DE PAYE (pour en savoir plus, voir la rubrique LES CARTES).

Trésor



Piochez la première carte de la pile TRÉSOR. Si l'affaire proposée sur la carte vous intéresse, payez à la banque le montant indiqué et gardez la carte. Si vous n'êtes pas intéressé, reposez la carte sur le talon. Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter le TRÉSOR, prélevez-en sur votre épargne, demandez un prêt ou combinez les deux ! (Voir ÉPARGNE ET PRÊTS.)

Remarque: chaque fois que vous retirez de l'argent de votre livret d'épargne, vous devez payer à la banque des frais de 150\$.



Vendez !

C'est le moment de vendre un de vos TRÉSORS (si vous en avez). Choisissez parmi ceux dont vous disposez, la banque vous l'achète à sa « valeur réelle », telle qu'indiquée sur la carte.

Après la vente de votre TRÉSOR, tous les joueurs lance le dé. La commission, indiquée sur la carte, est payée par la banque au joueur qui fait le plus grand chiffre. Reposez la carte TRÉSOR sur le talon.



Quoi de neuf ?

Piochez la première carte de la pile DONALD ET SES NEVEUX et suivez ses instructions. Reposez ensuite la carte sur le talon.



Chance

La banque donne 1000\$ pour la mise en jeu. Ensuite, chaque joueur qui décide de jouer (ce n'est pas obligatoire) doit ajouter une mise de 100\$. Chaque joueur ayant misé choisit un chiffre différent, entre un et

six. Le joueur qui est arrivé sur la case Chance lance le dé en premier. Le joueur dont le nombre sort au lancer de dé rafle tout l'argent misé. Si personne n'a choisi un chiffre correspondant à celui du dé, continuez à lancer le dé jusqu'à ce que quelqu'un gagne.

Joyeux anniversaire !

Si vous arrivez sur cette case, vous recevez un cadeau en espèces : 150\$ de la part de chaque joueur !

Vous avez épuisé Donald

Tout le monde doit payer 150\$. Mettez tous les billets sur la case Cagnotte au centre du plateau de jeu.

Cagnotte de la Bonne Paye

Tout joueur qui obtient un 6 quand c'est son tour de lancer le dé rafle la cagnotte ! La cagnotte ne peut pas être réclamée si le 6 a été obtenu lorsque vous avez lancé le dé pour la case Chance.

Changement d'heure

Quand un joueur arrive sur cette case, tout le monde recule d'une case et suit les instructions de celle-ci. Tout joueur ayant la chance de se retrouver sur la case DÉPART après le changement d'heure va directement au 31 et touche 1500\$ de la banque ! Si reculer d'une case vous ramène à la case « Changement d'heure », revenez alors à la case TRÉSOR du 25.

JOUR DE PAYS

STOP ! Vous devez vous arrêter ici, même si le nombre de votre lancer de dé devait vous amener plus loin que cette case. Procédez alors dans l'ordre suivant :

1. Recevez votre salaire mensuel de 1500\$ auprès de la banque.
2. Touchez les intérêts de votre épargne (si vous avez de l'argent sur votre livret !) de la banque.
3. Versez à la banque les intérêts que vous lui devez si vous avez obtenu un prêt.
4. Remboursez ou non tout ou partie de vos prêts.
5. Lisez vos AVENTURES et réglez les factures reçues ce mois-ci. Si vous n'avez pas d'argent, demandez un prêt. Posez toutes vos cartes AVENTURE (y compris celles qui n'ont rien à voir avec les factures) sur le talon.
6. Ramenez votre pion à la case DÉPART. Quand ce sera à nouveau votre tour de jouer, repartez pour un autre mois.



Remarque : quand vous arrivez au Jour de Paye du dernier mois de la partie (cela dépend du nombre de mois sur lequel les joueurs sont tombés d'accord), arrêtez de jouer et attendez que tous les autres joueurs aient terminé. Mettez au talon toutes les cartes TRÉSOR que vous détenez encore. Pendant cette attente, vous avez le droit de lancer le dé pour la case Chance mais aussi l'obligation de payer si quelqu'un arrive sur la case « Joyeux anniversaire ! » par exemple.

LES CARTES

Une fois toutes les cartes d'une pile épuisées, mélangez les cartes du talon et servez-vous-en pour faire de nouvelles pioches.

Cartes TRÉSOR

Ces cartes vous permettent de faire des affaires. Vous pouvez en avoir autant que vous voulez. Alors, si vous vous sentez plein aux as, n'hésitez pas !

Par exemple le collier de diamant va vous coûter 2850\$. Vous pouvez le revendre 3600\$, soit un bénéfice de 750\$.



Remarque : vous n'avez le droit de vendre qu'un TRÉSOR à la fois. Après avoir fait fructifier une de ces cartes, mettez-la sur le talon. Ensuite, lancez le dé pour la commission.

Cartes DONALD ET SES NEVEUX

Vous recevez de l'argent ou vous en donnez à la cagnotte. Suivez les instructions de la carte que vous avez tirée, puis posez-la sur le talon.



Cartes PRÊT



Chaque carte représente un prêt de 1500\$ obtenu auprès de la banque. Rendez ces cartes au banquier quand vous remboursez ce que vous avez emprunté (pour en savoir plus, voir la rubrique PRÊTS).

Si un joueur ne parvient pas à rembourser toutes ses dettes au 31 du mois, il peut mettre en vente aux enchères ses cartes TRÉSOR, GÉO TROUVETOU et LES RAPETOU. Les cartes iront au plus offrant.

Si personne n'en veut, le joueur peut les vendre à la banque mais il ne touchera alors que la moitié de leur prix d'achat.

Cartes AVENTURE



Certaines aventures sont juste des lettres. Lisez-les simplement ! Mais vous pouvez aussi piocher :

1. Géo Trouvetou et Les Rapetou



Ce sont des options, non obligatoires. Si vous êtes intéressé, gardez la carte et payez à la banque la prime indiquée. Si vous n'êtes pas intéressé, posez la carte sur le talon. Ce sont des cartes qui coûtent cher, bien sûr, mais elles annulent respectivement, les honoraires de Géo Trouvetou et des Rapetou.

2. Facture

Payez toutes les factures que vous avez reçues, à moins que vous ayez une carte Géo Trouvetou ou Les Rapetou !

ÉPARGNE

Épargnez de l'argent durant toute la partie en le plaçant dans votre livret d'épargne. À la fin du mois, vous percevrez des intérêts sur vos économies (selon le barème figurant au dos du livret). Par exemple, si vous avez économisé 200\$, vous recevrez 50\$ d'intérêts.

Remarque : les intérêts ne seront payés que sur les sommes placées dans le livret d'épargne avant le 23 du mois (avant la case 23). Une fois la case 23 passée, vous ne pouvez plus placer d'économies pour le mois en cours.

Vous pouvez retirer de l'argent de votre livret d'épargne à n'importe quel moment du jeu, mais il faut alors payer des frais de 150\$ à la banque, quel que soit le montant retiré.



PRÊTS

Le banquier a pour responsabilité de superviser les prêts. Les prêts sont accordés par paliers de 1500\$. Le banquier vous donnera l'argent et une carte PRÊT pour chaque tranche de 1500\$ empruntée. Par exemple, si vous empruntez 3000\$, vous recevrez cette somme et deux cartes PRÊT. Quand vous arrivez sur la case Jour de Paye, vous avez la possibilité de rembourser tout prêt encore dû.

Avant de commencer les remboursements, il faut d'abord payer à la banque 10% d'intérêts, calculés sur le solde encore dû ; vous pouvez alors décider de rembourser vos emprunts en totalité, de faire un remboursement partiel ou de reporter le remboursement à plus tard. Si vous ne remboursez qu'une partie de ce que vous devez, il faut le faire par tranche de 1500\$. Rendez les cartes à la banque au fur et à mesure de vos remboursements.

Remarque : vous n'êtes pas obligé de rembourser quoi que ce soit, même les intérêts, dans le mois au cours duquel vous avez obtenu votre prêt.

LE VAINQUEUR !

Quand tous les joueurs ont effectué le nombre de tours de plateau décidé au départ d'un commun accord, chacun d'entre eux calcule la somme totale dont il dispose (toutes les factures auront déjà été réglées puisque cela aura été fait au Jour de Paye). Ensuite, il faut soustraire de ce total le montant des prêts non remboursés et additionner l'argent dans le livret d'épargne. La somme qui reste représente pour chacun son capital.

Le joueur ayant accumulé le plus d'argent à la fin du jeu gagne la partie !

Et ceux qui gèrent mal leur argent ?

Si tous les joueurs finissent la partie endettés (c'est-à-dire avec des prêts encore à rembourser et sans argent pour le faire) c'est le joueur ayant le moins de dettes qui gagne.

©Disney

PAY DAY is a trademark of Hasbro and is used with permission.

© 2022 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.

Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd.,

7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.

Garder l'adresse pour référence.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.com www.winningmoves.fr

B61790240

