

1 NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

2 BUT DU JEU :

Parvenir à totaliser un certain nombre de points en réalisant des opérations qui consistent à associer des moyens appelés "Atout-Banque" avec des buts à atteindre qualifiés de "Réalisations".

3 ÉLÉMENTS DU JEU

- 2 dés : 1 dé vert marqué "V" (progression verticale)
1 dé rouge marqué "H" (progression horizontale)
- 4 pions de couleurs différentes correspondant aux couleurs des cases "Départ"
- 4 petits panneaux portant la mention "famille" et "célibataire"
- 6 cartes "Joker"
- 24 cartes "Avantage" (12 x 2)
- 48 cartes "Réalisation" réparties en 4 groupes :
 - 12 cartes "immobilier" } Chacune de ces cartes porte dans sa partie
 - 12 cartes "confort" } inférieure le nom des "Atout-Banque" correspondant.
 - 12 cartes "loisirs" }
 - 12 cartes "épargne" }
- 52 cartes "Atout-Banque"
 - 8 cartes "crédit immobilier"
 - 10 cartes "crédit bleu et or"
 - 6 cartes "crédit confiance"
 - 6 cartes "épargne logement"
 - 6 cartes "conseils de la banque"
 - 4 cartes "compte épargne"
 - 4 cartes "bons d'assurance"
 - 2 cartes "famille-assistance"
 - 2 cartes "valeurs mobilières"
 - 2 cartes "parts immobilières"
 - 2 cartes "épargne retraite"

4 MÉCANISME DU JEU

1. Départ et progression :

En début de partie, chaque joueur reçoit une carte "Joker" (voir description et utilisation de la grille).

Au départ, chaque joueur choisit une option de jeu qui conditionne sa progression sur la grille de la façon suivante :

a) si le joueur choisit l'option "célibataire", il lance toujours les 2 dés et adopte suivant le nombre de points indiqués par l'un des deux dés (rouge : progression horizontale - vert : progression verticale) la progression qui lui paraît la plus avantageuse (dans le sens de déplacement, le pion peut aller indifféremment en avant ou en arrière). Si dans le cours de la partie aucun des deux chiffres indiqués par les dés ne lui permet d'évoluer sur la grille (nombre de cases disponibles inférieur aux chiffres indiqués par les dés) il passe son tour.







b) si le joueur préfère l'option "famille", il n'utilise qu'un seul dé et choisit de lancer, en fonction de la progression qu'il souhaite, soit le dé rouge (H), soit le dé vert (V). En contre partie, le joueur qui a choisi cette option reçoit au début du jeu trois cartes "Atout-Banque" et bénéficie de la possibilité de relancer le dé une fois si le chiffre sorti ne lui permet pas de se déplacer.

Bien entendu le choix effectué ("célibataire" - "famille") vaut pour toute la partie.

Le joueur qui a choisi l'option "famille" la matérialise en plaçant devant lui le petit panneau correspondant.

2. Description et utilisation de la grille :

La grille se compose de 81 cases (9 x 9). Toutes les cases figurant sur la grille entraînent une conséquence pour les joueurs :

1. 1 case centrale "C.C.F." : elle permet au joueur qui y tombe de tirer 2 cartes "Atout-Banque" ;
2. 24 cases "Réalisation" illustrées : elles constituent des objectifs à atteindre et permettent d'obtenir la carte "Réalisation" correspondante (appartement, bateau, avenir des enfants, etc.) ;
3. 24 cases "Atout-Banque" : permettent de tirer des cartes "Atout-Banque" et d'obtenir en fait les moyens de concrétiser les cartes "Réalisation" et de bénéficier du nombre de points correspondants (nombre de points indiqué à la fois sur la grille et sur les cartes) ;
4. 12 cases "Avantage" (fer à cheval) : permettent de tirer au sort une carte "Avantage" qui récompense par un nombre variable de points le profit que chaque joueur sait tirer des services de la banque ;
5. 16 cases "Imprévu" (loterie) : comme leur nom l'indique, elles apportent à chaque joueur soit une aide, soit un handicap dans le cours du jeu et ce, de la façon suivante :
 - le joueur jette un dé et si son jeu le lui permet se conforme, en fonction du chiffre sorti, aux indications suivantes :
 - s'il tire le  : il rejette une carte "Atout-Banque" et en tire une nouvelle.
 - s'il tire le  : il rejoue un tour.
 - s'il tire le  : il passe un tour.
 - s'il tire le  : il se place sur la case "C.C.F." et tire comme prévu deux cartes "Atout-Banque".
 - s'il tire le  : il rend une carte "Atout-Banque" ou "Réalisation" de son choix.
 - s'il tire le  : il reçoit une carte "Réalisation" de son choix.
6. 4 cases "Départ" aux 4 angles :

Lorsque dans le cours du jeu un joueur s'arrange pour tomber sur une case "Départ" d'un adversaire, il peut lui prendre un "Atout-Banque" de son choix.

Si un joueur en cours de jeu arrive à retomber sur sa propre case "Départ", il reçoit, à condition qu'il en reste, une carte "Joker" supplémentaire.

Utilisation de la carte "Joker" : Cette carte, jetée au moment où un autre joueur associe une "Réalisation" à l'"Atout-Banque" correspondant, permet d'empêcher cette opération. En effet le joueur qui se voit opposer un "Joker" doit restituer l'"Atout-Banque" (moyens) qui lui permettait de réaliser son opération. Bien entendu, les cartes "Joker" ainsi utilisées sont définitivement annulées.
7. Lorsqu'en cours de partie un joueur en rejoint un autre sur une case donnée, il oblige ce dernier à passer un tour.

3. DÉCOMPTE DES POINTS ET CLASSEMENT DES JOUEURS :

Pour gagner, un joueur doit parvenir à un total de 200 points comprenant au moins une réalisation effective (carte "Réalisation" + carte "Atout-Banque" correspondante) dans trois groupes différents.

Si cette condition est remplie, le décompte des points permettant de déterminer le classement de chaque joueur s'effectue comme suit :

- chaque carte "Réalisation" comporte un nombre de points validés comme tels si le joueur a pu placer dans le cadre inférieur prévu à cet effet la carte "Atout Banque" correspondante. A noter que les 5 points figurant sur la carte "Atout-Banque" ne sont dans ce cas pas pris en compte.
- chaque carte "Atout-Banque" non affectée à une réalisation vaut 5 points.
- chaque carte "Avantage" vaut pour le nombre de points qu'elle porte.
- chaque carte "Joker" non utilisée vaut 20 points.

Par contre, chaque carte "Réalisation" qui n'a pas été validée par une carte "Atout-Banque" entraîne une pénalisation égale à la moitié de sa valeur (Exemple : "Chalet" à 30 points non validés par un crédit immobilier pénalise alors le joueur de 15 points).

Les joueurs peuvent également décider que le gagnant sera celui qui aura obtenu le score le plus élevé dans un laps de temps déterminé à l'avance.