

LE GRAND JEU

RÈGLEMENT

Crédit  Mutuel

une banque à qui parler

L E S R È G L E S

Le grand jeu de l'argent et de la vie est un jeu qui associe à la fois les joies de l'existence et les placements de toutes sortes.

On y joue à 2, 3, ou 4 personnes. La banque est tenue par l'un des joueurs, ou par une autre personne.

Le jeu comporte 3 circuits qui correspondent aux 3 âges de la vie adulte :

- 1 - début de la vie active.
- 2 - maturité.
- 3 - retraite.

Le joueur gagnant est celui qui sort le premier du 3^{ème} circuit avec 15.000 POINTS SATISFACTION ou plus (total des points jaunes et des points rouges). Il doit acquérir auparavant au moins 500 POINTS SATISFACTION sur le 1^{er} circuit, et 3.000 sur le deuxième.

REMARQUE : Si les joueurs désirent réduire le temps de la partie, il leur suffit de diminuer le nombre de POINTS SATISFACTION nécessaires pour sortir de chaque circuit.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit un pion et le place dans la case centrale. Il reçoit de la Banque une somme de 50.000 et un tableau de bord correspondant aux différents placements.

Le joueur qui, en lançant le dé, obtient le chiffre le plus élevé commence. Les autres se positionnent en ordre décroissant, ou dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu débute sur le premier circuit. Le joueur avance du nombre de cases qui correspond à son coup de dé. Il peut avancer ou reculer, aller à gauche ou à droite, mais en se déplaçant dans un seul sens à chaque fois.

Quand il a obtenu 500 POINTS SATISFACTION ou plus (total des points jaunes et des points rouges), le joueur retourne sur la case centrale.

Il accède à cette case, soit en faisant le chiffre exact qui l'amène juste dessus (s'il fait un chiffre supérieur, il recule du nombre de cases correspondant), soit en faisant le chiffre 1 (il se rend alors directement sur la case centrale, mais verse un droit de 25.000 à la Banque).

E S D U G R

Dès que c'est à nouveau son tour de jouer, le joueur commence le 2^{ème} circuit. Il conserve les placements et points acquis.

Quand il a obtenu 3.000 POINTS SATISFACTION ou plus (total des points jaunes et des points rouges), le joueur va de nouveau sur la case centrale. Il y accède de la même manière que précédemment.

Dès que c'est à nouveau son tour de jouer, le joueur commence le 3^{ème} circuit. Il conserve les placements et points acquis.

Le joueur qui se trouve sur le 3^{ème} circuit et parvient le premier sur la case centrale avec 15.000 POINTS SATISFACTION ou plus (total des points jaunes et des points rouges) a gagné.

Il y accède de la même manière que précédemment.

MÉTHODE DE JEU

Le joueur se rend sur les cases BANQUE (de couleur bleue claire) pour acheter les cartes qui correspondent aux différents placements. Il peut aussi acheter une carte Épargne-Logement. Il ne peut acquérir qu'un seul type de placement, donc qu'une seule carte à la fois.

Un joueur peut détenir au maximum 3 cartes d'un même placement. Il place ses cartes dans les cases correspondantes de son tableau de bord.

Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur les cases REVENU (de couleur jaune) correspondant aux placements qu'il possède, il reçoit de la Banque le nombre de POINTS SATISFACTION JAUNES et la somme indiqués sur la case. Il perçoit un revenu par carte.

Le joueur doit placer les jetons, ou POINTS SATISFACTION JAUNES, sur les cartes de placements, bien en vue des autres joueurs.

S'il n'a plus d'argent, le joueur peut revendre une partie ou la totalité de ses cartes de placements à la Banque ou aux autres joueurs. Mais il conserve les POINTS SATISFACTION JAUNES acquis.

Attention les cartes RÉSIDENCE et ŒUVRES D'ART ne peuvent être revendues qu'à un autre joueur.

■ S'il s'arrête sur les cases RÉSIDENCE (de couleur bleue), le joueur est libre d'acheter ou non. S'il achète et possède une carte Épargne-Logement, il ne verse que la moitié de la somme. Lors de la transaction, le joueur restitue sa

A N D J E U

carte Épargne – Logement. La Banque lui délivre une carte résidence et les POINTS SATISFACTION JAUNES correspondant à son achat.

■ De même, s'il s'arrête sur les cases ACQUISITION (de couleur rose), le joueur est libre d'acheter ou non les POINTS SATISFACTION ROUGES qui sont indiqués. Ces jetons, ou POINTS SATISFACTION ROUGES, ne peuvent pas être revendus.

■ S'il s'arrête sur les cases GAINS (de couleur blanche), le joueur perçoit à chaque fois la somme indiquée.

■ S'il s'arrête sur les cases ÉVÉNEMENT (de couleur orange, grise ou rouge), le joueur est obligé de se conformer à ce qu'elles prescrivent.

■ S'il s'arrête sur les cases TIREZ UNE CARTE, le joueur prend celle qui se trouve sur le dessus du paquet, la lit à haute voix, suit les indications, et la replace sous le paquet.

Il existe un jeu de cartes pour chaque circuit.

■ La case NOTAIRE (de couleur violette) du 3^{ème} circuit permet d'acquérir la carte nécessaire pour effectuer une donation partage ou prendre des dispositions testamentaires.

■ S'il s'arrête sur une case "DONATION PARTAGE" (violette) du 3^{ème} circuit, le joueur qui détient une carte "DONATION PARTAGE" peut échanger à la Banque chaque POINT SATISFACTION JAUNE qu'il possède contre 2 POINTS SATISFACTION ROUGES. Il échange la totalité, ou seulement une partie de ses POINTS SATISFACTION JAUNES. Mais l'échange s'applique obligatoirement à tous les points d'un même type de placement.

Le joueur ne peut effectuer qu'une seule donation partage au cours de la partie. Lors de l'opération, il restitue à la Banque la carte DONATION PARTAGE, et les cartes de placements concernées par l'échange.

■ S'il s'arrête sur une case "DISPOSITIONS TESTAMENTAIRES" (violette) du 3^{ème} circuit, le joueur qui détient une carte "DISPOSITIONS TESTAMENTAIRES" peut recevoir de la Banque 10 POINTS SATISFACTION ROUGE pour chaque centaine de POINTS SATISFACTION JAUNES qu'il possède.

(500 points rouges pour 5.000 points jaunes, etc...)

Le joueur ne peut prendre qu'une fois des dispositions testamentaires au cours de la partie. Lors de l'opération, il restitue à la Banque la carte "DISPOSITIONS TESTAMENTAIRES", mais contrairement à la donation partage, il reste en possession de tous ses POINTS SATISFACTION JAUNES et de ses cartes de placements.

Attention : Le joueur peut au cours de la partie réaliser deux opérations (une donation partage et des dispositions testamentaires.).

FOND BLEU CLAIR

Case BANQUE : 5 dans le circuit I, 4 dans le circuit II et 2 dans le circuit III.

FOND BLANC

Case GAINS 25.000 : 7 dans le circuit I.

Case GAINS 50.000 : 4 dans le circuit II.

FOND ORANGE

Case TRAVAIL OCCASIONNEL : (gain 5.000) : 1 dans le circuit I.

Case PROMOTION (gain 50.000) : 1 dans le circuit II.

FOND JAUNE

Case REVENU - LIVRET D'ÉPARGNE - (gain 1.000 + 20 points jaunes) : 5 dans le circuit I, 2 dans le circuit II, 2 dans le circuit III.

Case REVENU - PRODUIT FISCAL BANCAIRE - (gain 2.000 + 20 points jaunes) : 2 dans le circuit I, 2 dans le circuit II.

Case REVENU - SICAV - (gain 2.000 + 20 points jaunes) : 3 dans le circuit I, 3 dans le circuit II.

Case REVENU - FCP - (gain 8.000 + 50 points jaunes) : 3 dans le circuit II.

Case REVENU - OBLIGATIONS - (gain 10.000 + 40 points jaunes) : 4 dans le circuit II, 3 dans le circuit III.

Case REVENU - ACTIONS - (gain 5.000 + 130 points jaunes) : 4 dans le circuit II, 2 dans le circuit III.

Case REVENU - IMMOBILIER LOCATIF - (gain 10.000 + 100 points jaunes) : 3 dans le circuit II, 1 dans le circuit III.

Case REVENU - BIENS INDUSTRIELS - (gain 8.000 + 30 points jaunes) : 2 dans le circuit II.

Case REVENU - ASSURANCE-VIE - (gain

100 points jaunes sur le circuit II, 200 points jaunes sur le circuit III) : 3 dans le circuit II, 3 dans le circuit III.

Case REVENU - BONS DE CAPITALISATION - (gain 50 points jaunes) : 2 dans le circuit II.

Case REVENU - G. F. A. - (gain 100 points jaunes dans le circuit II, 200 points jaunes dans le circuit III) : 1 dans le circuit II, 3 dans le circuit III.

Case REVENU - G. F. F. - (gain 100 points jaunes dans le circuit II, 200 points jaunes dans le circuit III) : 1 dans le circuit II, 3 dans le circuit III.

Case REVENU - OR - (gain 100 points jaunes) : 2 dans le circuit II.

Case REVENU - PIERRES PRÉCIEUSES - (gain 100 points jaunes) : 2 dans le circuit III.

Case REVENU - ŒUVRES D'ART - (gain 100 points jaunes) : 2 dans le circuit II, 2 dans le circuit III.

FOND BLEU

Case RESIDENCE PRINCIPALE - APPARTEMENT - (Coût 500.000, gain 300 points jaunes) : 1 dans le circuit I, 2 dans le circuit II.

Case RESIDENCE PRINCIPALE - MAISON - (coût 750.000, gain 450 points jaunes) : 1 dans le circuit I, 2 dans le circuit II.

Case RESIDENCE SECONDAIRE (coût 300.000, gain 250 points jaunes) : 2 dans le circuit II.

Case RESIDENCE RETRAITE (coût 300.000, gain 250 points jaunes) : 2 dans le circuit II.

FOND ROSE

Case ACQUISITION - TENNIS, CINÉMA (x2), CONCERT, COLLECTURE, CHASSE, PÊCHE - (coût 2.000, gain 10 points rouges) : 5

DE CASES

dans le circuit I, 3 dans le circuit III (concert, chasse, pêche).

Case ACQUISITION - CHAÎNE HI-FI, PLANCHE À VOILE, TÉLÉVISEUR, MAGNÉTOSCOPE, LAVE-VAISSELLE, SPECTACLE (x2) - (coût 5.000, gain 30 points rouges) : 5 dans le circuit I (chaîne hi-fi, planche à voile, téléviseur, magnétoscope, lave-vaisselle), 1 dans le circuit II (spectacle), 1 dans le circuit III (spectacle).

Case ACQUISITION - VACANCES (x2), SKI, MOTO, VOYAGE (x3) - (coût 10.000, gain 50 points rouges) : 3 dans le circuit I (moto, ski et voyage), 2 dans le circuit II (vacances), 2 dans le circuit III (voyage).

Case ACQUISITION - CROISIÈRE (x2), ÉQUITATION (x2) - (coût 20.000, gain 100 points rouges) : 1 dans le circuit II, 3 dans le circuit III (2 croisières et 1 équitation).

Case ACQUISITION - AUTOMOBILE (x4), BATEAU - (coût 50.000, gain 150 points rouges) : 1 dans le circuit I, 3 dans le circuit II (2 automobile, 1 bateau), 1 dans le circuit III.

Case ACQUISITION - CASINO - (coût 50.000 gain 100 points rouges) : 2 dans le circuit III.

FOND ORANGE

Case ACQUISITION - FÉLICITATIONS, HONNEURS (x2), RÉUNION DE FAMILLE (x4), UNIVERSITÉ, AIDE HUMANITAIRE - (gratuit, gain félicitations-aide humanitaire-honneurs 50 points rouges, gain réunion de famille-université 30 points rouges) : 1 dans le circuit I (félicitations), 2 dans le circuit II (2 réunion de famille), 6 dans le circuit III (2 réunion de famille, 2 honneurs, 1 université, 1 aide humanitaire).

Case REJOUÉZ (bonheur) : 1 dans le circuit I.

FOND VERT FONCÉ DÉGRADÉ

Case TIREZ UNE CARTE : 6 dans le circuit I, 6 dans le circuit II, 5 dans le circuit III.

FOND GRIS

Case PÉPIN (reculez de 3 cases) : 4 dans le circuit I, 3 dans le circuit II, 2 dans le circuit III.

Case PASSEZ 1 TOUR : 2 dans le circuit I, (armée + peine de cœur), 1 dans le circuit II (chute), 1 dans le circuit III (ennui de santé).

Case CHÔMAGE (6 pour repartir) : 1 dans le circuit I, 1 dans le circuit II.

Case DÉPENSE IMPRÉVUE (coût 2.000) : 4 dans le circuit I.

Case LOYER (coût 3.000) : 5 dans le circuit I, 1 dans le circuit II, 1 dans le circuit III.

Case IMPÔTS (coût 50 par points jaunes possédés) : 1 dans le circuit I, 1 dans le circuit II, 2 dans le circuit III.

Case DÉMÉNAGEMENT (coût 10.000) : 1 dans le circuit II.

FOND ROUGE

Case COUP DE CHANCE (gain 1.000 fois le coup de dé) : 4 dans le circuit I, 1 dans le circuit II.

FOND VIOLET

Case NOTAIRE : (coût 50.000) permet d'acquérir une carte "DONATION-PARTAGE" ou une carte "DISPOSITIONS TESTAMENTAIRES" ; 1 case notaire dans le circuit III.

Case DONATION PARTAGE : 2 dans le circuit III.

Case DISPOSITIONS TESTAMENTAIRES : 2 dans le circuit III.