



Dujardin International
92210 Saint-Cloud
N° Siren : 320486780



L'ARGENT DE POCHE

POCKET MONEY

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans
For two to four players of six years old and upwards

BUT DU JEU

AIM OF THE GAME

Gagner de l'argent de poche en travaillant ou en rendant service et le dépenser pour faire plaisir... tout en apprenant à économiser !
Le vainqueur est le premier qui a fait 4 "achats-plaisir" et économisé 100 F d'argent poche.

*Earn pocket money by working or helping others and spending it on what you like...while learning to economise!
The winner is the first player who makes four "pleasure-buys" and economises 100 F pocket money.*

CONTENU DU JEU

CONTENT

1 plateau de jeu - 4 pions - 1 dé - 1 jeu de cartes "surprise"
de la monnaie (le jeton vaut 5 F, le petit rectangle 10 F et le grand rectangle 20 F)
4 tableaux de dépenses - des clips manucures - 1 coupelle - 2 "cochons-tirelire"
*1 gaming board - 4 pawns - 1 dice - 1 pack of "surprise" cards
coins (the round counter is worth 5 F, the small rectangle 10 F and the big rectangle 20 F)
4 expenditure charts - marker clips - 1 cup - 2 "piggy banks"*

LE PARCOURS

THE ITINERARY

Le plateau se compose de 4 parcours différents : le centre-ville - la campagne - le parc public - le parc aquatique, comprenant chacun 8 étapes représentées par des réverbères, des bancs publics ou des ponts de bois selon les parcours.

The gaming board is made up of four different routes: the town centre, the countryside, the public ga and the aquatic park. Each has eight stops represented by street lamps, boundary stones, public benches wooden bridges, depending upon the route.

Suivant l'étape où il se trouve, le joueur va :

- pouvoir gagner de l'argent par un petit travail, une bonne action ou une aubaine (pastille bleue),
- devoir dépenser de l'argent pour réparer une bêtise ou subir son étourderie (pastille rouge),
- devoir dépenser de l'argent pour faire un cadeau à un autre joueur de son choix (pastille orange),
- pouvoir choisir entre gagner (pastille bleue) et dépenser de l'argent (pastille rouge),
- tirer une carte qui lui réservera une bonne ou une mauvaise surprise... (hirondelle).

Voici les étapes que tu vas rencontrer sur
Here are the stops that you will discover

EN CENTRE-VILLE
IN THE TOWN CENTRE

- +25 tu fais du baby-sitting
babysitting
- OU
- 10 tu achètes un disque
or you buy a record
- +15 tu laves une voiture
you wash a car
- OU
- 10 tu offres un cadeau
or you offer a present
- +15 tu vends un livre
you sell a book
- OU
- 10 tu achètes un poisson rouge
or you buy a goldfish
- +10 tu fais la vaisselle
you do the washing-up
- OU
- 10 tu vas au cinéma
or you go to the cinema
- 30 tu a cassé un carreau
you have broken a window
- 10 tu offres un magazine à un autre joueur
you offer a magazine to another player
- tu tires une carte surprise
you draw a "surprise" card
- +25 tu aides le boulanger
you help the baker

A LA CAMPAGNE
IN THE COUNTRY

- +15 tu t'occupes d'un poulain
you look after a foal
- OU
- 10 tu prépares un pique-nique
or you prepare a picnic
- +25 tu gardes les moutons
you look after some sheep
- OU
- 10 tu fais un tour de poney
or you go for a pony ride
- +10 tu donnes du grain aux poules
you feed the chickens
- OU
- 10 tu achètes un cerf-volant
or you buy a kite
- +15 tu aides à ramasser le foin
you help harvest the hay
- OU
- 10 tu achètes une boussole
or you buy a compass
- +25 tu vends du muguet
you sell bunches of lily of the valley
- 30 tu perds ton portefeuille dans le bois
you loose your wallet in the woods
- 10 tu offres des patins à roulettes à un autre joueur
you give some roller skates to another player
- tu tires une carte surprise
you draw a "surprise" card

ton chemin, décrites de droite à gauche
on your route, described from right to left

AU PARC AQUATIQUE
IN THE AQUATIC PARK

- +10 tu t'occupes du vestiaire
you look after the cloakroom
- OU
- 10 tu achètes une serviette
or you buy a towel
- +15 tu aides le marchand de glaces
you help the ice-cream seller
- OU
- 10 tu achètes des lunettes de plongée
or you buy some diving goggles
- +15 tu surveilles un petit enfant
you look after a small child
- OU
- 10 tu loues un pédalo
or you rent a pedal craft
- +25 tu donnes un cours de natation
you give a swimming lesson
- OU
- 10 tu loues une bouée
or you rent a rubber ring
- tu tires une carte surprise
you draw a "surprise" card
- +25 tu gagnes une compétition de brasse
you win a breast stroke competition
- 30 tu éclabousses les autres
you splash other people
- 10 tu offres une limonade à un autre joueur
you offer a limonade to another player

AU JARDIN PUBLIC
IN THE PUBLIC GARDEN

- +15 tu promènes un chien
you walk a dog
- OU
- 10 tu fais du manège
or you go to the merry-go-round
- +10 tu donnes à manger aux cygnes
you feed the swans
- OU
- 10 tu achètes un chapeau de paille
or you buy a straw hat
- +25 tu ramasses les papiers par terre
you pick up papers off the ground
- OU
- 10 tu achètes un ballon
or you buy a ball
- +15 tu aides le loueur de petits voiliers
you help rent the sail boats
- OU
- 10 tu achètes des bonbons
or you buy some sweets
- 10 tu loues un vélo pour un autre joueur
you rent a bike for another player
- tu tires une carte surprise
you draw a "surprise" card
- +25 tu trouves de l'argent par terre
you find some money on the ground
- 30 tu as piétiné les fleurs
you walk on the flowers

PRINCIPE DU JEU PRINCIPLE OF THE GAME

Le parcours :

Les joueurs entrent librement sur le parcours de leur choix, mais toujours par la droite. Une fois engagés, ils doivent continuer ce parcours jusqu'au bout et ne peuvent pas faire demi-tour.

Chaque étape peut accueillir plusieurs joueurs en même temps.

The itinerary:

The players have a free choice of the route they wish to follow, but must always start from the righthand side. Once started on the chosen route they must continue until the end and cannot turn back. Each stop can accommodate several players at the same time.

La fontaine :

Chaque fois qu'un joueur **passé par la fontaine**, il dépose 5 F dans le bassin... en faisant le vœu de gagner beaucoup d'argent !

Lorsqu'il **s'arrête à la fontaine**, il dépose 5 F dans le bassin et tire en plus une carte "surprise".

Lorsqu'il **fait un "6"**, il ramasse toutes les pièces qui se trouvent dans le bassin.

The fountain:

Each time a player **passes by the fountain** he puts 5 F. in the basin...making a wish to earn lots of money!

When he **stops at the fountain** he puts 5 F. in the basin and also draws a "surprise card".

When he **throws a "6"** he collects all the money in the basin at that time.

Les "cochons-tirelire" :

Le joueur qui fait un "6" gagne en plus un "cochon-tirelire" s'il possède 30 F d'économies (y compris les pièces qu'il vient de prendre dans le bassin).

Ce petit cochon va lui permettre d'échapper à une obligation désagréable (devoir donner quelque chose à un autre joueur, faire une dépense ou suivre l'instruction d'une carte "surprise").

Le "cochon-tirelire" est alors rendu à la banque.

Un joueur ne peut posséder qu'un seul "cochon-tirelire" à la fois.

Si aucun des "cochons-tirelire" n'est disponible au moment où un joueur fait un "6", ce dernier n'en gagne pas.

Variante : on décide que le joueur peut prendre le "cochon-tirelire" qu'un autre possède.

The "piggy-banks":

The player who throws a "6" also wins a "piggy-bank" if he has economised 30 F (including the money he has just collected from the basin).

This little piggy-bank will free him of a disagreeable obligation (having to give something to another player, spend money or follow the instructions on a "surprise" card).

The "piggy-bank" is then returned to the bank.

A player can only have one "piggy-bank" at a time.

If none of the "piggy-banks" are available when a player throws a "6", he does not get one.

Variation: It is decided that the player can take the "piggy-bank" of another player.

DEROULEMENT DU JEU PLAYING THE GAME

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance son pion sur le parcours de son choix d'autant d'étapes que de points indiqués par le dé.

Les autres jouent à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tout au long du jeu, il s'agit de bien équilibrer ses dépenses et ses gains pour acquérir ses 4 "achats-plaisir" tout en augmentant ses économies.

The youngest player starts. He throws the dice and advances his pawn along the route of his choice as many stops as the number indicated on the dice.

The other players take their turn in a clockwise fashion.

Throughout the game the goal is to balance out the expenses and the earnings in order to acquire 4 "pleasure-buys", and economise at the same time.

Lorsqu'un joueur souhaite faire un achat, il doit tout d'abord s'assurer que l'objet figure bien sur son tableau de dépenses. En effet, les joueurs ont des goûts différents, et les tableaux de dépenses ne sont pas tout à fait identiques.

S'il peut acheter cet objet, il en verse le montant à la banque et met un clip sur son tableau de dépenses à l'endroit où l'objet est illustré.

Les achats doivent tous être différents, et on ne peut pas mettre plusieurs clips sur un même objet.

When a player wishes to buy something, he must first of all make sure that the object in question is marked on his expenditure chart. The players have different tastes and the expenditure charts are not all identical.

If he can buy the object he pays the amount to the bank and puts a clip on his expenditure chart at the place where the object is illustrated.

The purchases must all be different, and several clips cannot be put on the same object.

Lorsque le joueur se trouve à une étape qui lui impose d'offrir un cadeau à un autre joueur (pastille orange), il en paie le prix à la banque et donne le clip au joueur de son choix.

When the player finds himself on a stop where he is obliged to give a present to another player (orange spot) he pays the price to the bank and gives the clip to the player of his choice.

En tirant une carte "surprise", le joueur peut gagner un cadeau qui ne l'intéresse pas, soit parce qu'il possède déjà cet objet, soit parce qu'il ne figure pas sur son tableau de dépenses.

Il peut alors le revendre :

- à la banque à son prix moins 5 F
- ou à un autre joueur à son prix plus 5 F

Le joueur conserve la carte "surprise" tant que l'objet n'est pas revendu. Il la remet ensuite sous le paquet.

When drawing a "surprise" card, the player can win a present which he does not want either because he already has the object in question or because it is not illustrated on his expenditure chart.

He can resell it:

- to the bank at its original price less 5 F, or
- to another player adding 5 F to its original price.

The player keeps the "surprise" card until the object is resold. He then puts it on the bottom of the pack.

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour une dépense à laquelle il doit faire face, il peut revendre l'un de ses objets :

- à la banque à son prix moins 5F
- ou à un autre joueur à son prix plus 5 F

Il rend alors son clip à la banque ou bien le donne à l'acheteur.

If a player does not have enough money for an expenditure that he has to make, he can sell one of his objects:

- to the bank at 5 F. less than the original price, or
- to another player at 5 F. more than the original price.

He then has to return the clip to the bank or give it to the buyer.

FIN DU JEU END OF THE GAME

Le jeu se termine à la **double condition** qu'un joueur ait effectué 4 "achats-plaisir" notés sur son tableau de dépenses et économisé 100 F d'argent de poche.

NB : lorsqu'une "carte-surprise" ne s'applique pas à la situation d'un joueur, il n'en tient pas compte et ne tire pas d'autre carte.

The game is finished on the **double condition** that a player has 4 "pleasure-buys" marked on his expenditure chart and economised 100 F pocket money.

NB: When a player cannot use a "surprise" card that he has drawn, he ignores it and does not draw another card.

VERSION POUR 2 JOUEURS VERSION FOR 2 PLAYERS

La partie se joue comme précédemment mais les joueurs prennent 1 ou 2 tableaux de dépenses, sur lesquels ils répartissent à leur choix 4 ou 8 "achats-plaisir".

Quant aux cartes "surprise", si l'action demandée ne peut pas être réalisée, le joueur tire une autre carte.

The game is played in the same way as above but the players have 1 or 2 expenditure charts on which they divide 4 or 8 "pleasure-buys" of their choice.

If the action indicated on a "surprise" card cannot be carried out, the player takes another card.

VERSION POUR LES PLUS JEUNES VERSION FOR YOUNGER PLAYERS

Les joueurs circulent sur le parcours suivant les mêmes règles que précédemment, mais le gagnant est le premier à avoir fait 4 "achats-plaisir".

The players take the routes following the same rules as for the previous versions, but the winner is the first to have made 4 "pleasure-buys".

Nous vous souhaitons de joyeuses parties.

We wish you lots of fun with this game.