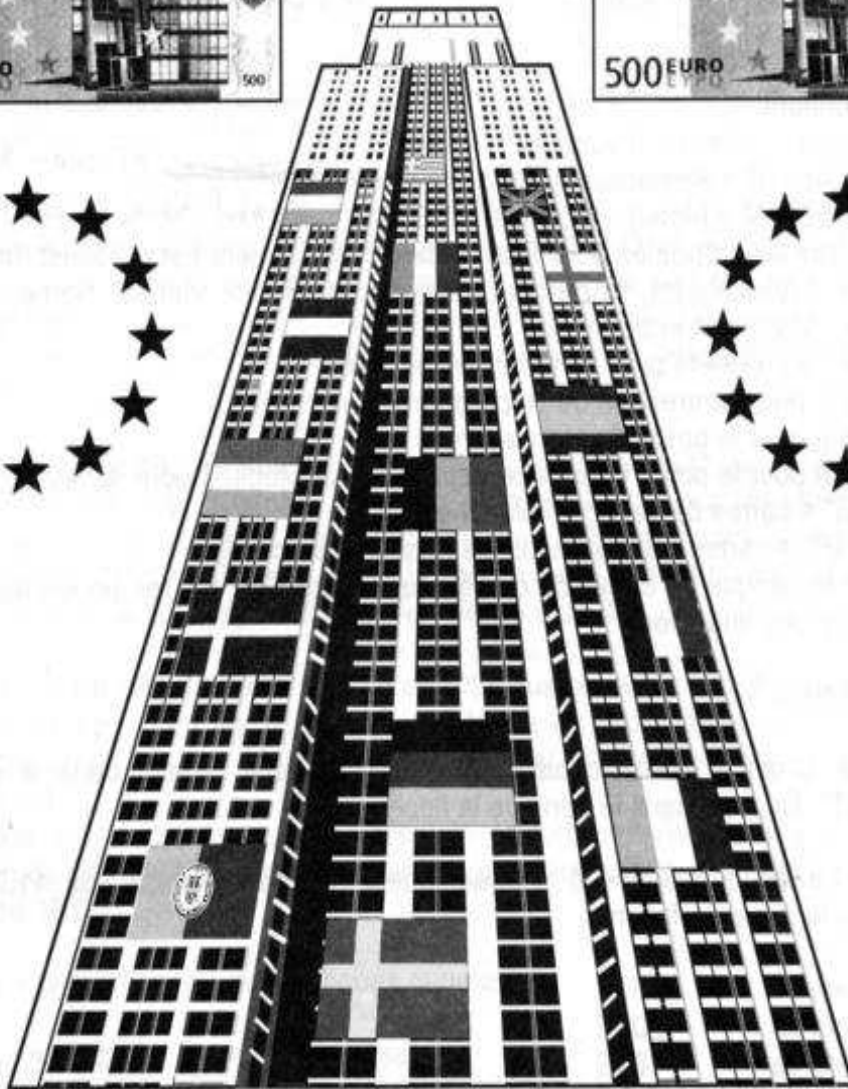


Hanky Panky®

€URO MONEY-MAKER

JEU®



€URO MONEY-MAKER
JEU®



Tous droits réservés © Hanky Panky Toys

EURO MONEY MAKER GAME

Les joueurs de ce nouveau jeu sont des hommes d'affaires, très intelligents, passant avec leur voiture à travers toute l'Europe. Leur "argent du futur" c'est la monnaie EURO. Avec cet argent, ils achètent des terrains dans les capitales, des restaurants, se trouvant à côté des grandes routes et des motels, des entreprises de taxis et de réparations de voitures, pouvant gagner beaucoup d'argent avec celles-ci. Le gagneur est celui qui a obtenu le plus d'argent et de biens. On peut jouer jusqu'au moment où il n'y plus qu'un seul joueur, le gagneur. Ou bien, on fixe d'avance la durée du jeu, et arrivé à ce moment-là, on vérifie celui qui a le plus de possessions.

L'administrateur de la banque peut également être joueur, s'il n'y a que 2 ou 3 joueurs. Or, s'il y a 6 joueurs, il aura les mains pleines avec l'administration bancaire!

Le jeu contient:

- 1 tableau – 2 dés – 6 voitures
- 24 fiches (R = Restaurant près d'une route) (~~Hotel Rouge~~) (Haison Verte)
- 12 fiches (M = Motel) – Monnaie en EURO (Hotel Rouge)
- 20 titres de propriétés pour R et M dans les quartiers Est et Ouest dans les villes d'Amsterdam, Bruxelles, Luxembourg, Berlin, Vienne, Berne, Paris, Milan, Madrid et Kopenhague
- 1 titre de propriété pour l'entreprise des Taxis
- 1 idem pour l'entreprise de Réparation de Voitures
- 1 idem pour le poste d'essence Shell
- 1 idem pour le poste d'essence Esso – 1 pour Mobil- 1 pour Chevron
- 16 "S" = cartes de services (blanches)
- 16 "AR" = cartes couvrant tous les risques (blanches)
- Pour la banque : 6 cartes de crédit pour l'annotation des remboursements.
- 1 "Aperçu financier"

Préparation du jeu.

Voitures. Chaque joueur choisit sa voiture et place celle-ci dans le casier "DEPART". On joue dans le sens de la flèche.

Argent. La banque donne à chaque joueur "un capital initial" de 11.700 E (Euro) de la suivante façon:

12	billets de	500E
15	billets de	200E
15	billets de	100E
15	billets de	50E
15	billets de	20E
15	billets de	10E

Banque. La banque administre l'argent qui reste, les titres de propriétés et les fiches et prend note des crédits autorisés.

Cartes "S" y "AR". L'administrateur de la banque mélange les tas et il pose les deux tas avec la face retournée sur les cases centrales "S" (service) et "AR" ("all risk", tous risques) du tableau.

Dés. Le joueur ayant obtenu le nombre de points le plus élevé, peut commencer. Le joueur qui obtient avec chaque dé le même nombre de points, peut jouer une nouvelle fois.

Achat, crédit, vente etc.

Achat de terrain. Quand un joueur arrive dans une ville sur une case non occupée, il peut acheter un terrain à construire. Il demande à la Banque un titre de propriété pour la partie de l'Est ou l'Ouest et il paye à la Banque le montant indiqué sur le tableau (Par exemple pour Amsterdam c'est 450 E par partie de la ville.)

L'achat ne se produit pas. Le joueur peut également refuser d'acheter. Il paye alors à la Banque le montant-O indiqué sur la partie supérieure du Titre de Propriété (Pour Amsterdam par exemple: 55 E).

Transmission des Titres de propriété. Un joueur peut construire dans une ville un R = Restaurant routier ou un M = Motel pour autant qu'il soit en possession des titres de "l'Est" et "l'Ouest". Dans le cas où il n'a que "l'Ouest", il peut essayer d'acheter "l'Est" d'un autre acheteur pour un montant établi de commun accord. Le joueur ne peut acheter, vendre ou changer, que si c'est à son tour de jouer.

Construire sur "R" ou sur "M". Si le joueur possède les titres de "l'Est" et de "l'Ouest" d'une ville, il peut y construire si c'est à son tour de jouer. Il peut construire dans la partie de "l'Est" ou de "l'Ouest", mais il peut aussi commencer à construire dans les deux parties de la ville en même temps. Pour cela il achète de la Banque l'option d'un "R" ou d'un "M".

Les prix d'un "R" ou d'un "M". La ville "la plus chère" et les "R" et les "M" les plus chers apportent les plus hauts bénéfices au propriétaire de ceux-ci. On peut construire un "M", où ils existent déjà des "R's", en les permutant contre paiement.

Les prix sont indiqués sur les Titres de Propriétés. Vous payez 10% pour l'option du prix indiqué. (Pour Amsterdam par exemple vous payez pour un "R" 10% de 18.000 E = 1.800 E).

Les prix proportionnels sont indiqués ci-dessous:

R □	(=1 fiche)	= prix de base
R*	(=2 fiches)	= 2 x prix de base
R**	(=3 fiches)	= 3 x prix de base
M	(=1 fiche)	= 4 x prix de base

Acht d'une Entreprise de Taxi ou de Réparation de Voitures.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case non occupée "TAXI" ou "REPARATION DE VOITURES", il peut acheter cette entreprise à la Banque, pour le prix,

indiqué sur le tableau, dans le cas où il ne l'achète pas, il doit à la Banque 10% du prix d'achat, cela veut dire respectivement 15E et 35E.

Quand un joueur arrive indirectement sur la case "TAXI" ou "REPARATION DE VOITURES" avec la carte "AR", il peut également acheter une de ces entreprises. Dans le cas où il ne l'achète pas, il doit de la même façon payer 10% à la Banque. Il est évident que le propriétaire de la case ne doit rien payer quand il arrive sur cette case.

Achat d' un Poste d'Essence. Le joueur qui arrive sur un Poste-d'Essence non occupé peut l'acheter pour le prix de 200E. S'il ne l'achète pas, il doit à la Banque 10%.

Crédit bancaire. Chaque joueur peut demander une seule fois un prêt de 10.000E à la Banque. En passant par la banque, il doit rembourser ce crédit en quatre tranches. Chaque tranche est exactement le quart du prêt. Cependant au moment du paiement de la quatrième tranche, il payera également 10% d'intérêts, cela veut dire qu'au lieu de payer 2.500 E, il devra payer 3.500 E.

Difficultés financières. Quand un joueur se trouve dans une situation financière problématique, il peut vendre son "R" ou son "M" à la banque. La banque rembourse alors la moitié du prix payé par le joueur.

Le terrain non construit peut être vendu librement par le joueur. La banque paye pour cela le même montant qui est indiqué sur le tableau.

Faillite. Quand un joueur ne peut accomplir ses obligations financières, même en vendant toutes ses possessions, alors toutes ses propriétés sont vendues à l'enchère par la Banque. L'acquéreur reçoit sa part et le joueur en faillite a fini son jeu.

Le gagneur est celui qui a acquis tout l'argent et toutes les propriétés, ou (si le temps est limité), la plus grande partie de l'argent et des propriétés.

APERCU POUR L' ADMINISTRATION BANCAIRE

VENTE: EST ou QUEST/TITRES DE PROPRIETES						
TERRAIN	Prix d'achat	Somme à payer Quand on n'achète pas	CR de base	R* 2xprix de base	R** 3xprix de base	M
Amsterdam	450	55E	1.800	3.600 E	5.400 E	7.200
Bruxelles	400	50	1.600	3.200	4.800	6.400
Luxembourg	150	20	600	1.200	1.800	2.400
Berlin	550	70	2.200	4.400	6.600	8.800
Vienne	500	60	2.000	4.000	6.000	8.000
Berne	300	35	1.200	2.400	3.600	4.800
Paris	600	75	2.400	4.800	7.200	9.600
Milan	250	30	1.000	2.000	3.000	4.000
Madrid	650	80	2.600	5.200	7.800	10.400
Copenhagen	200	25	800	1.600	2.400	3.200

Titres de propriétés			
Entreprise de Taxi	Prix d'achat: 150 E	Somme à payer quand on n'achète pas: 15 E	
Réparation de Voitures	Prix d'achat: 350 E	Somme à payer quand on n'achète pas: 35 E	
Poste d' essence	Prix d'achat: 200 E	Somme à payer quand on n'achète pas: 20E	
Shell/Esso/Mobil/Chevron			

Crédit bancaire pour un montant de 10.000E, une fois par joueur: 4 remboursements (voir carte de crédit) de 2.500 E; lors de dernier remboursement 1.000 d'intérêts, le total est 3.5000 E.

Rachat par la Banque.

"R" ou "M" : la moitié du montant payé par le joueur
Terrain non construit : le même montant que celui indiqué sur le tableau.

Fiches 1 =	□R	= 1 x montant de base
2 =	R*	= 2 x montant de base
3 =	R**	= 3 x montant de base
1 =	M	= 4 x montant de base

Capital initial

Chaque joueur reçoit 11.700 E de la façon suivante:

12	billets de	500E
15	billets de	200E
15	billets de	100E
15	billets de	50E
15	billets de	20E
15	billets de	10E

En passant par la banque: il faut payer 1.600E en tant qu'indemnité de voyages.

En passant avec la carte "AR" on passe par "DEPART" : payer 1.000E en plus de l'indemnité de voyages.

En passant avec la carte "AR" "No claim" par la banque sans indemnité: payer 250E en plus de l'indemnité de voyages.

Les cases du tableau.

Banque/Depart. Les joueurs qui passent par la Banque pendant le jeu, reçoivent 1.600E en tant qu'indemnité de voyages.

Cases des villes.

"Non construit". Quand un joueur arrive à une case, de laquelle un autre joueur a un titre de propriété, mais qui n'a pas encore mis une fiche "R" ou une

fiche "M", alors il paye le montant mentionné sur la partie supérieure du Titre de Propriété (Pour Amsterdam c' est 55E).

Case avec "R" ou "M". Quand un joueur arrive à une case d'un autre, où il y a 1, 2 ou 3 fiches "R", ou bien, où il y a une fiche "M", alors il doit payer une facture mensuelle, c'est-à-dire 10% de $M=7200E$.

Cases "AR" = Tous Risques. Quand un joueur arrive à cette case, il prend du tas des cartes "AR" la première carte au-dessus, il lit le texte qui s'y trouve et il exécute l'ordre. S'il n'y a pas * sur la carte, il doit, par après, remettre la carte en-dessous. Les cartes "AR" avec un *: ne donnent pas droit à une indemnité. Conserver la carte jusqu'à ce que vous avez passé la banque: Vous recevez au moment de rendre la carte 250E extra, en plus de l'indemnité normale de 1.600 E. Cependant si avant d'arriver à la Banque vous tirez la carte "AR" avec une "facture de garage" ou "facture de collision", ou si vous arrivez sur la case "dommages à la voiture", votre indemnité devient caduc. La carte est remise en dessous du tas.

***Alle au Taxi.** Prenez la route la plus courte (en continuant le chemin parcouru ou en retournant) pour arriver à la case "TAXI". Si en parcourant ce chemin, vous passez par la Banque, vous recevez le 1.600E d'usage. Arrivé à la case jaune "TAXI", vous payez le montant qui résulte de multiplier les cases parcourues x 20 E.

***Allez à la case Dommages à la voiture.** Faire la même chose que pour "TAXI", mais cette fois-ci, vous payez sur la case bleue "**Reparation de Voitures**" le montant qui résulte de multiplier les cases parcourues x 50E.

***Passez par Depart.** Vous conservez la carte jusqu'à ce que vous passez la case "DEPART". En remettant la Carte à la Banque vous recevez 1.000 E en plus des 1.600 E que vous recevez normalement.

***Old Timer.** Vous vendez votre Old Timer à un joueur qui se trouve à votre droite, pour le prix de 6.000 E. Remettez la carte en dessous du tas.

Cases "S" = Poste d'Essence. Le joueur qui arrive sur la case d'un poste d'Essence appartenant à un autre Joueur, prend la première carte qui se trouve au-dessus de la case "S" du tableau. Il paye au poste d'Essence-"S" le montant indiqué sur la carte, et, par après, il remet la carte en dessous du tas, en retournant la carte, face en dessous.

Les cartes "S" veulent dire ce qui suit:

Compte semestriel. Quand un joueur arrive à une case "S" d'un autre joueur et il tire une carte du même poste, il doit payer 1.100E au propriétaire. Il est uniquement tenu de payer la facture du poste où il se trouve, et il ne doit donc pas payer de facture pour les autres postes. Cette carte est remise en dessous du tas.

Case "TAX" (impôt). Le joueur qui arrive à cette case, paye respectivement 200 ou 400 E à la Banque.

Case "vers le Dealer" (petite main verte). Le joueur retourne ici – dans la direction de la main – vers le Dealer. Et doit laisser jouer tous les joueurs un tour.

Case "TAXI". Le propriétaire de l'entreprise TAXI demande à chaque joueur, qui tombe sur sa case, le montant qui résulte de multiplier le nombre de points obtenus avec les dés par 20E.

Case "REPARATION DE VOITURES". Dans ce cas-ci le joueur en question paye au propriétaire le montant qui résulte de multiplier le nombre de points obtenus avec les dés par 50.