



## LE JUSTE PRIX

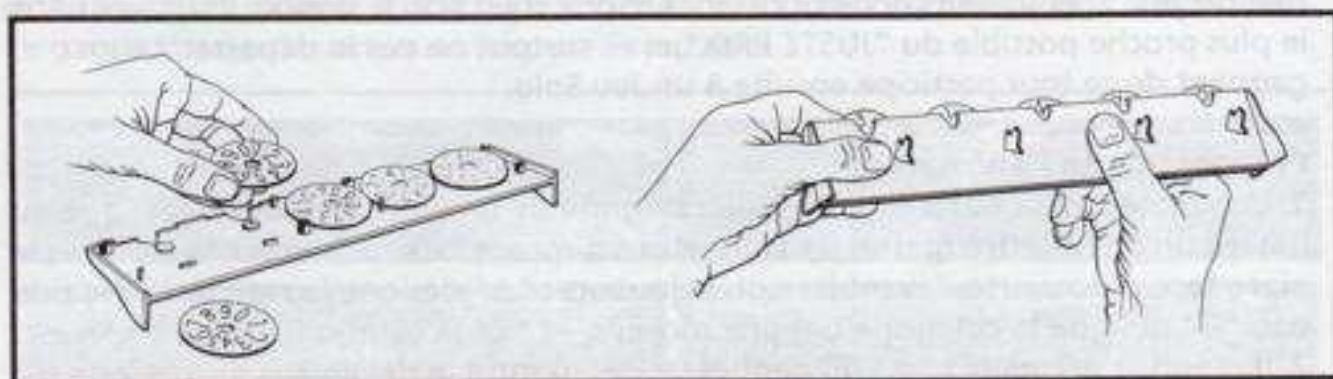
De 3 à 5 joueurs - A partir de 12 ans

### Contenu de la boîte :

- 4 réglottes-prix (qui devront être assemblées avant la première partie);
- 4 plateaux de jeu pour les Jeux Solos;
- 42 jetons avec des chiffres, des lettres et les symboles X et  $\square$ ;
- 48 cartes roses pour les articles de 0 à 50 francs; 48 cartes jaunes pour les articles de 50 à 500 francs; 48 cartes bleues pour les articles de 500 à 5000 francs; 24 cartes vertes pour les articles de 1000 francs ou + ;
- Billets de banque;
- Règle du jeu.

### Préparation du jeu :

1. Avant la première partie, assemblez les réglottes-prix, comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Chaque joueur prend ensuite une réglotte-prix.



- Séparez ensuite les jetons en 3 groupes :
  - les chiffres (faces découvertes)
  - les symboles X et  $\square$  (faces découvertes)
  - les lettres A, B et C (faces cachées)
- Classez les billets de banque selon leur valeur et placez-les en piles à côté des jetons. Ils constituent l'argent de la banque, avec lequel les gagnants seront payés.
- Placez ensuite les 4 paquets de cartes au milieu de la table, en les classant par couleur. Chaque tas doit être mélangé et posé sur la table (faces avec les dessins apparentes) dans l'ordre suivant : rouge, puis jaune, puis bleu, puis vert.
- Mettez enfin les 4 plateaux de jeu de côté, à portée de main. Ils seront utilisés pour les jeux solos.

### Principes du jeu :

"Le JUSTE PRIX" peut se jouer de 2 façons différentes :

- Un joueur est désigné animateur pour toute la durée de la partie.
- Le rôle d'animateur est tenu tour à tour par chacun des joueurs : au premier tour, c'est le joueur le plus jeune qui est animateur. Au deuxième tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui devient animateur et ainsi de suite...

Dans les 2 versions, les contraintes et les missions de l'animateur sont les mêmes :

- Il ne peut pas gagner d'argent.
- Il explique aux autres joueurs ce qu'ils ont à faire.

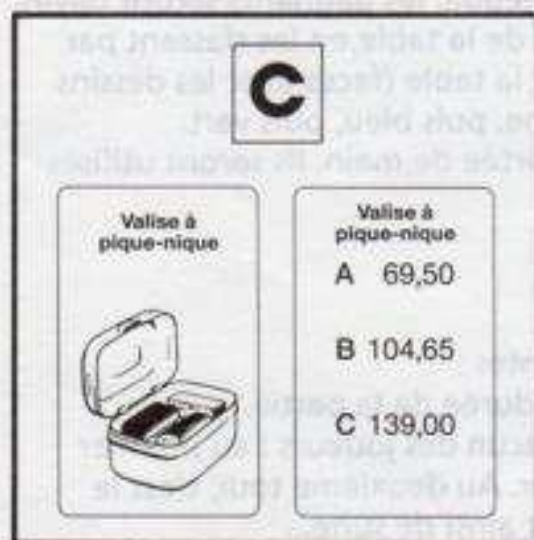
- Les préparatifs qu'il effectue doivent rester cachés de la vue des autres joueurs.
  - Quand il montre des cartes aux autres joueurs, il doit toujours les montrer côté dessin (seul l'animateur peut regarder le côté prix).
  - A la fin de chaque tour de qualification et de chaque Jeu Solo, il paye le gagnant avec l'argent de la banque.
  - Il range également la table de jeu après chaque tour : les jetons utilisés sont remplacés dans leur tas; les cartes sont replacées en-dessous du paquet correspondant.
- A chaque tour, tous les joueurs participent d'abord à un TOUR DE QUALIFICATION. Le gagnant du tour de qualification participe alors à un JEU SOLO. Au premier tour, le gagnant participe au Jeu Solo n° 1, puis au deuxième tour au Jeu Solo n° 2, et ainsi de suite jusqu'au Jeu Solo n° 8. A l'issue des 8 Jeux Solo (qu'ils aient été gagnés ou perdus), les deux meilleurs joueurs participent au jeu pour le SUPER - PRIX: LA VITRINE. Le gagnant est celui qui possède le plus d'argent après ce dernier jeu.

### Les tours de qualification :

**But du jeu :** Les joueurs doivent deviner le prix d'un article donné. Ils doivent être le plus proche possible du "JUSTE PRIX", mais surtout ne pas le dépasser. Le gagnant de ce tour participe ensuite à un Jeu Solo.

### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur doit déterminer quelle catégorie de prix doit être devinée. Il tire au hasard un jeton-lettre (parmi les trois jetons disposés face cachée sur la table) et le place face découverte devant les autres joueurs : "A" désigne la catégorie des prix bas; "B" désigne la catégorie des prix moyens; et "C" la catégorie des prix élevés.
2. Il prend la première carte du paquet jaune, montre le dessin aux autres joueurs et lit le nom de l'objet dont il faut deviner le prix.
3. L'animateur regarde au dos de la carte le montant indiqué à côté de la lettre de la catégorie de prix choisie. Il garde cette information secrète.
4. La carte jaune est posée sur la table (côté dessin), à côté du jeton-lettre (voir schéma).



*Si c'est le jeton-lettre "C" qui a été tiré, le prix à deviner est 139,00 francs.*

### Le jeu commence :

1. Chaque joueur prend une règlette-prix et compose un prix à l'aide des roulettes

(2 ou 3 chiffres pour les francs, 2 chiffres pour les centimes). Il cherche à deviner le prix le plus exact possible, mais en essayant surtout de ne pas dépasser "le JUSTE PRIX" indiqué au dos de la carte.

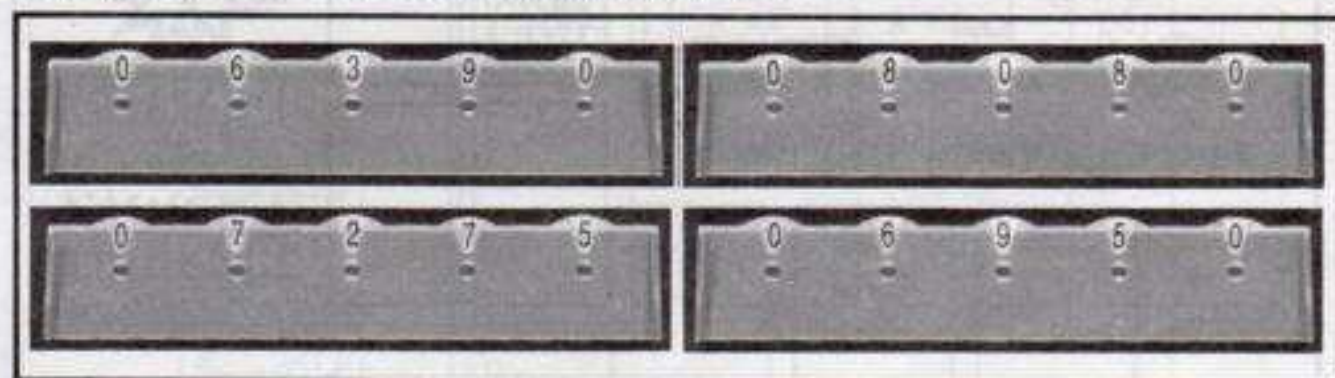
2. Quand tous les joueurs (sauf l'animateur bien sûr) ont composé un prix, ils retournent tous ensemble leur réglette-prix et la montre à l'animateur. L'animateur retourne alors la carte jaune côté prix et annonce aux autres joueurs le montant exact ("le JUSTE PRIX").

3. Le joueur dont le prix est le plus proche du juste prix (mais sans être au-dessus) a gagné ce tour de qualification (voir exemple ci-dessous). S'il a deviné le prix exact, au franc près, il reçoit 1000 francs supplémentaires.

4. Si tous les joueurs sont au-dessus du JUSTE PRIX, il n'y a aucun gagnant. On joue donc ensuite un nouveau tour de qualification.

5. Si deux joueurs (ou plus) sont ex-aequo (ils ont proposé exactement le même prix), l'animateur retire une nouvelle carte jaune et fait jouer aux ex-aequo un deuxième tour de qualification.

6. L'animateur donne au gagnant le montant du prix indiqué sur la carte. Il arrondit le montant indiqué à la dizaine supérieure et prend les billets dans la banque. Le gagnant est en outre qualifié pour le jeu solo.



Si le JUSTE PRIX (c.a.d le prix cherché) est 77,90 francs, le gagnant est le joueur n° 3. En effet, le joueur n° 2, qui propose 80,80 francs, est au-dessus du JUSTE PRIX. Les joueurs n° 1 et n° 4 sont quant à eux plus éloignés du JUSTE PRIX que le joueur n° 3. L'animateur donne donc 80 francs en billets au joueur n° 3 (77,90 francs est arrondi à la dizaine supérieure). Le joueur n° 3 s'est qualifié pour le prochain Jeu Solo.

## LE PRIX INTERDIT

### Jeu Solo n°1

#### But du jeu :

On montre 4 cartes au joueur et on lui indique un PRIX INTERDIT. Le joueur doit sélectionner les 3 cartes qui ne correspondent pas au prix interdit.

#### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur place le plateau LE PRIX INTERDIT devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.
2. Il tire 4 cartes du paquet BLEU et regarde le prix au dos de l'une de ces cartes.
3. Il compose ce prix (correspondant à la catégorie indiquée par le jeton-lettre) sur le plateau à l'aide des jetons-chiffres.

4. Ensuite il pose les 4 cartes, côté dessin, sur les emplacements prévus sur le plateau.

### Le jeu commence :

1. Le joueur sélectionné retire du plateau les 3 cartes qui selon lui, montre des objets qui ne correspondent pas au PRIX INTERDIT indiqué sur le plateau (voir exemple).

. Si le candidat a retiré les 3 cartes dont les prix ne correspondent pas au PRIX INTERDIT, il a gagné. L'animateur lui paye alors le total des prix des 4 articles (toujours dans la catégorie indiquée par le jeton-lettre).

. Si, au contraire, le candidat retire du plateau la carte correspondant au PRIX INTERDIT, il a perdu.

Landau	Guitare électrique	Machine à coudre
A 950,00	A 1090,00	A 890,00
B 1360,00	B 1395,00	B 1535,00
C 1690,00	C 2398,00	C 2560,00

Bicyclette

1310

LE PRIX INTERDIT

La bicyclette correspond au PRIX INTERDIT de 1310 francs. Si le candidat retire le landau, la guitare et la machine à coudre du plateau, il gagne au total 5600 francs (= 1360 + 1395 + 1535+1310).

## LES 3 PLUS CHERS - LES 3 MOINS CHERS

### Jeu Solo n°2

**But du jeu :** Le candidat doit sélectionner parmi 6 cartes les 3 objets les plus chers et les 3 objets les moins chers.

### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur place le plateau " LES 3 PLUS CHERS - LES 3 MOINS CHERS " devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.

2. Il tire 6 cartes du paquet ROUGE et les place, côté dessin, devant le plateau de jeu. Les prix à prendre en compte sont ceux de la catégorie indiquée par le jeton-lettre.

3. L'animateur tire ensuite une carte du paquet VERT. Cette carte représente le gain du candidat, si ce dernier réussit l'épreuve. La carte doit être posée à côté du jeton-lettre.

### Le jeu commence :


1. Le candidat doit deviner quels sont les 3 articles les plus chers. Il place alors les 3 cartes correspondantes sur la rangée du haut du plateau. Il place ensuite les 3 cartes restantes, correspondant selon lui aux 3 articles les moins chers, sur la rangée du bas.

2. Toutes les cartes sont ensuite retournées.

3. Les prix à prendre en compte sont ceux de la catégorie indiquée par le jeton-lettre :

- Si le candidat a bien placé les 3 cartes avec les prix les plus élevés dans la rangée du haut (et donc les 3 articles les moins chers dans la rangée du bas), il a gagné. L'animateur lui remet alors le prix indiqué sur la carte VERTE (catégorie indiquée par le jeton-lettre). Voir exemple.

- Si le candidat a placé une (ou plusieurs) des cartes dans la mauvaise rangée, il ne gagne rien.

<b>A</b>	<b>Flacon d'édoucesant 3 litres</b> A 17,80 B 20,50 C 26,45	<b>Sac d'aliments pour chiens 1 kg</b> A 8,05 B 11,55 C 17,50	<b>Pot de confiture</b> A 6,80 B 9,70 C 12,60	<b>LES 3 PLUS CHERS.</b>
	<b>Voiture de gamme moyenne</b> 	<b>1 litre de jus d'orange</b> A 4,75 B 6,50 C 12,20	<b>Flacon de shampooing</b> A 6,75 B 9,95 C 18,50	

IDEAL

Il faut prendre en compte la catégorie de prix "A". Le candidat a bien placé dans la rangée du haut les 3 articles les plus chers. Il gagne la valeur d'une voiture de gamme moyenne, soit 72500 francs.

### LES 10 BILLETS

#### Jeu Solo n°3

**But du jeu :** Le candidat doit deviner un prix exact. Il a 10 billets au départ, il doit en rendre à chaque erreur. Pour gagner, il doit trouver le prix exact avant d'avoir dépensé tous ses billets.

#### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur place le plateau " LES 10 BILLETS " devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.

2. Il tire une carte du paquet VERT et regarde au dos de la carte le prix de la catégorie indiquée par le jeton-lettre.

3. Il prend les jetons-chiffres composant le prix indiqué, et les pose dans le bon ordre, mais faces cachées, sur le plateau de jeu.

4. Il donne au candidat 10 billets de 10 francs.

**Le jeu commence :**

1. Le candidat doit deviner un par un les chiffres qui composent le JUSTE PRIX (de gauche à droite).

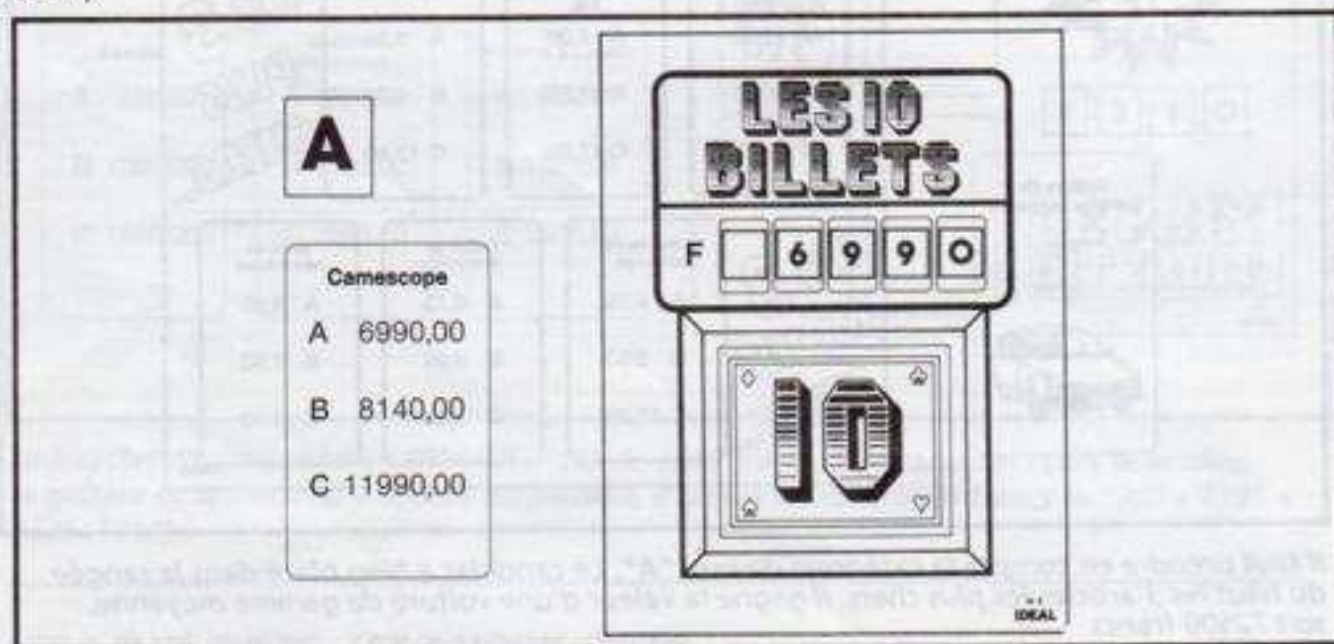
2. Le candidat fait donc une première proposition pour le chiffre de gauche. L'animateur retourne alors le jeton-chiffre : si le candidat s'est trompé, il doit rendre à l'animateur autant de billets qu'il y a d'écart entre sa proposition et le chiffre indiqué par le jeton.

PAR EXEMPLE : Le candidat propose 5, mais le chiffre indiqué par le jeton est 3. Le candidat doit donc rendre 2 billets (5-3) à l'animateur.

3. Le candidat fait ensuite une proposition pour le deuxième chiffre; là encore l'animateur retourne le jeton-chiffre et le candidat paye la différence entre sa proposition et le chiffre découvert. Ainsi de suite pour tous les chiffres.

- Si à la fin, lorsque tous les chiffres sont découverts, le candidat possède encore au moins un billet, il a gagné. L'animateur lui remet alors la somme indiquée. En revanche le joueur doit rendre à la banque le ou les billets non utilisés.

- Si au contraire le joueur a épuisé tous ses billets, il a perdu. (voir exemple ci-dessous).



*Le prix recherché est 6990 francs. Le candidat a déjà fait des propositions pour les 3 premiers chiffres, il lui reste 3 billets de 10 francs. Il propose 3 pour le dernier chiffre (au lieu de 0) et doit donc rendre 3 billets à l'animateur. Il ne lui reste plus de billets et il a donc perdu.*

## PLUS OU MOINS

### Jeu Solo n°4

**But du jeu :** Le candidat doit deviner le JUSTE PRIX, dont chaque chiffre est supérieur ou inférieur d'une unité à chaque chiffre du prix proposé.

**Préparatifs de l'animateur :**

1. L'animateur place le plateau " PLUS OU MOINS " devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.

2. Il tire une carte du paquet VERT et regarde au dos de la carte le prix de la catégorie indiquée par le jeton-lettre.

3. L'animateur prend des jetons-chiffres, supérieurs ou inférieurs d'une unité à chaque chiffre composant le JUSTE PRIX (indiqué au dos de la carte verte) et les pose sur les 4 cases du plateau de jeu. PAR EXEMPLE : si le JUSTE PRIX est 5492 F, l'animateur prend un 4 ou un 6 à la place du 5, un 3 ou un 5 à la place du 4...etc et peut donc composer au choix l'un des prix suivants sur le plateau : 4381, 6501, 4583 etc...

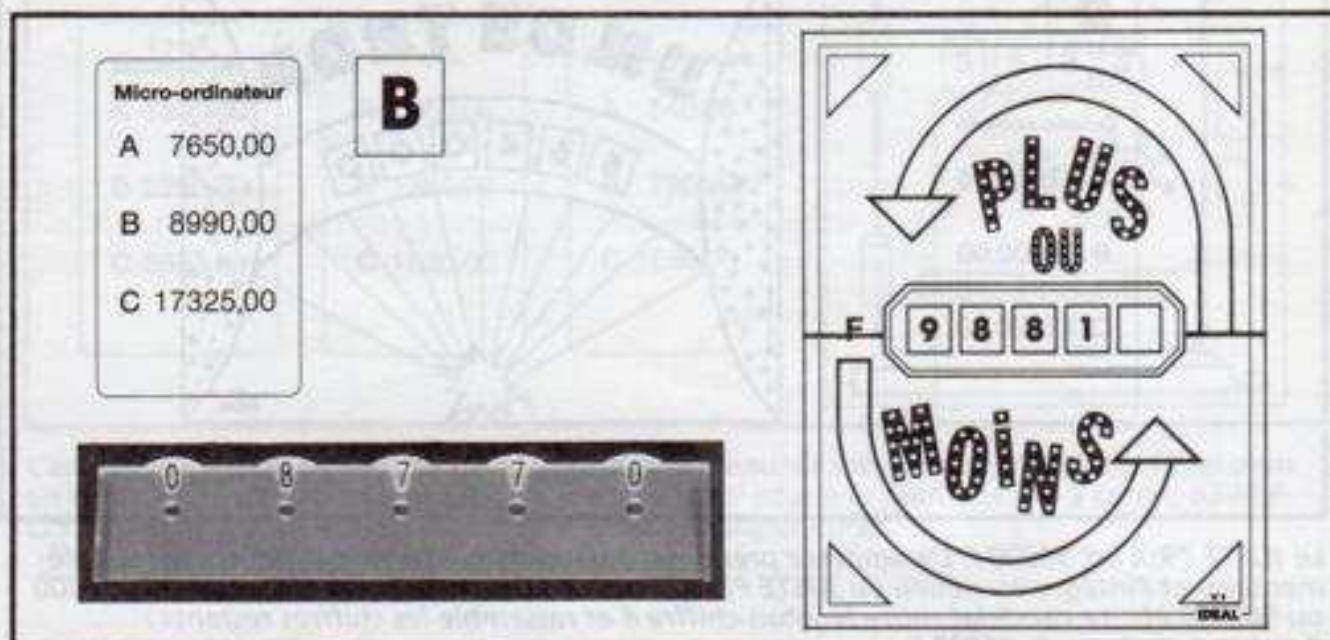
### Le jeu commence :

1. En sachant que le prix proposé est composé avec des chiffres supérieurs ou inférieurs d'une unité au JUSTE PRIX, le candidat essaie de deviner le JUSTE PRIX et le compose sur sa réglette-prix.

2. Si la proposition du candidat est fautive, l'animateur lui dit combien de chiffres sont faux (mais sans dire lesquels). Le candidat fait ensuite une deuxième proposition.

- Si le candidat a deviné le JUSTE PRIX lors de sa 1<sup>e</sup> ou 2<sup>e</sup> proposition, il reçoit en billets de banque le montant du JUSTE PRIX.

- Mais s'il n'a toujours pas trouvé à la deuxième proposition, il a perdu.



Le JUSTE PRIX est 8990 F. L'animateur a composé 9881 F sur le plateau. Le candidat propose un prix de 8770 F, l'animateur lui répond qu'il a fait 2 erreurs. Le candidat fait une 2<sup>e</sup> proposition : 8972 F. C'est toujours faux. Le candidat ne gagne donc pas.

## UN DE TROP Jeu Solo n°5

### But du jeu :

Le candidat doit retirer un chiffre d'une proposition de prix de 5 chiffres; les 4 chiffres restants devant constituer le JUSTE PRIX.

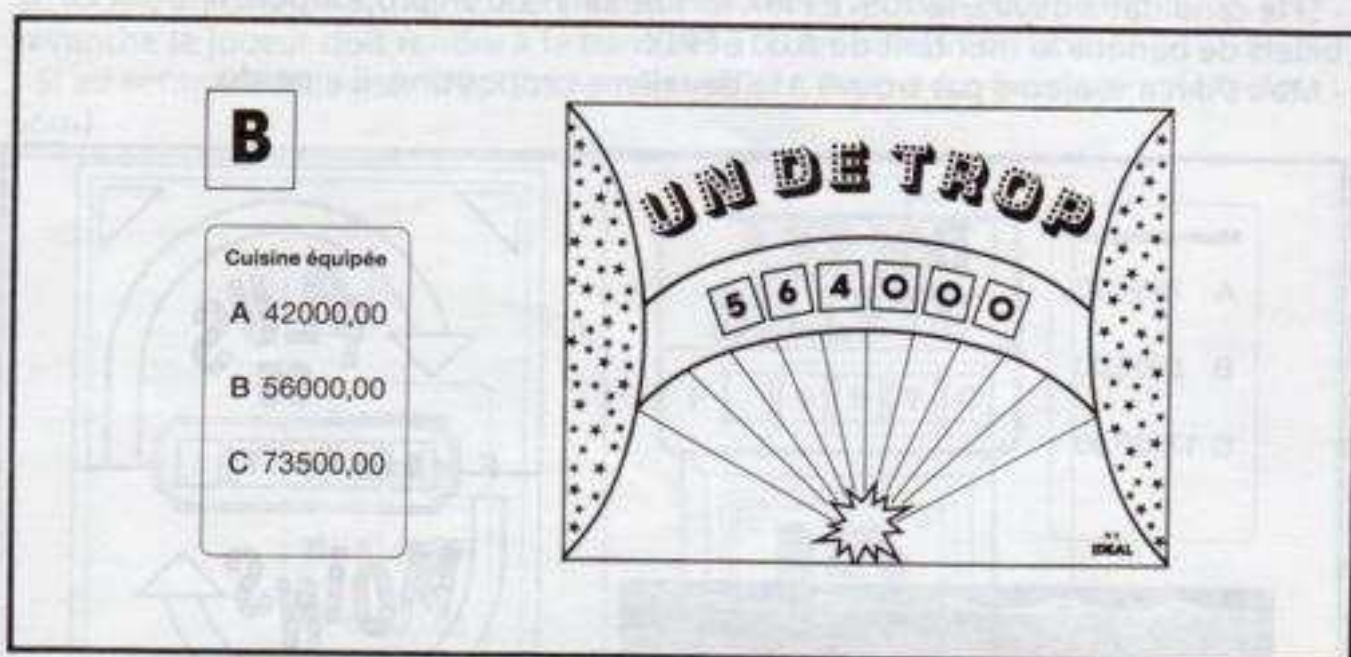
### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur place le plateau " UN DE TROP " devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.

2. Il tire une carte du paquet VERT et regarde au dos de la carte le prix de la catégorie indiquée par le jeton-lettre.
3. L'animateur prend les 4 ou 5 jetons-chiffres composant le JUSTE PRIX, et un jeton-chiffre supplémentaire de son choix.
4. Il compose ensuite le JUSTE PRIX sur le plateau de jeu, dans le bon ordre, mais en intégrant le jeton-chiffre supplémentaire à l'endroit de son choix : au début, à la fin ou entre 2 autres chiffres. (voir exemple)

### Le jeu commence :

1. Le candidat retire du plateau le jeton-chiffre de son choix (celui qu'il croit être "de trop") et regroupe les 4 ou 5 chiffres restants.
  - Si les chiffres restants composent bien le JUSTE PRIX, l'animateur donne au candidat la somme indiquée (en billets de banque).
  - Si les chiffres restants ne composent pas le JUSTE PRIX, le candidat ne gagne rien.



Le JUSTE PRIX est 56000 F. L'animateur prend par exemple un 4 comme jeton-chiffre supplémentaire et l'intègre au milieu du JUSTE PRIX. Il aurait pu aussi composer 456000 ou 546000 ou 560040 etc. Le candidat retire le jeton-chiffre 4 et rassemble les chiffres restants : il gagne la somme de 56000 F.

## MELI-MELO

### Jeu Solo n°6

**But du jeu :** Le candidat doit reconstituer le JUSTE PRIX dans le bon ordre.

### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur place le plateau " MELI-MELO " devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.
2. Il tire une carte du paquet BLEU et regarde au dos de la carte le prix de la catégorie indiquée par le jeton-lettre.

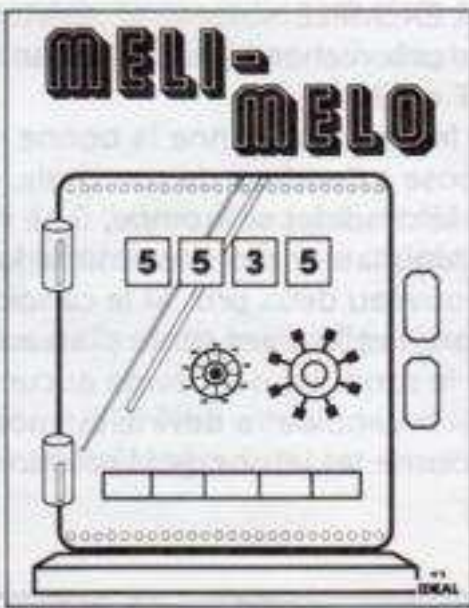
3. L'animateur prend les jetons-chiffres composant le JUSTE PRIX et les mélange.
4. Il pose ensuite les jetons-chiffres, dans n'importe quel ordre, sur les cases correspondantes du plateau. (voir ci-dessous)
5. L'animateur tire 2 autres cartes du paquet BLEU. C'est la somme des trois cartes bleues qui indique le montant du gain possible.

### Le jeu commence :

1. Le candidat essaie de deviner le JUSTE PRIX, en remplaçant les jetons-chiffres dans l'ordre de son choix.
- S'il compose le JUSTE PRIX dans le bon ordre, il gagne le montant égal à la somme des 3 cartes (dans la catégorie indiquée par le jeton-lettre).
- S'il n'a pas reconstitué le JUSTE PRIX dans le bon ordre, il ne gagne rien.

C

Canot pneumatique	Landau	Robot de cuisine
A 1390,00	A 950,00	A 549,00
B 2250,00	B 1360,00	B 795,00
C 3555,00	C 1690,00	C 1090,00



*L'animateur a composé le prix de 5535F sur le plateau. Le candidat remplace les chiffres dans un ordre différent et compose 3555 F. C'est exact. Il gagne le montant des 3 cartes, 6340 F- (3555 + 1690 + 1090 = 6335 F, arrondi à la dizaine supérieure).*

## LES TROIS CROIX

### Jeu Solo n°7

**But du jeu :** Le candidat doit essayer d'aligner 3 croix sur le plateau.

### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur place le plateau " LES TROIS CROIX " devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.
2. Il tire deux cartes JAUNES et 3 cartes BLEUES. Les 3 cartes bleues doivent être posées à côté du plateau, elles représentent le gain possible pour le candidat.

Les 2 cartes jaunes sont pour l'instant gardées secrètes.

3. L'animateur prend un jeton-symbole X et deux jetons □, les mélange et les pose au hasard (faces cachées) sur la colonne du milieu du plateau (de façon à recouvrir les "?").

4. Il donne enfin au candidat un jeton-symbole X.

### Le jeu commence :

1. Le candidat pose le jeton X, face découverte, à l'emplacement de son choix, dans la colonne de gauche du plateau.

2. L'animateur montre au candidat l'une des deux cartes jaunes et lui propose deux prix différents : l'un de ces deux prix doit être le prix indiqué au dos de la carte (catégorie indiquée par le jeton-lettre), l'autre prix est inventé par l'animateur.

### PAR EXEMPLE :

Si le prix recherché est 29 F, l'animateur demande au candidat si le JUSTE PRIX est 29 F ou 34 F.

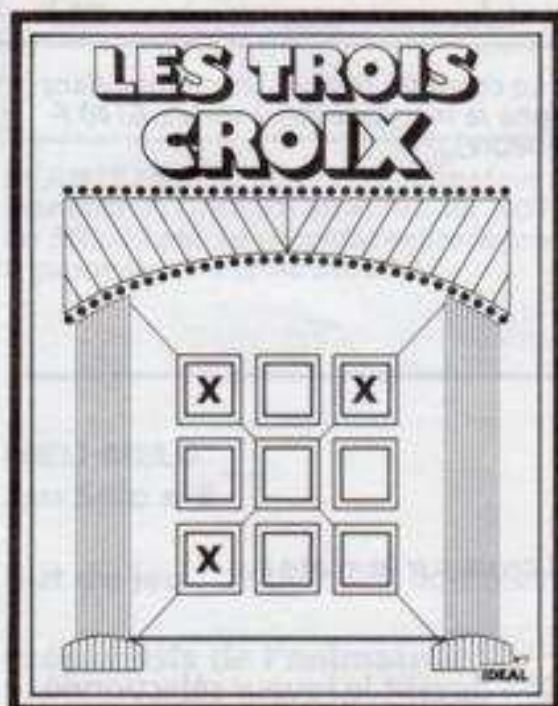
- Si le candidat donne la bonne réponse, il reçoit un jeton X supplémentaire, et il le pose à l'endroit de son choix, dans la colonne de droite du plateau.

- Si le candidat se trompe, il ne reçoit pas de jeton.

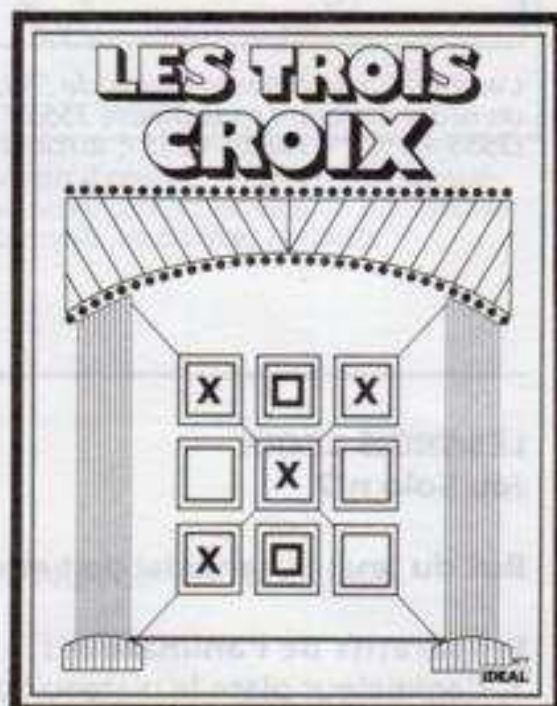
3. L'animateur montre ensuite la deuxième carte jaune au candidat et lui propose à nouveau deux prix. Si le candidat devine le bon prix, il reçoit de nouveau un jeton X et le place sur le plateau, à l'emplacement de son choix.

- Si le candidat n'a deviné aucun des deux prix, il a déjà perdu.

4. Si le candidat a deviné au moins un des deux prix (ou les deux), l'animateur retourne les jetons de la colonne du centre (voir ci-dessous).



Le candidat a deviné le JUSTE PRIX les deux fois, et a posé les jetons X comme indiqué sur le dessin de gauche.



Les jetons de la colonne du milieu sont alors retournés. Le candidat a gagné car il a réussi à aligner trois X (ici en diagonale).

- Si trois X sont alignés (soit sur la même ligne, soit en diagonale), le candidat a gagné. L'animateur lui donne le montant correspondant à la somme des trois cartes BLEUES tirées au début du jeu.

- Si les X ne sont pas alignés, le candidat ne gagne rien.

## LA MAIN DANS LE SAC

### Jeu Solo N° 8

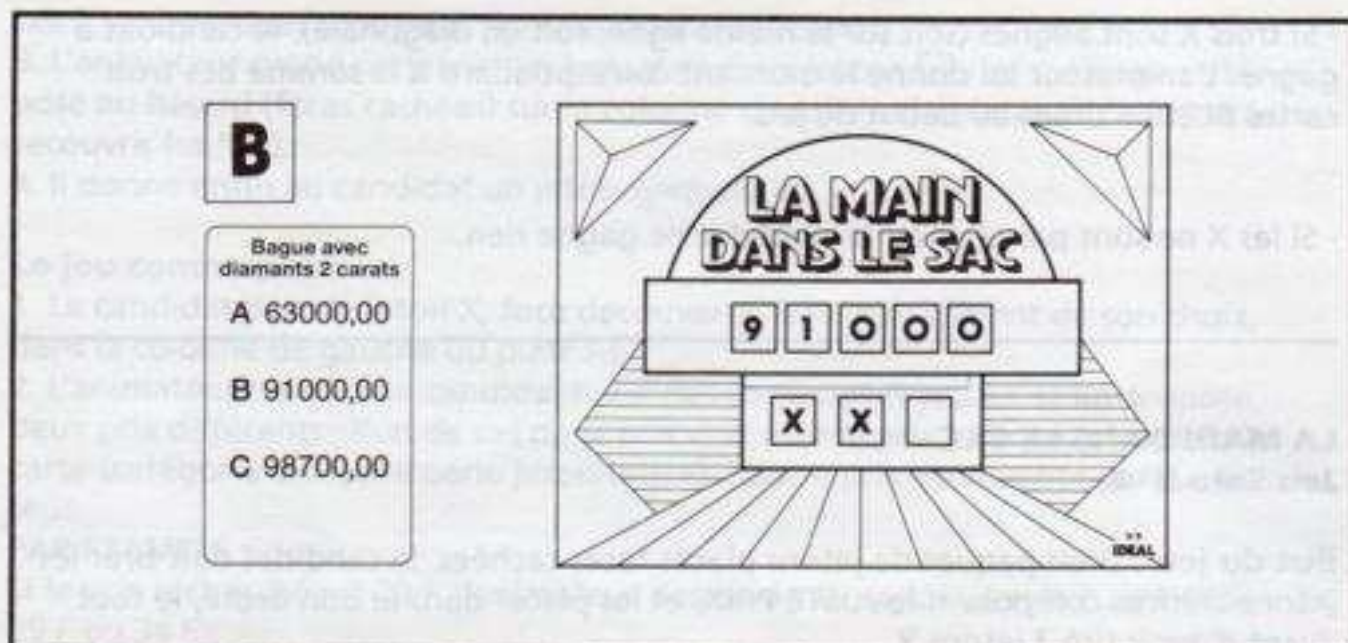
**But du jeu :** D'un paquet de jetons placés faces cachées, le candidat doit tirer les jetons-chiffres composant le JUSTE PRIX, et les placer dans le bon ordre, le tout avant d'avoir tiré 3 jetons X.

#### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur place le plateau " LA MAIN DANS LE SAC " devant le joueur sélectionné, tire un jeton-lettre au hasard et le place, face découverte, à côté du plateau.
2. Il tire une carte du paquet VERT et regarde au dos de la carte le prix de la catégorie indiquée par le jeton-lettre.
3. L'animateur prend les jetons-chiffres composant le JUSTE PRIX et trois jetons-symboles X. Il les pose sur la table, faces cachées, et les mélange.

#### Le jeu commence :

1. Le candidat tire les jetons un par un.
2. Quand il tire un jeton-chiffre, il essaie de deviner à quelle place ce chiffre se situe dans le JUSTE PRIX : il place donc le jeton sur l'un des emplacements de la première ligne du plateau.
  - Si le candidat place le jeton au bon endroit, il laisse le jeton sur le plateau.
  - S'il le place à un mauvais endroit, l'animateur reprend le jeton, le repose face cachée avec les autres jetons préparés au début du jeu solo, et remélange.
3. Quand le candidat tire un jeton-symbole X, il le pose sur la deuxième rangée du plateau. Si le candidat tire les trois jetons X avant d'avoir composé le JUSTE PRIX sur la rangée du haut, le jeu solo est terminé, le candidat a perdu.
4. Si le candidat parvient à composer le JUSTE PRIX (dans l'ordre exact) avant d'avoir tiré les trois X, il a gagné. L'animateur lui donne le montant indiqué. (voir exemple)



Le candidat doit maintenant tirer le jeton-chiffre pour compléter le JUSTE PRIX. S'il tire un chiffre, il gagne et reçoit 91000 F en billets de banque. S'il tire un jeton X, il a perdu.

## SUPERPRIX : LA VITRINE

**Désignation des participants au SUPER-PRIX :** Tous les joueurs comptent l'argent qu'ils ont gagné. Les deux joueurs ayant gagné le plus d'argent participent au SUPER-PRIX.

**But du jeu :** Les candidats doivent deviner le prix de la "VITRINE" (le total de trois cartes différentes).

### Préparatifs de l'animateur :

1. L'animateur tire une carte VERTE et deux cartes BLEUES et pose les trois cartes, côté dessin, devant les deux candidats.
2. Il tire un jeton-lettre au hasard et le place sur la table, face découverte, à côté du plateau. Il détermine la catégorie de prix à prendre en compte.
3. L'animateur calcule le total des 3 prix indiqués au dos des 3 cartes.

### Le jeu commence :

1. Les deux candidats essaient de deviner le JUSTE PRIX de la VITRINE (c'est à dire le total des trois cartes), en essayant surtout de ne pas proposer un chiffre supérieur au JUSTE PRIX.

Chacun compose le prix sur sa réglette-prix. (voir ci-contre)

2. Les deux candidats retournent en même temps leur réglette-prix et les montre à l'animateur.
3. Le candidat compare les deux prix proposés au JUSTE PRIX de la VITRINE et détermine lequel des deux est le plus proche (mais sans être au-dessus) du prix exact.

- Si les deux candidats sont au-dessous du JUSTE PRIX, le gagnant est celui qui a proposé le prix le plus proche
  - Si un seul des deux candidats est au-dessus du JUSTE PRIX, l'autre a automatiquement gagné.
  - Si les deux candidats sont au-dessus du JUSTE PRIX, aucun ne gagne.
4. L'animateur remet au gagnant le SUPER-PRIX, c'est-à-dire la somme correspondant au total des trois cartes (dans la catégorie de prix indiquée par le jeton-lettre).

Poney Shetland	Aspirateur	Lecteur C.D. portable
A 8750,00	A 675,00	A 990,00
B 20300,00	B 1290,00	B 1490,00
C 29750,00	C 1595,00	C 2590,00

**C**

3 1 2 0 0

2 8 8 0 0

*Le JUSTE PRIX de la vitrine est 33935 F. Le candidat de gauche propose 31200 F, le candidat de droite 28800 F. C'est le candidat de gauche qui gagne le SUPERPRIX, soit 33935 F.*

### **Gagnant du jeu**

Quand tous les Jeux Solos et le SUPER-PRIX ont été joués, chaque joueur compte l'argent en sa possession. Celui qui possède le plus d'argent a gagné.