

MOVIES & MONEY



Règles du jeu



2549

MOVIES & MONEY

Qui gagnera le plus d'argent en réalisant un film ?

Faire un film n'est pas une mince affaire. Il faut choisir un bon scénario et, bien sûr, trouver un excellent metteur en scène. Il faut aussi engager des acteurs et des actrices talentueux et célèbres. Mais vous aurez également besoin d'un cameraman expérimenté, d'un bon éclairage et de costumes de qualité. Puis il faudra faire attention à la concurrence, toujours prête à vous prendre vos meilleurs éléments.

Celui qui réussira à réaliser le plus grand succès au box-office remportera le plus d'argent et gagnera... Movies & Money!

Contenu

1 plateau de jeu, 25 écrans, 25 cartes, 6 Soleils d'or, des billets de banque, 2 dés

Préparation

- Les joueurs choisissent une couleur (rouge, vert, bleu ou jaune) et s'assoient derrière le côté correspondant du plateau de jeu (une bande de couleur se trouve sur chaque côté)
- Chaque joueur reçoit 1 million (5 x 10.000, 3 x 50.000, 3 x 100.000 et 2 x 250.000).
- Les cartes sont bien mélangées et posées sur le plateau, faces cachées. On doit placer une carte sur chaque case.
- Les joueurs choisissent un banquier.
- Les 25 écrans et les 6 Soleils d'or sont gérés par le banquier.
- Les joueurs s'entraînent à placer les écrans sur le plateau (voir paragraphe ci-dessous).

Le positionnement des écrans

Pendant la partie, les joueurs peuvent acheter les cartes dont la face est encore cachée. Une fois la carte achetée, le joueur la retire du plateau. La banque lui donne alors un écran, qui doit être placé sur le plateau de telle sorte que la couleur du joueur soit visible à travers l'ouverture (voir dessins 1 à 4).

On place ensuite la carte face visible sur l'écran (voir dessin 5). On fait de même avec toutes les cartes qu'on achète pendant la partie. Lorsque les cartes changent de propriétaire, il suffit de changer la position de l'écran sur la case pour faire apparaître la couleur du nouveau propriétaire. Les écrans qui se trouvent sur le plateau peuvent être facilement soulevés à l'aide de la petite poignée (voir dessin 6).

Le déroulement de la partie

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé avec le dé "chiffres" peut commencer (★ = 6). Lorsque votre tour arrive, vous lancez les deux dés.

Si, par exemple, vous obtenez un B et un 4, vous retournez la carte qui se trouve sur la case B4 du plateau (l'endroit où se croisent la rangée B et la colonne 4). Vous pouvez, si vous le souhaitez, acheter cette carte.

Vous payez alors 10.000 à la banque et vous placez l'écran sur la case B4. Vous posez ensuite la carte sur l'écran, de la façon décrite ci-dessus.

On n'est pas obligé d'acheter une carte, mais il est conseillé de le faire car elles ne coûtent que 10.000 et rapportent beaucoup plus.

Puis c'est au tour du prochain joueur de lancer les deux dés et de procéder comme indiqué ci-dessus.



Si un joueur obtient une combinaison correspondant à une carte déjà vendue, il doit payer la somme indiquée sur la carte.

Un joueur qui obtient un ★ avec l'un des dés, peut choisir n'importe quelle case du plateau qui se trouve sur la rangée ou la colonne indiquée par l'autre dé. Et il reçoit en plus 10.000 de la banque.

Par exemple: si vous obtenez un ★ et un C, vous pouvez choisir une case parmi toutes celles de la rangée C. Un joueur qui obtient ★ avec les deux dés, a le droit de choisir n'importe quelle case du plateau de jeu. Et il reçoit 50.000 de la banque.

Un Soleil d'or

Le Soleil d'or est un prix très important dans Movies & Money. Un joueur qui tombe sur une carte qu'il a déjà achetée, peut acheter un Soleil d'or pour cette carte. Cela veut dire qu'il paie 20.000 à la banque et qu'en échange il reçoit un Soleil d'or qu'il place sur son écran. Celui qui tombe sur une carte d'un autre joueur avec un Soleil d'or doit payer le double du montant indiqué sur cette carte.

"Sets"

Pour réaliser un film à grand succès, il est important d'amasser des cartes coûteuses pour pouvoir constituer une série. On appelle "set", deux cartes ou plus appartenant au même joueur et situées l'une à côté de l'autre dans le sens vertical ou horizontal. Les "sets" permettent de gagner beaucoup d'argent, surtout s'ils sont composés de beaucoup de cartes. Lorsqu'un joueur tombe sur une carte d'un autre joueur et que celle-ci fait partie d'un "set", les valeurs de toutes les cartes de ce "set" sont additionnées.

Le joueur doit alors payer le montant total de ce "set" au propriétaire!

Les cartes avec un Soleil d'or comptent double ! Voir l'exemple du dessin 7.

La deuxième phase

La deuxième phase du jeu commence lorsque toutes les cartes ont été vendues. Un écran se trouve alors sur chaque case.

Si un joueur obtient une combinaison composée d'un chiffre et d'une lettre (sans ★), il procède comme indiqué précédemment.

Si un joueur obtient un ★, il peut maintenant racheter une carte d'un autre joueur qui se trouve dans la rangée ou colonne indiquée par l'autre dé, à condition toutefois que cette carte touche une carte qu'il possède déjà dans la même rangée ou colonne. Le montant indiqué sur la carte doit alors être payé au propriétaire, puis on change la position de l'écran de manière à ce que la couleur du nouveau propriétaire soit apparente. Les cartes avec un Soleil d'or coûtent le double du montant indiqué sur la carte. Si on obtient un ★ et qu'on ne possède aucune carte dans la rangée ou colonne indiquée par l'autre dé, on n'a pas de chance! Dans ce cas, il faut choisir une carte dans la rangée ou colonne indiquée et payer au propriétaire le montant correspondant.

Exemple: Un joueur obtient un ★ et un D. Le joueur possède déjà les cartes D2 et D4 dans la rangée D. Il peut racheter une carte dans la rangée D, à condition que cette carte touche l'une des cartes lui appartenant déjà. Le joueur peut alors choisir entre D1, D3 et D5. Choisir D3 est l'option la plus judicieuse, parce que grâce à celle-ci il peut former un "set". Il paie pour la carte le montant indiqué ou le double du prix si elle est pourvue d'un Soleil d'or.

Si un joueur obtient un double ★, il peut racheter n'importe quelle carte sur le plateau. À condition bien sûr que la carte touche l'une des siennes!

Négociier

Entre eux, les joueurs ont le droit d'acheter, de vendre, d'échanger autant de cartes qu'ils le souhaitent. Des cartes peuvent également changer de mains pour le remboursement d'une dette. Une carte ayant peu de valeur peut être d'une très grande valeur pour quelqu'un d'autre si elle constitue le maillon manquant qui lie deux "sets" ensemble.

Dettes et banqueroute

Comme dans la vie réelle, les joueurs doivent payer leurs dettes.

Si un joueur n'a pas assez d'argent, il peut vendre des cartes à un autre joueur ou à la banque. La banque paie le montant indiqué sur la carte.

Les joueurs peuvent également vendre leurs Soleils d'or à la banque contre le montant indiqué sur la carte sur laquelle se trouve le soleil.

Ces règlements à "l'amiable" ne sont d'ailleurs possibles que si un joueur ne peut s'acquitter de ses dettes. Dans les autres cas, il n'est pas possible de vendre à la banque.

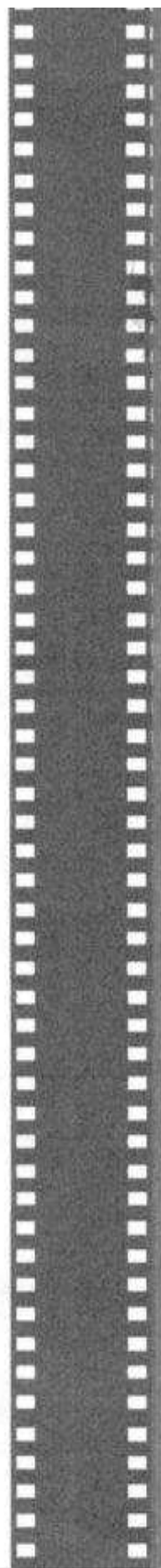
Un joueur qui ne peut pas payer ses dettes fait banqueroute. Son argent et ses biens reviennent à la banque et il quitte la partie.

Les cartes des joueurs qui ont fait banqueroute sont retournées faces cachées et remises en vente pour 10.000.

On revient alors (temporairement) à la première phase du jeu (voir plus haut).

La fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'il ne reste qu'un seul joueur. Ce joueur devient alors le Roi ou la Reine de Hollywood.





dessin 1



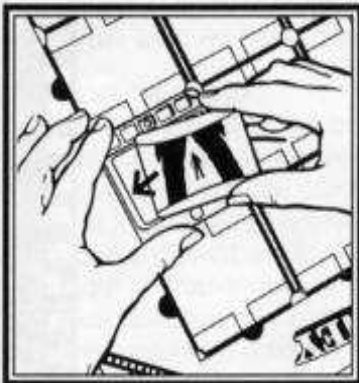
dessin 2



dessin 3



dessin 4



dessin 5



dessin 6



dessin 7

