

LA BONNE PAYE

RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs - AGE : à partir de 8 ans.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu dont les 31 cases correspondent aux 31 jours du mois.
- 6 pions de couleur différente.
- 16 cartes "TRANSACTIONS".
- 16 cartes "PRÊT".
- 80 cartes "COURRIER".
- 6 livrets d'Épargne.
- 1 liasse de billets de banque et un dé.

BUT DU JEU

Il s'agit de gérer son budget quotidien mieux que les autres tout au long de la partie. A la fin, on fait les comptes : celui qui possède alors le plus d'argent gagne la partie !

PRÉPARATION DU JEU

Un des joueurs est désigné pour tenir la Banque. Il distribue à chacun des joueurs 6 500 francs, un pion et un livret d'épargne. Il sépare les cartes "TRANSACTIONS" des cartes "PRÊT" et mélange les 80 cartes "COURRIER". Il pose, faces cachées, les paquets de cartes "TRANSACTIONS" et "COURRIER" sur la table et il conserve près de lui le paquet de cartes "PRÊT".

DÉROULEMENT DU JEU



Avant de commencer la partie, les joueurs décident du nombre de mois, c'est-à-dire du nombre de tours complets du plateau de jeu que va durer la partie. On peut décider de jouer pendant un mois, un trimestre voire même une année entière.

Chaque joueur pose son pion sur la case Départ. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé. A son tour de jeu, chaque joueur se retrouve donc sur une case dont il doit suivre les instructions.

LES CASES



Chaque jour du mois est marqué par un événement. Seule la case "Dimanche" permet de se détendre et d'attendre tranquillement son prochain tour de jeu.

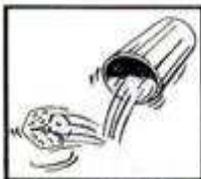
Jours du courrier : ce sont les jours où le facteur passe. Quand vous arrivez sur cette case, piochez sur la pile des cartes "COURRIER" le nombre de cartes indiqué sur l'enveloppe du facteur. Si, par exemple, il y a un 3, prenez 3 cartes (les trois du dessus).

Transactions : piochez la carte supérieure de la pile "TRANSACTIONS". Cette carte vous propose de faire une affaire. Si l'achat proposé vous intéresse, versez à la Banque le prix indiqué sous le dessin, à gauche (PRIX D'ACHAT). Sinon remettez la carte sous le paquet. Si vous manquez d'argent pour cet achat, retirez-en de votre livret d'ÉPARGNE, demandez un "PRÊT" ou encore combinez ces deux opérations.

Par ailleurs, sachez que pour tout retrait d'argent de votre livret d'épargne, vous devrez verser à la Banque une somme forfaitaire de 1000 francs.

Faites vos ventes : c'est le moment de vendre à la Banque l'une de vos cartes "TRANSACTIONS" au prix indiqué sous le dessin, au centre (VALEUR RÉELLE). La Banque vous verse le montant indiqué et vous remettez la carte sous le paquet de cartes "TRANSACTIONS".

Billets gagnants à la loterie : si vous tombez sur le mardi 30 (jour de validation des billets) et si vous détenez un ou plusieurs billets de Loterie, vous avez gagné ! La Banque vous règle sans discussion le montant gagné et vous remettez vos billets sous le paquet de cartes "COURRIER". Attention, les billets ne sont valables qu'un mois. Lorsque vous arrivez au 31 du mois, s'il vous reste des billets de Loterie, remettez-les sous le paquet de cartes "COURRIER".



Partie de dé : si vous vous arrêtez sur le 10 du mois, une partie de dé est organisée. Tous les joueurs, chacun à leur tour, lancent le dé. Celui qui obtient le meilleur score gagne 2 000 francs payés par la Banque.

Caisse électorale : dès qu'un joueur s'arrête sur cette case (le 8) tout le monde verse 1 000 francs à la caisse. Cette contribution... forcée ne peut être évitée.

Changement d'heure : quand un joueur tombe sur cette case, tout le monde recule d'une case et suit les indications de la nouvelle case où il se trouve alors. Celui qui a la chance inespérée d'être sur la case DÉPART à ce moment, retourne au mercredi 31 et encaisse de nouveau 6 500 francs de la Banque. Mais si sa position l'oblige à reculer sur le "Changement d'heure", il saute cette case et tombe alors sur une case "TRANSACTIONS".

Jour de Paye : arrêtez-vous y, coûte que coûte, même si les points de dé sont supérieurs au nombre de cases qui vous en sépare et agissez dans l'ordre suivant :

1. Recevez 6 500 francs de la Banque.
2. Encaissez les intérêts de vos Epargnes... si vous avez de l'argent dans votre livret !
3. Payez les intérêts de l'argent emprunté... si vous avez fait un emprunt à la banque !
4. Réglez toutes les factures accumulées en piochant les cartes "COURRIER" au fil du mois.
5. Remboursez ou non tout ou partie de vos prêts.
6. Retirez de l'argent de votre livret d'ÉPARGNE ou, au contraire, ajoutez-en... (ces opérations sont facultatives).
7. Remettez au banquier les cartes "Billets de Loterie" qui n'ont pas été validés le 30 du mois ainsi que les cartes postales ou publicitaires. Elles ne serviront plus.
8. Faites noter par le banquier le mois que vous allez commencer et placez votre pion au Départ, à moins que la partie ne soit terminée pour vous.

LA CAISSE ÉLECTORALE ET LA CAISSE DE SECOURS

Elles sont alimentées par la case 8 du plateau (CAISSE ÉLECTORALE) et par l'utilisation des cartes "En cas de besoin"... (voir dans paragraphe cartes "COURRIER"). Les sommes versées constituent un pot situé au centre du plateau de jeu. Ce pot va au premier joueur qui, avec le dé, fait un 6.

LES CARTES

Comme les cases, la plupart des cartes conditionnent le jeu de chaque joueur. Ces cartes appartiennent à deux catégories :



Cartes "TRANSACTIONS" . Ce sont les cartes qui vous permettent de faire des affaires. Ne manquez pas de les acquérir, quand vous tombez sur une case correspondante, si, bien entendu, vous avez de l'argent.

Au cours du mois, quand vous tombez sur "Faites vos ventes", vous pourrez vendre avec bénéfice l'une de vos cartes "TRANSACTIONS". Par exemple, un "cheval de course" que vous avez payé 14 000 francs, la Banque vous en donnera 28 000 francs.

Quant à la commission (1 400 francs) elle sera versée à l'un des joueurs selon la règle suivante : chacun lance le dé. Celui qui obtient le plus haut point l'emporte. C'est également la Banque qui paye la commission.



Cartes "COURRIER" . Ces cartes donnent des directives, des renseignements, des nouvelles par courrier. On les obtient les jours du facteur. Elles sont de plusieurs catégories :

Laissez de côté, après les avoir lues, les **cartes postales** et les **annonces publicitaires** : elles n'ont d'autre but que de vous divertir, et ne mentionnent d'ailleurs aucune somme d'argent.

Les autres, en revanche, réclament votre attention : notamment les factures, les frais d'entretien, les honoraires de médecin, les primes d'assurance. Suivez-en les directives. A la fin du mois, il faudra les régler à la Banque.

Notez le caractère particulier des cartes suivantes :

Assurances MÉDICA et CAROTO : elles sont optionnelles. Si elles vous intéressent, conservez-les et payez la prime indiquée ; sinon remettez-les au talon, face cachée. Bien

sûr elles sont chères mais il faut considérer que les unes annulent les honoraires des médecins et les autres, les factures de réparation de voitures.

En cas de besoin... quand vous avez des dettes, lancez le dé et misez une somme inférieure à 2 000 francs ; si vous obtenez un 5 ou un 6, la Banque vous paye 10 fois votre mise. Mais si vous obtenez un point inférieur, vous devez verser votre mise à la Caisse de Secours. Cette carte peut être utilisée à n'importe quel tour de jeu, mais vous ne pouvez vous en servir qu'une seule fois.

Toutes les cartes précédentes ("TRANSACTIONS" et "COURRIER") doivent être remises au banquier dès qu'elles ont été utilisées. Lorsque les talons sont épuisés, il les mélange et les met de nouveau en paquets, face cachée.

Il a bien soin de séparer les "TRANSACTIONS" des "COURRIER" et de tenir séparément les cartes de "PRÊT", comme au début du jeu.

Celui qui, le 31 du mois, ne peut plus faire face à ses dettes peut mettre aux enchères ses cartes "TRANSACTIONS" et "ASSURANCES".

Si personne n'en veut, il s'adresse à la Banque qui les lui paye à leur juste valeur. Enfin, si malgré tout, il demeure insolvable, il doit se retirer du jeu, confondu par son imprévoyance.

ÉPARGNES ET PRÊTS



Le banquier est responsable des opérations. Il ne saurait tolérer qu'un joueur, possédant des épargnes suffisantes pour payer ses dettes, se permette d'emprunter. L'épargnant met l'argent dans son livret. Si, par exemple, à la fin du mois il a épargné 25 000 francs, il touchera 2 500 francs d'intérêts.

Attention, l'épargnant ne peut toucher ses intérêts à la fin du mois, que s'il a versé les sommes dans son livret avant le 23 du mois (avant la case 23).

Après le 23 du mois, il est en effet interdit de mettre de l'argent dans son livret.

En revanche, si au cours du mois, il fait un retrait quelconque, il doit verser immédiatement 1 000 francs à la Banque, quel que soit le montant de son retrait. Parfois, il peut être intéressant de faire un retrait, même si vous devez payer 1 000 francs à la Banque : en effet, grâce à ce retrait, vous pourrez par exemple acheter l'une des cartes "TRANSACTIONS" et la revendre plus tard, avec un bénéfice !

Les emprunts se font également à la Banque. Le montant d'un prêt est uniformément de 10 000 francs. Le banquier donne l'argent à l'emprunteur avec une carte de "PRÊT" qui sert de contrôle permanent.

A la fin du mois, l'emprunteur paye les intérêts qui sont dûs à la Banque. Les sommes empruntées peuvent être conservées par l'emprunteur sans les rembourser à la Banque pendant le mois durant lequel l'emprunt a été contracté et durant les 2 mois suivants.

Mais le joueur endetté doit obligatoirement rembourser son emprunt le 31 du deuxième mois, sans recourir évidemment à un autre emprunt à la Banque à ce moment-là !

Alors attention, là aussi, soyez prévoyant !...

LE VAINQUEUR

La partie est terminée lorsque tous les joueurs ont bouclé le mois, le trimestre, le semestre ou l'année de la Bonne Paye.

Chacun fait alors son bilan sous le contrôle du banquier en totalisant son argent liquide, ses épargnes et les intérêts qui lui sont encore dûs. Il soustrait de ce total les factures non payées, les prêts non remboursés et les intérêts qu'il doit encore à la Banque (organisme prêteur).

Le joueur à qui il reste le plus d'argent est proclamé vainqueur. Il arrive que tout le monde ait des dettes. C'est navrant, mais c'est ainsi ! Celui qui en a le moins doit avoir alors le triomphe modeste !

SERVICE CONSOMMATEURS IMPORTANT ! A GARDER



Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez lettre, avec vous nom et adresse à :

Pour la Belgique: S.A. Hasbro N.V. Boulevard International 55/41070 Bruxelles

Pour la France: Kanner Parker France S.A. Service Consommateurs, 14 rue Scandicci, 93500 PANTIN