

### Les 3 cases "Impôts" :

Ces cases sont des passages obligés pour pouvoir continuer son parcours. Les joueurs doivent tomber pile sur cette case (si ce n'est pas le cas, ils doivent reculer d'autant de cases que de points en trop). Tant que le joueur n'est pas tombé pile sur cette case, il ne peut pas poursuivre son parcours au-delà. Lorsque le joueur tombe sur la case "Impôts", il doit verser 300 € (somme moyenne versée au Trésor Public par un ménage français avec un enfant à charge, à chaque tiers professionnel). Puis, c'est au joueur suivant de jouer.

### Les 3 cases "Cagnotte" :

Les joueurs ont aussi une chance de se refaire... en tombant sur la case "Cagnotte". Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il remporte automatiquement le total de la somme située au centre du 'C' sur lequel il se trouve.

### L'heureux gagnant :

La partie s'arrête dès que 2 conditions sont réunies :

- un joueur au moins a atteint pile la case "31 Décembre" (si ce n'est pas le cas, il doit reculer d'autant de cases que de points en trop. Aux tours suivants, il relancera le dé jusqu'à tomber pile dessus),

- et tous les autres joueurs ont chacun passé les 3 cases "Impôts".

Si un joueur a atteint la case "31 Décembre" et que les autres joueurs n'ont pas tous atteint la troisième case "Impôts", la partie continue entre tous les joueurs, sauf le joueur qui est déjà sur la case "31 Décembre". Néanmoins, ce dernier continue de subir l'effet des cartes "Aléas", "Epreuves" et "Questions", au même titre que l'ensemble des joueurs. Une fois que tous les joueurs ont atteint la dernière case "Impôts" et qu'ils ont tous payé ce dernier tiers, c'est l'heure des comptes...

Le vainqueur est le joueur qui a su le mieux gérer son budget, c'est-à-dire le joueur qui a le plus d'argent. Attention : si des joueurs ont des cartes "Aléas-Joker" non-utilisées, elles ne valent rien. Seuls les billets comptent !

### Cas particulier :

Si un joueur est ruiné en cours de partie, il peut emprunter 1 000 € à la banque pour continuer la partie. Attention : dans le décompte final, il déduira 1 100 €, somme représentant le remboursement de ce prêt avec intérêt.

Et bien sûr, retrouvez également l'univers de l'émission sur Internet :

[www.tf1.fr](http://www.tf1.fr)

et

[www.coyote.fr](http://www.coyote.fr)



### Matériel :

1 plateau de 45 cases, sur la forme du logo des 3 'C' de 'Combien Ça Coûte ?'

220 cartes "Questions", soit 1 100 questions au total !

100 cartes "Epreuves"

100 cartes "Aléas"

1 roulette "CCC"

260 billets "CCC" en € (50 billets de 500 € - 30 de 200 € - 60 de 100 € - 20 de 50 € - 50 de 20 € - 50 de 10 €)

6 pions

1 dé

1 règle du jeu

### Préparation du Jeu :

On désigne un joueur qui sera responsable de la banque tout au long de la partie. Le banquier distribue alors à chacun des joueurs une somme de départ de 1 500 €, répartie comme suit :

1 x 500 €, 2 x 200 €, 4 x 100 €, 2 x 50 €, 4 x 20 €, 2 x 10 €.

Il place ensuite l'ensemble des billets restants triés à côté du plateau de jeu.

Pendant ce temps, les autres joueurs mélangent les cartes "Epreuves" entre elles, les cartes "Aléas" entre elles, puis les cartes "Questions", et posent ensuite les 3 paquets à côté du plateau de jeu.

### Début du Jeu :

Tous les joueurs placent leurs pions sur la case "1<sup>er</sup> Janvier" et font un jet de dé, afin de déterminer qui commence la partie (le plus gros score). Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le sens de circulation sur le plateau se fait de la manière suivante : lorsqu'un joueur arrive sur la dernière case d'un 'C' (en bas à droite), il continue d'avancer en commençant à la première case du 'C' suivant (en haut à droite), comme si ces 2 cases étaient côte à côte - le trajet du parcours revient donc à dessiner les 3 'C' de 'Combien Ça Coûte ?'.

### Déroulement du Jeu :

Le premier joueur lance un dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

Il peut alors tomber sur plusieurs types de cases...

### Les cases "Questions", "Epreuves" et "Aléas" :

**Important :** Tout au long de la partie, les joueurs gagnent et perdent de l'argent.

Sauf indication contraire, les sommes gagnées proviennent de la banque, tandis que les sommes perdues vont dans la "Cagnotte" ; à chaque fois qu'un joueur est amené à payer, il met l'argent qu'il doit au centre du 'C' sur lequel il se trouve. Si plusieurs joueurs doivent verser de l'argent en même temps, chaque joueur pose son (ou ses) billet(s) dans la cagnotte située au centre du 'C' sur lequel il se trouve.

# COMBIEN ÇA COÛTE ?

*Comme dans l'émission, le jeu 'Combien Ça Coûte ?' vous propose de découvrir l'argent sous toutes ses facettes, celui qui fait rêver, se montre, vous étonne... Amusez-vous en famille ou entre amis en estimant les choses à leur juste valeur et en réussissant des épreuves pleines de surprises ! Gagnez de l'argent en guttant les bonnes affaires et en évitant les arnaques et les gaspillages pour être celui qui sait le mieux 'Combien Ça Coûte !'*

## REGLES DU JEU

De 3 à 6 joueurs ou en équipes

A partir de 8 ans

Durée de partie : 1 heure

### But du Jeu :

Etre le joueur qui a le plus d'argent à la fin de l'année.

### Principe du Jeu :

Chaque joueur part avec une somme de 1 500 € qu'il devra gérer et faire fructifier tout au long d'un parcours sur un plateau de 45 cases représentant une année.

Du 1<sup>er</sup> janvier au 31 décembre, vous rencontrerez 3 passages obligés (et douloureux !) : les 3 cases "Impôts", tandis que les cases "Cagnotte" vous permettront de réaliser des bons coups. Mais encore faut-il avoir la chance de tomber dessus !

Sur le plateau, vous tomberez aussi sur 3 types de cases : "Questions" - "Epreuves" - "Aléas", auxquelles correspondent 3 types de cartes.


**Les cartes "Questions" :** 5 grandes catégories de questions (Stars & Luxe, Sciences & Technologies, Culture & Médias, Vie Quotidienne & Loisirs, et Economie) permettent d'aborder tous les thèmes de l'émission. Une bonne réponse permet de gagner de l'argent. Sinon, il faut payer !

**Les cartes "Epreuves" :** mime, mise en situation, calcul, devinette... elles vous font aussi gagner ou perdre de l'argent.

**Les cartes "Aléas" :** bons ou mauvais plans de la vie quotidienne, ils peuvent toucher tous les joueurs, car ça n'arrive pas qu'aux autres !

Lorsqu'ils changent de 'C', les joueurs reçoivent 1 500 €. Attention, si un joueur est amené à reculer d'une case, et de ce fait à retourner sur son ancien 'C', il ne touche pas les 1 500 € une nouvelle fois.

**1) Cases "Questions" :** les 5 catégories de questions sont Stars & Luxe, Sciences & Technologies, Culture & Médias, Vie Quotidienne & Loisirs, et Economie. Le joueur qui est tombé sur la case fait tourner la roulette "CCC" pour déterminer la catégorie de la question qui va lui être posée par son voisin de droite. S'il répond correctement, il touche 10 €, sinon il doit payer 20 €. Son tour s'arrête alors, et c'est au joueur situé à sa gauche de lancer le dé.

**Attention :** si la question posée est précédée du sigle "Argent Public" , la réponse du joueur aura un effet sur lui et sur l'ensemble des joueurs, mais seulement en cas de mauvaise réponse. Si le joueur répond correctement, il est le seul à toucher 10 € ; s'il donne une mauvaise réponse, chacun des joueurs doit payer 20 €.

**2) Cases "Epreuves" :** le voisin de droite du joueur tombé sur la case tire une carte "Epreuves" et lui lit l'épreuve. Le joueur doit alors passer l'épreuve avec succès. Les effets de sa réponse sont décrits sur la carte.

**Important :** pour les épreuves "Devinette" et "Profession", le joueur qui lit la carte ne doit pas lire à voix haute le mot à faire deviner, mais **le montrer** au joueur qui doit passer l'épreuve. Le joueur qui a tiré la carte ne participe pas à l'épreuve, mais juge de sa réussite.

**Epreuve "Devinette" :** pour faire deviner son mot, le joueur n'a pas le droit d'utiliser des mots de la même famille que celui-ci (ex : *diamant* pour *diamantaire* ou *imposition* pour *impôt*) ; tous les autres joueurs (sauf celui qui lit) doivent tenter de deviner le mot ; ils n'ont droit qu'à une seule proposition chacun (si 2 joueurs répondent juste, c'est le 1<sup>er</sup> joueur à avoir donné la bonne réponse qui l'emporte).

**3) Cases "Aléas" :** le joueur qui est tombé sur la case tire une carte "Aléas" et la lit à voix haute. Les cartes "Aléas" ont généralement une influence sur le portefeuille du joueur concerné (gain ou perte d'argent) ou bien sur l'avancée du joueur sur le plateau (recul, avancée, passage d'un tour), mais attention... certaines cartes "Aléas" peuvent aussi avoir des effets sur les autres joueurs.

**Important :** Lorsqu'un "Aléa" a pour effet de faire avancer ou de faire reculer le joueur d'une case, le joueur ne subit pas l'effet de la case sur laquelle il arrive - sauf pour la case "Impôts" : s'il y arrive pour la 1<sup>ère</sup> fois, il reste dessus et paiera son tiers au tour suivant, au lieu de lancer le dé (voir ci-après) ; s'il retombe sur la case "Impôts" qu'il vient de passer, le joueur ne repaie pas son tiers.

Une fois que le tour du premier joueur est passé, le deuxième joueur lance son dé et ainsi de suite.