



Master Beaver Games

# Money Mania

Auteur Julian Musgrave  
Pour 2 à 6 joueurs

**F**

gnt by B.B.W.  
erved

Big Bad Wolf S.A.  
venue Princesse Elisabeth 104  
1030 Bruxelles

## Money Mania von Julian Musgrave

### Matériel de jeu

4 pions  
1 bloc de résultats  
4 dés  
De l'argent 1MM = 1 million  
1 plan de jeu

### Dispositions de départ

Chaque joueur reçoit une feuille de résultats et 10 millions MM comme capital de départ.  
On pose les pions de marquage sur les cases 1 de chacune des actions. Chaque action est maintenant cotée à 1 et le marché ouvert.

### Début du jeu

Le jeu se joue à l'aide de 4 dés;

2 dés de 1 à 3: Ils indiqueront le nombre d'actions que l'on peut vendre ou acheter.

2 dés actions: Soit les 4 compagnies représentées par leur première lettre Z pour Z-communication, O pour Oil, U pour United et T pour Twist.

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre, celui qui jette le plus haut score avec les deux dés (1 à 3) commence la partie. Vous ne pouvez vendre ou acheter qu'à votre tour de jeu.

Les quatre dés sont jetés ensemble, les 2 dés compagnies indiquent quelle(s) compagnie(s) sont traitables.

Les dés chiffrés indiquent combien d'actions peuvent être traitées (**Attention chaque chiffre est un bloc d'actions indivisibles**).

### Exemple (première partie):

Le joueur jette



Le joueur peut acheter ou vendre des actions d'une seule compagnie pour le total des deux dés soit 5 Zag ou 5 Oil.

Soit Acheter ou vendre 3 Zag et acheter ou vendre 2 Oil.

Soit Acheter ou vendre 2 Zag et acheter ou vendre 3 Oil.

Il ne peut pas acheter ni vendre d'actions de compagnies qui ne sont pas liées à son jet de dés.

Il ne peut pas vendre dans des quantités non liées à un des dés jetés.

#### **Le joueur peut acheter et vendre lors d'un même tour de jeu**

Le fait de vendre des actions implique que le joueur possède ces dernières. Le produit de cette vente est immédiatement disponible.

Le fait d'acheter des actions implique que le joueur a de quoi payer son achat.

### Exemple (deuxième partie): Notation pratique

Même jet que dans l'exemple première partie.

**Comme nous sommes en début de partie, le joueur ne possède pas encore d'actions et ne peut de ce fait rien vendre, il va donc acheter (les deux tactiques: à savoir, acheter 5 d'une même**

*ou 3 de l'une et 2 de l'autre ont leurs avantages et inconvénients, à vous de choisir suivant votre feeling et votre expérience, mais pour l'exemple, nous choisissons arbitrairement).*

#### **Le joueur achète 3 Zag et 2 Oil**

1. Il paye 5 à la banque car toutes les actions étaient à 1.
2. Il écrit (de haut en bas), sur sa feuille de score, 3 dans la colonne Zag et 2 dans la colonne Oil.
3. Il porte le pion de marquage de Zag à 4 (1+3) et le pion de Oil à 3 (1+2) les nouvelles valeurs d'achat ou de revente de Zag et de Oil sont donc respectivement 4 et 3, et ce pour tous les joueurs.

**Toutefois, et ceci est EXTREMEMENT IMPORTANT, uniquement lors du premier tour de jeu, les joueurs ont le droit d'acheter toutes les actions au cours de 1.**

#### **Achat: (toutes les transactions se font avec la banque)**

Lorsqu'un joueur achète, le prix des actions est donné par la position des pions sur le tableau de jeu ( Si le pion de marquage est sur 3, le joueur payera 3 par action). Dès que le joueur a payé les actions qu'il vient d'acheter, il note sa nouvelle position (quantités d'actions possédées) sur sa feuille de score et bouge le pion indicateur vers le haut, d'autant d'espaces que d'actions qu'il vient d'acquérir.

#### **Vente: (toutes les transactions se font avec la banque)**

Situation inverse à celle de l'achat: La banque paye l'action vendue suivant la valeur donnée par le tableau. Le pion indicateur est bougé vers le bas. Le joueur n'oublie cependant pas de changer sa position sur sa feuille de note.

#### **Victoire**

Le premier joueur à réunir en cash la somme de 100 MM, a gagné la partie.

