

DÉCOUVREZ L'UNIVERS MMI

7+



2-6  
JOUEURS

## CONTENU

1 plateau de jeu, 6 pions, 50 cartes courriers, 23 cartes imprévu, 23 cartes à prendre ou à laisser, des jetons et 1 dé.

## BUT DU JEU

Être le joueur possédant le plus de points à la fin du jeu.

## PRÉPARATION

Avant de débiter la partie, choisissez un joueur qui tient la banque. Il participe au jeu comme les autres. Le banquier remet à chaque joueur la somme de 120 points et un pion.

Il leur remet 4 jetons de 5 points ; 3 jetons de 10 points ; 2 jetons de 20 points ; 2 jetons de 30 points ; et 1 jeton de 50 points.

Il sépare les cartes mail, imprévu et à prendre ou à laisser. Trois piles de cartes sont donc disposées autour du plateau, face cachées. Une fois utilisée, chaque carte est replacée dans la pile sous le tas concerné.

Déterminez le nombre de tour avant de débiter la partie. Un «mois» correspond à un tour de jeu complet. (De la case départ à la case point projet).  
Précision : Un mois dure environ 20 minutes.

Posez les pions sur la case départ, et commencez la partie !

## DÉROULEMENT DU JEU

Pour débiter la partie, chacun lance le dé une fois pour déterminer l'ordre de passage, le plus grand chiffre commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## À VOUS DE JOUER

Pour avancer dans le jeu, lancez le dé.

Avancez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu.

## LE PLATEAU

Chaque jour du mois réserve une surprise. Seule la case dimanche, n'a pas d'impact sur le jeu.

## LES CASES

Retrouvez les cases mail, imprévu, caution et emprunt en lien avec les cartes mail, imprévu et à prendre ou à laisser.

## CASE MAIL

Si vous atterrissez sur une case mail, piochez le nombre de cartes indiqué sur la case.

## CASE IMPRÉVU

Si vous atterrissez sur la case imprévu, piochez une carte imprévu. Une bonne ou mauvaise surprise vous attend.

## CASE CAUTION

Si vous atterrissez sur une case caution, piochez une carte à prendre ou à laisser. Si l'affaire proposée sur la carte vous intéresse, payez à la banque le montant inscrit sur celle-ci et gardez la carte.

Dans le cas contraire, si vous n'êtes pas intéressé, reposez la sous la pile.

## CASE EMPRUNT

Si vous atterrissez sur cette case, vous avez fait un affaire. Récupérez auprès de la banque, l'argent indiqué sur votre carte à prendre ou à laisser.

## CAGNOTTE

Lors de son tour de jeu, si un joueur lance le dé et obtient le chiffre 6, il ramasse les points se trouvant sur la cagnotte.

## LES CARTES

Retrouvez ces trois cartes différentes qui peuvent changer positivement et/ou négativement le cours de votre partie.

## CARTE MAIL

Retrouvez des mails d'expéditeurs différents. Ces cartes peuvent être aussi bien positives que négatives voire même neutres. Soit ça passe, soit ça casse.  
Suivant l'instruction inscrite sur la carte :

Si ça passe, recevez directement auprès de la banque la somme de point indiquée sur celle-ci.

Si ça casse : réglez directement auprès de la banque la somme de point indiquée sur la carte.  
Posez la en dessous de sa pile une fois tout réglé.

## CARTE IMPRÉVU

Une bonne ou mauvaise surprise se cache derrière cette carte.

Dans le cas où vous gagnez des points, la banque vous les verse directement.

Dans le cas contraire, cotisez pour la cagnotte. Selon la somme indiquée sur la carte, mettez cette somme dans la cagnotte de Trash Project.

Posez cette carte en dessous de sa pile une fois l'action achevée.

## CARTE À PRENDRE OU À LAISSER

Comptez sur cette carte pour faire des affaires. Une ne te suffit pas ? Tu peux en avoir autant que tu veux.

En attendant de tomber sur la case emprunt, gardez cette carte avec vous.  
Si vous réussissez à concrétiser votre affaire,

récupérez directement auprès de la banque vos points indiqués sur la carte.

Remarque : Vous ne pouvez pas concrétiser plusieurs affaires à la fois.  
Une fois l'emprunt effectué et réglé, remettez la carte en dessous de sa pile.

## LES CASES SPÉCIALES

Retrouvez dix cases spéciales qui vous réservent de bonnes ou mauvaises choses. Soyez attentifs aux explications de ces cases spéciales.

## CASE EMBROUILLE

Vous vous prenez le chou avec votre équipe, vous perdez du temps.

Explication : rien de plus simple, passez votre tour !

## CASE JOURNÉES PORTES OLIVERTES

Vous ne savez pas que la journée porte ouverte est obligatoire ?

Explication : si vous sautez cette case, c'est simple, perdez 5 points, remettez-les directement à la banque !

## CASE GLANDEUR

Retrouvez quatre cases glandeur au cours du jeu. Le dimanche est un jour de repos. Rien ne se passe, continuez votre vie.

## CASE DÉBAT

Personne n'est d'accord au sein de votre équipe ?

Explication : lancez le dé tour à tour. Celui qui est tombé sur la case commence. Misez tous 10 points, celui qui obtient le plus grand chiffre au lancé de dé gagne. Le joueur

recupère donc tous les points.

## CASE PRÉSENTATION DE DIAPORAMA

Tout bon diaporama se doit de durer 5 minutes. Pas une minute de plus ni une minute de moins.

Explication : lancez le dé tour à tour. Celui qui est tombé sur la case commence.

Le premier qui obtient le chiffre 5 remporte 15 points auprès de la banque.

## CASE RAPPORT DE CONCEPTION

Concours du meilleur rapport de conception. Vous voulez savoir qui est le meilleur ?

Explication : lancez le dé tour à tour. Celui qui est tombé sur la case commence.

Le joueur qui obtient le chiffre 6 gagne. Les autres joueurs lui reversent 10 points chacun.

## CASE POINT PROJET

Ce jour rime avec gain. Il s'agit de la dernière case du mois.

Même si votre lancé de dé vous amène plus loin, vous devez vous arrêter impérativement sur cette case.

Explications : La banque vous verse 120 points.

Reposez toutes vos cartes à prendre ou à laisser si vous n'êtes pas tombé sur une case emprunt.

Placez votre pion sur la case départ. Seulement quand c'est à vous de jouer, repartez pour un nouveau mois.

## LE VAINQUEUR

Au bout de cinq tours, tous les joueurs comptent la somme de leurs points qu'ils possèdent.

Le joueur ayant la somme de points la plus

élevée remporte la partie.

## ET CEUX QUI GÈRENT MAL LEUR PROJET ?

Si tous les joueurs se retrouvent avec 0 point, c'est le dernier qui s'est retrouvé avec cette somme qui gagne.

Si un joueur se retrouve à 0 point il est donc éliminé du jeu directement.

Un petit aperçu du plateau de jeu qui va vous jouer des tours !



Ce n'est pas fini, voici un petit aperçu du dos des cartes de jeu qui vont vous faire tourner la tête !



## QUE LE MEILLEUR GAGNE !

AGENCE GIGAME 2020