

PRÊTS

Le banquier a pour responsabilité de superviser les prêts. Les prêts sont accordés par paliers de 1 500€. Le banquier vous donnera l'argent et une carte prêt pour chaque tranche de 1 500€ empruntés. Par exemple, si vous empruntez 3 000€, vous recevrez cette somme et deux cartes Prêt. Quand vous arrivez sur la case Jour de Paye, vous avez la possibilité de rembourser tout Prêt encore dû. Avant de commencer les remboursements, il faut d'abord payer à la banque 10% d'intérêts, calculés sur le solde encore dû. Vous pouvez alors décider de rembourser vos emprunts en totalité, de faire un remboursement partiel ou de reporter le remboursement à plus tard. Si vous ne remboursez qu'une partie de ce que vous devez, il faut le faire par tranche de 1 500€. Rendez les cartes à la banque au fur et à mesure de vos remboursements.

Remarque : vous n'êtes pas obligé de rembourser quoi que ce soit, même les intérêts, dans le mois au cours duquel vous avez obtenu votre prêt.

LE VAINQUEUR !

Quand tous les joueurs ont effectué le nombre de tours de plateau décidé au départ d'un commun accord, chacun d'entre eux calcule la somme totale dont il dispose (toutes les factures auront déjà été réglées puisque cela aura été fait au Jour de Paye). Ensuite, il faut soustraire de ce total le montant des prêts non remboursés. La somme qui reste représente pour chacun son capital. Le joueur dont le capital est le plus élevé est le vainqueur de la partie.

Et ceux qui gèrent mal leur argent ?

Si tous les joueurs terminent la partie endettés (c'est à dire avec encore des prêts à rembourser et sans argent pour le faire) c'est le joueur ayant le moins de dettes qui gagne.



CONTENU 6 pions, 10 ca

BUT DU JEU

Être le joueur ayant plus d'argent à la fin
Lors de la première
ouvrez la boîte en pl
les supports au dos
et coller ce dernier s

PREPARATION

1. Séparez les carte
EVENEMENT en 3
pile. Disposez les
cachées, à côté d
Une fois utilisée,
est remplacée, face
de ces piles, afin
pile de défausse
le talon.
2. Désignez un joue
la banque. Il sera
de toutes les enti
d'argent de la ba
commencer, le ba
chaque joueur 1
1 pion et 1 500€
(2 x 500€, 3 x 10

L'application HASBRO ARCADE fonctionne sur iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 ou ultérieure requise), et avec le système Android. Se connecter sur Check www.hasbro.com/arcade pour les instructions, la disponibilité, la compatibilité. Demandez à vos parents avant de te connecter. Disponible pour une durée limitée. Non disponible dans toutes les langues. Remarque : Hasbro est seulement responsable du contenu qui lui incombe. Se référer aux termes et conditions des tiers pour de plus amples informations. Apple, le logo Apple, iPhone, iPad, et iPod touch sont des marques de Apple Inc., enregistrées aux Etats-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service de Apple Inc. Google Play et Android sont des marques déposées par Google Inc.

© 2014 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boëchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR
03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr Service consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro
Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden Tel.: 02 467
3360. E-mail: info@hasbro.be

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr

www.hasbro.be



091400217447 00



091400217447 00

GNG Payday

Game

Originator: Col

Approval: Final

ROD: 00.00

File Name: 00

nombre de tours
en accord, chacun
il dispose (toutes
ce qui aura été
traire de ce total
la somme qui reste
leur dont le capital
partie.

argent ?

dettés (c'est à dire
ns argent pour le
ttes qui gagne.



CONTENU : 1 boîte de rangement en plastique, 1 plateau de jeu (en 2 parties), 6 pions, 10 cartes prêt, 20 cartes courrier, 10 cartes événement, 6 livrets d'épargne, 1 liasse de billets et 1 dé.

BUT DU JEU

Être le joueur ayant accumulé le plus d'argent à la fin du jeu.

Lors de la première utilisation, ouvrez la boîte en plastique, retirez les supports au dos de l'autocollant et coller ce dernier sur la boîte.



Figure 1

PREPARATION

1. Séparez les cartes ACQUISITION, COURRIER et EVENEMENT en 3 piles distinctes et mélangez chaque pile. Disposez les piles, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Une fois utilisée, chaque carte est remplacée, face visible, à côté de ces piles, afin de former une pile de défausse que l'on appelle le talon.

2. Désignez un joueur pour tenir la banque. Il sera responsable de toutes les entrées et sorties d'argent de la banque. Pour commencer, le banquier remet à chaque joueur 1 livret d'épargne, 1 pion et 1 500€ (2 x 500€, 3 x 100€, et 4 x 50€).



3. Le banquier place à côté de lui la pile de cartes PRÊT.
4. Avant de commencer la partie, décidez du nombre de mois à jouer, un mois étant un tour complet de plateau de jeu, de la case DÉPART à la case JOUR DE PAYE. Un jeu de 2 mois, avec quatre joueurs, dure 40 minutes environ.
5. Posez les pions sur la case DÉPART et voilà, vous êtes prêts pour démarrer la partie.

DÉROULEMENT DU JEU !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A VOTRE TOUR

Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Suivez les instructions figurant sur la case sur laquelle vous vous arrêtez (pour en savoir plus, voir la rubrique « le plateau »).

LE PLATEAU

Chaque jour du mois, il y a quelque chose à faire. Seule la case dimanche vous permet de vous reposer en attendant que ce soit à nouveau votre tour de jouer.

télécharger dans
App Store

NIBLE SUR
oogle play



091400217447

GNG Payday Game guide (FR 447)

ROD: 00.00

File Name: 002174470_GNG_Payday_14_1.indd

COURRIER

Si vous arrivez sur une case COURRIER, piochez le nombre de cartes COURRIER qui y est indiqué et gardez-les jusqu'à ce que vous arriviez sur la case Jour de Paye (pour en savoir plus, voir la rubrique « les cartes »).



ACQUISITION

Si vous arrivez sur une case ACQUISITION, piochez la première carte de la pile ACQUISITION. Si l'affaire proposée sur la carte vous intéresse, payez à la banque le montant indiqué et gardez la carte.

Si vous n'avez pas assez d'argent pour réaliser l'acquisition, prélevez-en sur votre épargne, demandez un prêt ou combinez les deux. (Voir rubriques «épargne» et «prêt»).

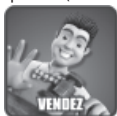
Remarque : Chaque fois que vous retirez de l'argent de votre livret, vous devez payer à la banque des frais de 150€.



VENDEZ

C'est le moment de vendre une de vos acquisitions (si vous en avez). Choisissez parmi celles dont vous disposez, la banque vous l'achète à sa valeur réelle, telle qu'indiquée sur la carte.

Après chaque achat, tous les joueurs lancent le dé. La commission est payée par la banque au joueur ayant le chiffre le plus élevé. Déposez ensuite la carte sur le talon.



QUOI DE NEUF ?

Si vous arrivez sur cette case, piochez la première carte de la pile ÉVÉNEMENT et suivez ses instructions.



LOTERIE

La banque donne 1 000€ à la loterie pour la mise en jeu. Ensuite, chaque joueur qui décide de jouer (ce n'est pas obligatoire) doit ajouter une mise de 100€. Chaque joueur ayant misé choisit un chiffre différent, entre un et six. Le joueur qui est arrivé sur la case loterie lance le dé en premier. Le joueur dont le nombre sort au lancer de dé rafle tout l'argent. Si personne n'a choisi un chiffre



correspondant à celui du dé, continuez à lancer le dé jusqu'à ce que quelqu'un gagne.

BON ANNIVERSAIRE !

Si vous arrivez sur cette case, vous recevez un cadeau en espèces : 150€ de la part de chaque joueur.

CAGNOTTE DE LA BONNE PAYE

Tout joueur qui obtient un six quand c'est son tour de lancer le dé rafle la cagnotte ! La cagnotte ne peut pas être réclamée si le 6 a été obtenu en jouant à la loterie.

CHANGEMENT D'HEURE

Quand un joueur arrive sur cette case, tout le monde recule d'une case et suit les instructions de celle-ci. Tout joueur ayant la chance de se retrouver sur la case Départ après le changement d'heure va directement au 31 et touche 1 500€ de la banque !

Si reculer d'une case vous ramène à la case « Changement d'heure », revenez alors à la case Acquisition du 25.

JOUR DE PAYE

STOP ! Vous devez vous arrêter ici, même si le chiffre de votre lancer de dé devait vous amener plus loin que cette case. Procédez alors dans l'ordre suivant :

1. Recevez votre salaire mensuel de 1 500€ auprès de la banque
2. Touchez les intérêts de votre épargne (si vous avez de l'argent sur votre livret !) de la banque.
3. Versez à la banque les intérêts que vous lui devez si vous avez obtenu un prêt.
4. Remboursez tout ou partie de vos prêts si vous en avez en cours.
5. Réglez les factures reçues ce mois-ci. Si vous n'avez pas assez d'argent, demandez un prêt ou un supplément de prêt. Posez toutes vos cartes COURRIER (y compris celles qui n'ont rien à voir avec les factures) sur le talon.
6. Ramenez votre pion à la case Départ. Quand ce sera à nouveau votre tour de jouer, repartez pour un autre mois.

Remarque : quand vous arrivez au Jour de Paye du dernier mois de la partie (cela dépend du nombre de mois sur lequel les joueurs sont tombés d'accord), arrêtez de jouer et attendez que tous les autres joueurs aient terminé. Pendant cette attente, vous avez quand même le droit de jouer à la loterie mais aussi l'obligation de payer si quelqu'un arrive sur la case « Bon anniversaire ! ».

LES CARTES

Une fois toutes les cartes du talon et ses pioches.

Cartes Acquisit

Ces cartes vous permettent d'obtenir autant que vous voulez jusqu'à ce que vous ayez la pour sa valeur réelle cet argent à la banque diamants, va vous coûter 3 600€ - bénéfice : 7



Remarque : Vous n'avez pas la fois. Après avoir averti la sur le talon. Après 10 jours lancent le dé au joueur ayant obtenu

Cartes Courrier

Certaines de ces cartes contiennent des informations ! En recevant un grand intérêt honoraires... qu'il faut

1. Assurances

Ce sont des options, intéressées, gardez la carte indiquée. Si vous ne l'avez pas, ce sont des cartes qui respectivement, les de garagiste.

2. Honoraires,

Lancez le dé pour déterminer Les montants sont de

3. Besoin d'argent

Pariez un montant inattendu le 5 ou le 6. Mais si vous obtenez verser votre mise à la

lancer le dé jusqu'à

ez un cadeau en
sur.

E
t son tour de
te ne peut pas être
la loterie.

ut le monde recule
e-ci. Tout joueur
se Départ après le
31 et touche

ise « Changement
ion du 25.

si le chiffre de
lus loin que cette
:

00€ auprès de la

(si vous avez de
ie.

ous lui devez si vous

êts si vous en avez

Si vous n'avez pas
un supplément de
:R (y compris celles
sur le talon.

Quand ce sera à
our un autre mois.

Paye du dernier
de mois sur lequel les
ouer et attendez que
cette attente, vous
mais aussi l'obligation
nniversaire !».

LES CARTES

Une fois toutes les cartes d'une pile épuisées, mélangez les cartes du talon et servez-vous en pour faire de nouvelles pioches.

Cartes Acquisition

Ces cartes vous permettent de faire des affaires. Vous pouvez en obtenir autant que vous voulez. Gardez chaque carte de ce type jusqu'à ce que vous arriviez sur une case **VENDEZ !** et échangez-la pour sa valeur réelle (indiquée sur la carte) ! Faites-vous payer cet argent à la banque. Exemple : 1 collier de chien serti de diamants, va vous coûter 2 850€, vous pouvez le vendre 3 600€ - bénéfice : 750€ !



Remarque : Vous n'avez le droit de vendre qu'une acquisition à la fois. Après avoir ainsi fait fructifier une de ces cartes, mettez-la sur le talon. Après la vente de chaque acquisition, tous les joueurs lancent le dé ; la commission sera versée par la banque au joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé.

Cartes Courrier

Certaines de ces cartes sont simplement des nouvelles, des informations ! En revanche, certaines autres cartes Courrier méritent un grand intérêt car elles concernent des factures, honoraires... qu'il faudra régler :

1. Assurances

Ce sont des options, non obligatoires. Si vous êtes intéressé, gardez la carte et payez à la banque la prime indiquée. Si vous ne l'êtes pas, posez la carte sur le talon. Ce sont des cartes qui coûtent cher mais elles annulent, respectivement, les honoraires de médecin et les factures de garagiste.

2. Honoraires, Factures, Frais

Lancez le dé pour déterminer combien vous devez payer. Les montants sont détaillés sur chaque carte.

3. Besoin d'argent ?

Pariez un montant inférieur à 300€ et lancez le dé. Si vous obtenez le 5 ou le 6, la banque vous verse 10 fois votre mise. Mais si vous obtenez n'importe quel autre chiffre, vous devez verser votre mise à la cagnotte de La Bonne Paye.

Cartes Evènement

Suivez les instructions de la carte que vous avez tirée puis posez-la sur le talon.

Cartes Prêts

Chaque carte représente un prêt de 1 500€ obtenu auprès de la banque. Rendez ces cartes au banquier quand vous remboursez ce que vous avez emprunté (pour en savoir plus, voir rubrique "Prêts").



Si un joueur ne parvient pas à rembourser toutes ses dettes au 31 du mois, il peut mettre en vente aux enchères ses cartes Acquisition et Assurance. Les cartes iront au plus offrant. Si personne n'en veut, le joueur peut les vendre à la banque, mais il ne touchera que la moitié de leur prix d'achat.

ÉPARGNE

Épargnez de l'argent durant toute la partie en le plaçant sur votre livret d'épargne. A la fin du mois, vous percevrez des intérêts sur vos économies (selon le barème figurant au dos du livret). Par exemple, si vous économisez 200€, vous recevrez 50€ d'intérêt.

Remarque : les intérêts ne seront payés que sur les sommes placées sur le livret d'épargne avant le 23 du mois (avant la case 23). Une fois la case 23 passée, vous ne pouvez plus placer d'économies pour le mois en cours. Vous pouvez retirer de l'argent de votre livret d'épargne à n'importe quel moment du jeu, mais il faut alors payer des frais de 150€ à la banque, quel que soit le montant retiré.

