

### Exemple :

Achat d'un nouveau portable (4+) : le joueur lance le dé à six faces. S'il obtient un résultat de 4 ou plus, il doit acheter l'objet et retire le prix de cet objet de son portefeuille. S'il obtient un chiffre inférieur à 4, il n'achète pas l'objet.

Pondération : le lancer de dé est influencé par la fiche personnage. Les Flambeurs ajoutent toujours 1 aux lancers, afin de simuler leur propension à dépenser de l'argent. Les Écureuils retirent toujours 1 aux lancers afin de simuler leur tendance à l'épargne. Seuls les Mr et Madame Tout-Le-Monde ne modifient pas leurs lancers de dés.

4) Le joueur suivant lance le dé.

### Événement particulier :

- Le joueur ne possède pas assez d'argent pour acquérir un objet après un lancer de dé qui l'y oblige.
- Le joueur peut utiliser son « joker ».  
S'il n'a plus de joker, il doit faire appel à la banque.  
Le processus bancaire est simplifié afin de simuler un prêt. Le joueur qui fait appel à la banque peut effectuer des emprunts par tranche de 300 euros, qu'il devra rembourser en 4 tranches de 80€ (soit 320€, afin de simuler le mécanisme des intérêts bancaires).
- Le lancer de dé ne permet pas au joueur d'acquérir un bien ?
  - s'il possède assez d'argent, le joueur peut acheter le bien, s'il en a vraiment envie.
  - s'il ne possède pas assez d'argent, il ne peut pas acheter l'objet.
- À partir du second tour, avant de lancer le dé, chaque joueur reçoit une somme de 150€, afin de simuler une rentrée d'argent frais.

5) La partie se poursuit, jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne l'arrivée (Case Arrivée).

6) À travers un débriefing, l'animateur tire les conclusions pertinentes de l'état de finances des joueurs selon leurs avoirs, leurs prêts, leur objets, ... en rapport avec leur personnage de départ.

# le bonheur à la carte



## Règles du jeu



### **Nombre de Joueurs**

4 à 8 joueurs

### **Matériel**

- Un plateau de jeu, avec 42 cases « Événements » (4 feuilles recto à imprimer et assembler)
- Un «Tableau des Événements» (2 pages à imprimer)
- 8 pions « Joueur » (2 pages à imprimer recto, découper et coller)
- Des cartes numérotées représentant les divers articles achetés durant le jeu (3 pages à imprimer recto et découper)
- Des cartes joker (2 pages à imprimer recto et découper)
- Des fiches personnages :
  - Flambeur (1 page à imprimer recto)
  - Écureuil (1 page à imprimer recto)
  - Monsieur/Madame Tout-Le-Monde (1 page à imprimer recto)
- Un dé à 6 faces (1 page à imprimer recto)



### **Maître de jeu**

Les joueurs déterminent un « Maître de jeu ». Celui-ci peut participer à la partie, mais il devra également lire les événements, gérer les pions « Articles » et les prêts bancaires.

*Note : Pour une partie de 6 à 8 joueurs, il est conseillé que le Maître de jeu ne soit pas également participant.*

### **Distribution des fiches personnages**

Le Maître de jeu mélange les fiches Personnages et en distribue une au hasard à chaque joueur. Cette fiche leur permet de savoir dans quelle mesure leur jet de dé sera influencé. Elle leur permet également de gérer leur portefeuille.

Chaque joueur inscrit la somme de 500€ dans son portefeuille.

Chaque joueur reçoit une carte Joker.

### **Déroulement d'un tour de jeu**

- 1) Le joueur le plus jeune commence.
- 2) Le joueur lance le dé et avance du nombre de cases obtenues.
- 3) Le Maître de jeu explique l'événement lié à la case.
  - Événement positif (gain, augmentation, héritage surprise) : le joueur ajoute la somme remportée à son portefeuille.
  - Événement négatif (PV, accident, médecin, gestion quotidienne...) : le joueur retire de son portefeuille la somme due.
  - Événement achat. L'achat d'un objet est toujours lié à un second lancer de dé.