

Mes Questions à l'ARGENT

APPRENDRE À GÉRER SON ARGENT EN S'AMUSANT !

LE JEU



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu.
- 1 dé à 6 faces.
- 6 pions pour représenter les joueurs.
- 1 bloc de feuille pour tenir ses comptes.
- 3 paquets de cartes. Chaque paquet correspond à une tranche d'âge et contient :

90 cartes questions, 36 cartes « Surprise », 6 aides de jeu.

INSTALLATION

Posez le plateau au centre de la table.
En fonction de l'âge des joueurs, prenez un ou plusieurs paquets de carte. (Si tous les joueurs sont dans la même catégorie d'âge, un seul paquet est nécessaire, sinon, prenez plusieurs paquets pour qu'il y ait des cartes de tous les âges).

8-11 ans

12-15 ans

16-25 ans

BUT DU JEU

Le joueur ayant gagné suffisamment d'argent pour réaliser son projet et atteignant la case « Victoire » en premier remporte la partie.



Chaque joueur choisit un personnage et pose le pion de son personnage sur la case Départ.

Chaque joueur prend une carte « Aide de jeu » correspondant à son âge et son personnage, une feuille de tenue de compte et un crayon (non fourni). Il note sur sa feuille de compte sa somme de départ comme indiqué sur son aide de jeu. Désignez le joueur le plus jeune pour débiter.

C'est prêt, vous pouvez commencer !



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur actif lance le dé et avance son pion sur la piste d'autant de cases que le résultat indiqué par le dé.

S'il termine son déplacement sur une case « Question », les autres joueurs piochent la première carte du paquet correspondant à la catégorie de question et à son âge et lui pose la question à haute voix.



Le joueur actif doit alors répondre le plus précisément possible à la question.

Si les autres joueurs estiment que la réponse est juste, le joueur actif remporte le montant indiqué sur son aide de jeu et l'inscrit dans la colonne « recettes » sur sa feuille de tenue de compte. (Voir encadré « A découvert »).

Si les autres joueurs estiment que la réponse n'est pas bonne ou que le joueur ne sait pas répondre, alors la bonne réponse est lue à haute voix et le joueur actif ne remporte rien.

Que la réponse soit bonne ou non, la carte question est mise de côté pour la fin de partie. (Voir le chapitre « fin de partie »).

C'est alors au joueur à la gauche du joueur actif de jouer.

A découvert ! :

Si les comptes d'un joueur sont négatifs, il est à découvert. Dans ce cas, le gain d'une bonne réponse est diminué de 10 %, correspondant aux frais de découvert appliqués par la banque. Ce montant est indiqué sur les aides de jeu.

Attention !

Parfois les réponses indiquées peuvent paraître incomplètes, complexes ou subjectives. Il est donc extrêmement difficile de trouver exactement la réponse indiquée sur la carte. C'est à l'ensemble des joueurs d'estimer si la réponse apportée est suffisamment proche ou complète pour être considérée comme correcte. En cas de désaccord, le mieux est de reposer une question dans la même catégorie.





LES CASES « SURPRISE »

Dès que le pion d'un joueur passe par une case « Surprise » il doit choisir entre :

Tirer une carte « Surprise » de sa catégorie d'âge, la lire à haute voix aux autres joueurs et en « subir » les conséquences, bonnes ou mauvaises.

OU

Payer une assurance. Le montant de l'assurance dépend de la catégorie d'âge et figure sur les aides de jeu. S'il paye l'assurance, le joueur ne tire pas de carte « Surprise » et indique le montant de l'assurance sur sa feuille de tenue de compte dans la catégorie Dépenses.

Ensuite, qu'il ait joué une carte « Surprise » ou non, il continue son déplacement et joue normalement.

Si son déplacement le fait atterrir directement sur une case « Surprise », alors le joueur actif est obligé de piocher une carte et de la jouer. Il ne peut pas prendre d'assurance.

La carte jouée est mise dans une défausse par catégorie d'âge. Dès qu'il n'y a plus de carte dans la pile « Surprise », mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pile.



LA CASE « SALAIRE »

Dès qu'un pion passe par la case « Salaire », le joueur gagne le salaire correspondant à sa tranche d'âge comme indiqué sur l'aide de jeu. Il ajoute ce montant sur sa feuille de tenue de compte.

Si son pion termine son mouvement exactement sur la case « Salaire », c'est une « prime exceptionnelle » et il gagne le double de la somme indiquée sur l'aide de jeu de sa catégorie d'âge.



LA CASE « CHARGES FIXES »

Dès qu'un pion passe par la case « Charges Fixes », le joueur doit payer les charges fixes de sa tranche d'âge, comme indiqué sur l'aide de jeu.

Il soustrait ce montant sur sa feuille de tenue de compte.

Si son pion termine son mouvement exactement sur la case « Charges Fixes », c'est un « coup dur » et il doit payer le double de la somme indiquée sur l'aide de jeu de sa catégorie d'âge.

En passant sur la case « Charges Fixes », il vérifie s'il possède le montant nécessaire à son projet pour déclencher ou non la fin de partie (voir le chapitre « Fin de partie »).



LA CASE « KRACH »

Si le pion d'un joueur termine son déplacement sur cette case, c'est le Krach ! Un accident malheureux lui fait perdre 10 % de tout son argent ! Il doit alors immédiatement déduire ce montant de sa feuille de tenue de compte (sur une nouvelle ligne il indique Krach avec une dépense de 10 % du solde précédent).

Cette case n'a d'effet que si le pion du joueur termine son mouvement exactement sur la case. Il n'y a pas de Krach si un pion ne fait que passer par la case.



FIN DE PARTIE

Quand le pion d'un joueur passe par la case « Charges Fixes », il paye ses charges fixes comme indiqué sur son aide de jeu et vérifie alors s'il a suffisamment d'argent sur son compte pour réaliser son projet. Les montants des projets varient en fonction de l'âge et figurent sur les aides de jeu.

Si le joueur n'a pas assez d'argent sur son compte, il continue son mouvement comme indiqué par le dé et entame un nouveau tour en jouant normalement.

Si le joueur possède la somme requise, il peut alors s'engager sur la piste finale. Il s'arrête sur la première case de la piste quel que soit le résultat du dé.

Il doit alors répondre à une question de cette catégorie déjà posée pendant la partie et correspondant à sa catégorie d'âge. Les autres joueurs utilisent les cartes mises de côté pendant la partie à cet effet. S'il n'y en a pas ou plus, alors il faut prendre une question qui n'a pas encore été posée de la pile correspondante.

Les questions de la piste finale ne rapportent pas d'argent.



CRÉDITS

MES QUESTIONS D'ARGENT - LE JEU est un jeu EDUCFI - Banque de France.

Tous droits réservés (c) 2019.

Illustré par Adélaïde Camp

Édité par Diffraction / Stratosphère sas
15 rue d'Alsace - 63110 Beaumont France.



Si la *réponse est considérée comme juste, le joueur avance son pion d'une seule case et essaye tout de suite de répondre à une nouvelle question de la catégorie indiquée. Il peut donc parcourir toute la piste finale en un seul tour en répondant correctement à 5 questions d'affilée.

S'il ne parvient pas à répondre correctement, il n'avance pas son pion et passe son tour au joueur à sa gauche. Il essaiera de répondre à cette catégorie à son prochain tour pour pouvoir avancer sur la piste finale.

Important ! Un joueur sur la piste finale ne lance pas de dé et doit répondre correctement à toutes les questions pour avancer.

Le premier joueur qui répond correctement à la dernière question de la piste finale remporte la victoire !

Comment utiliser sa feuille de tenue de compte :

Au début de la partie 'Heck' possède la somme de 40 €. Il l'indique en haut de sa feuille en écrivant *Somme de départ* dans la colonne *Objet* et 40 € dans la colonne *Solde*. Le *Solde*, c'est l'argent qu'il possède.

Plus tard dans la partie il gagne un salaire. C'est une recette (il gagne de l'argent). Il indique donc *Salaire* dans la colonne *Objet*, et 20 € dans la colonne *Recettes*. Ensuite il fait l'addition de ce qu'il avait avant (40 €) avec ce qu'il vient de gagner (20 €) et indique le résultat dans la colonne *Solde*.

S'il perd de l'argent, par exemple à cause d'une carte *Surprise*, c'est une dépense. Il indique le montant dépensé dans la colonne *Dépenses* et fait une soustraction pour avoir le nouveau *solde*.

Mes Questions d'ARGENT

APPRENDRE À GÉNER SON ARGENT EN S'AMUSANT !

Mon nom : Heck

Mon projet : Anniversaire !

Coût de mon projet : 100 €

OBJET	RECETTES	DÉPENSES	SOLDE
Somme de départ			40 €
Salaire	20 €		40 + 20 = 60 €
Bonne réponse	10 €		60 + 10 = 70 €
Surprise		5 €	70 - 5 = 65 €