

# MONEY



# Matériel

- 4 Plaquettes de mise
- 4 Paravents
- 4 Marqueurs Marché
- 10 Cartes IA
- 30 Cartes Marché
- 60 Cartes Bâtiment (10 / couleur)
- 10 Cartes Objectif
- 1 Dé compte tour
- 56 Crédits (14 / couleur)

# But du jeu

Vous incarnez un investisseur hyper-puissant dans un univers futuriste dirigé par les corporations et les multinationales.

Votre but est de contrôler plus de sociétés que vos adversaires en investissant vos Crédits au bon endroit et au bon moment.

Durant la partie, vous allez enchérir en secret sur des Bâtiments afin d'obtenir les combinaisons les plus intéressantes pour gagner des points de victoire. Vous serez aidés par des Intelligences Artificielles qui vous octroieront de précieux atouts durant le jeu.

A la fin du 6<sup>ème</sup> tour, le joueur totalisant le plus de points l'emporte.

# Mise en place

Triez les cartes par type et formez une pioche pour chacun.

Révéléz 4 Cartes Marché en ligne à droite de la pioche. Au-dessus de chacune, placez 1 Marqueur Marché en les triant par ordre croissant.

Le 1<sup>er</sup> cartouche des Cartes Marché indique le nombre de Cartes Bâtiments qu'il faut placer en-dessous en colonne. Pour chaque symbole de carte vide, placez un Bâtiment face visible, pour chaque symbole de carte pleine placez un Bâtiment face cachée.

Tirez 1 Crédit au hasard parmi les 4 couleurs. La Carte Marché portant le marqueur de même couleur devient le Marché Bonus. Piochez 1 carte IA et placez là face visible parmi les récompenses du Marché Bonus.



Piochez et révéléz 1 carte Objectif. Le reste des cartes est rangé.

Chaque joueur récupère 1 Plaque de mise, 1 Paravent et 10 Crédits de sa couleur. Formez une banque avec les Crédits restants.

Placez le Dé compte tour sur 1.



## Déroulement d'un tour

Le jeu va se dérouler en une succession de tours divisés en phases.

### Réinitialisation

**Lors du premier tour de jeu, ignorez cette phase**

Défaussez les éventuelles cartes Bâtiment et Marché encore en jeu, puis remettez en place le jeu comme en début de partie. Seule la Carte Objectif reste en jeu pendant toute la partie.

Chaque joueur peut également prendre en main les éventuels Crédits bonus qu'il a pu obtenir et défausser les Cartes Marché de rappel.

Faites monter de 1 le Dé compte tour.

## Mises

Chaque joueur va miser des crédits sur les différents Marchés en jeu.

Pour ce faire, il va poser des piles de Crédits sur les emplacements de sa Plaque de mise, en prenant soin de se cacher derrière son paravent. Une mise est toujours constituée au minimum de 1 Crédit.

Lorsque chaque joueur a terminé de miser, relevez simultanément vos paravents afin de révéler les mises.

## Résolution

Bâtiment par bâtiment, attribuez les récompenses comme suit :

- Toutes les mises de même valeur ne sont pas prises en compte. Les joueurs concernés n'ont aucune récompense.
- Le joueur possédant la mise la plus haute obtient la récompense Or.
- Le joueur possédant la seconde mise la plus haute obtient la récompense Argent.
- Les autres joueurs ayant misé obtiennent la récompense Bronze.

Pour le Marché Bonus, la Carte IA vient se rajouter aux cartes disponibles comme récompense. Le joueur qui la récupère applique son effet au moment indiqué puis la défausse une fois utilisée.

Un joueur obtenant 1 Crédit bonus grâce à 1 Carte Marché conserve cette carte jusqu'au début du prochain tour en guise de rappel.

## Fin du jeu

A la fin du 6<sup>ème</sup> tour, le jeu s'arrête.

La Carte Objectif tirée en début de partie indique comment gagner des points en fonction des Cartes Bâtiment accumulées.

Les jokers peuvent être considérés comme n'importe quel Bâtiment mais chaque Bâtiment ne peut rapporter des points qu'une fois.

Le joueur qui possède le plus de points l'emporte.