

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité.**

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

**<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)**

# Maxi \$alaire

## RÈGLE DU JEU

### 1. Le matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 2 dés
- 6 livrets de compte en banque
- 6 clips
- 15 cartes Appartement
- 10 cartes Métier
- 63 cartes achats
- Chèques de banque
- Billets de banque
- 6 cartes Chômage
- 6 cartes Crédit
- 30 cartes Bonus
- 1 carte Mémo

### 2. Préparation du jeu

- Chaque joueur tire une carte Métier et une carte Appartement au hasard.
- Chaque joueur place un clip sur le premier échelon de sa carte Métier.
- Les joueurs désignent parmi eux un banquier qui gèrera tout au long de la partie l'argent de la banque et calculera l'intérêt généré par le compte en banque des joueurs.
- Chaque joueur choisit un numéro de compte en banque, il sera géré par le banquier.
- Placer les cartes Bonus, Voitures, Voyages et Confort à leurs places respectives au centre du plateau.
- Placer la carte Mémo face visible pour vous aider à calculer lorsque vous tomberez sur des cases payantes.
- Le banquier verse un salaire à chaque joueur (voir carte Métier au premier échelon).
- Lancez les 2 dés à tour de rôle, celui qui obtient le meilleur score commence à jouer.

### 3. But du jeu

Le gagnant de la partie sera le joueur qui aura acquis le meilleur niveau de vie, c'est-à-dire celui qui possèdera le plus de biens en valeur de cartes achats (Voyages, Voitures et Confort) et ce, indépendamment de la valeur de l'argent que chaque joueur possède en fin de partie.

Nous vous recommandons des paliers allant de 8 000 à 15 000 euros d'objectif de cartes achats.

### 4. Les règles de base

#### I. QUELQUES PRINCIPES :

- A chaque fois qu'il passe par la case départ, chacun des joueurs reçoit son salaire en fonction de l'échelon auquel il est parvenu (voir carte Métier), puis le banquier lui verse ses intérêts sur son compte en banque. (voir Chapitre 5)
- A chaque tour (sauf au premier), chaque joueur devra régler son loyer, ses charges et ses impôts sur le revenu à la banque (cases blanches), lorsqu'il passe au-dessus de ces 3 cases (et non pas uniquement s'il tombe dessus !).

- Si au cours du jeu, un joueur fait un double avec les dés, il doit déposer 100 € dans la cagnotte Bingo Cash au centre du plateau.

## II. LES AVANTAGES MÉTIERS :

Chaque métier donne droit à des avantages :

- ASSURANCES : Ne paye pas l'assurance.
- BÂTIMENT : Perçoit les bénéfices de la case chantier.
- COMMERCE : Perçoit les bénéfices de la case restaurant.
- DROIT : Ne paye pas le notaire.
- FINANCES : Touche le double d'intérêts sur son compte en banque.
- IMMOBILIER : Ne paye que la moitié de son loyer.
- IMPOTS : Ne paye pas les impôts sur le revenu, ni les impôts locaux.
- MAINTENANCE : Ne paye pas ses charges.
- MECANIQUE : Perçoit les bénéfices de la case panne.
- MEDECINE : Ne paye pas l'hôpital.

*NB : Si personne ne détient la carte du bâtiment par exemple, payez néanmoins les frais de la case chantier à la banque.*

## 5. Compte en banque

### I. DÉPÔT :

Si un joueur veut déposer de l'argent sur son compte en banque (et percevoir des intérêts à chaque tour), il devra attendre de tomber sur une case « Banque ».

### II. RETRAIT :

Si un joueur veut retirer de l'argent de son compte en banque, il existe 3 possibilités :

- Tomber sur une case banque. Il peut alors le faire librement et gratuitement.
- A tout moment de la partie, mais moyennant des frais de gestion de 300 € (à payer à la banque).
- Gratuitement pour tout achat d'une carte.

### III. LE CALCUL DES INTÉRÊTS :

A chaque fin de tour, le banquier ajoute les intérêts générés par le compte en banque de chaque joueur. Les intérêts sont calculés de la façon suivante :

- De 0 à 1000 € sur le compte : 100 € d'intérêts
- 1000 à 2000 € sur le compte : 200 € d'intérêts
- 2000 à 3000 € sur le compte : 300 € d'intérêts
- Etc...

*Rappel : Pour le métier « Finances », les intérêts sont doublés (Ex : si le joueur possède 1200 € sur son compte en banque, il percevra 400 € d'intérêts au lieu de 200 € pour les autres joueurs).*

### IV. LE CRÉDIT :

Si un joueur se retrouve dans l'incapacité d'honorer un paiement, il a la possibilité :

- De revendre aux enchères aux autres joueurs une des cartes achats en sa possession (ou à la banque à moitié prix)
- S'il ne possède pas de carte achats, il pourra faire un crédit à la banque (voir modalités sur les cartes Crédit)

*NB : Un joueur qui fait un crédit ne pourra ni placer d'argent à la banque, ni acheter de carte achats tant qu'il n'aura pas totalement remboursé son crédit.*

## 6. Les cases et leurs significations

### I. LES CASES BLANCHES :

- LOYER : Payez votre loyer (voir carte Appartement)

- CHARGES : Payez vos charges (voir carte Appartement)
  - IMPOTS SUR LE REVENU : Payez vos impôts sur le revenu (voir carte Métier).
- NB : Les montants dus pour ces 3 cases doivent être payés impérativement à chaque passage, même si l'on ne s'arrête pas dessus (sauf au premier tour).*

## II. LES CASES ROUGES :

- LE 9 D'ARGENT :
  - Le joueur qui tombe sur cette case, mise la somme qu'il désire (mais 100 € maximum). Les joueurs qui veulent participer misent le même montant. Le joueur qui est tombé sur cette case lance les dés le premier, puis celui qui est à sa gauche, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur fasse un 9 et empoche la mise totale.
  - A chaque tour de table, si personne n'a réalisé un 9, le joueur qui a joué le premier remise une nouvelle fois la somme qu'il veut à hauteur de 100 € maximum, les autres peuvent suivre ou abandonner, laissant ainsi la cagnotte au dernier joueur en lice.
- LE DOUBLÉ « C » GAGNÉ :
  - Le joueur qui tombe sur cette case parie la somme qu'il désire, puis il lance les 2 dés. S'il réalise un doublé, il remporte 10 fois sa mise. Sinon il reverse sa mise à la banque.
- LE BINGO CASH :
  - Le joueur qui tombe sur cette case remporte la cagnotte Bingo Cash située sur le plateau de jeu.

## III. LES CASES ORANGE :

- ACHAT : Le joueur qui tombe sur cette case peut acheter la carte achats de son choix : Voitures, Voyages ou Confort. Il saisit la pile qui l'intéresse et sélectionne la carte qu'il souhaite. Il devra ensuite mélanger les cartes avant de les replacer sur le plateau.

## IV. LES CASES MARRON :

- AGENCE EMPLOI : Si vous désirez changer de carte Métier, payez un droit de 200 € et tirez une autre carte Métier au hasard.  
*NB : Si vous changez de métier, vous régressez et devez donc redémarrer à l'échelon 1 de votre nouvelle carte.*
- MAIRIE : Si vous désirez changer de carte Appartement, payez un droit de 200 € et tirez une autre carte Appartement au hasard.

## V. LES CASES JAUNES :

- EXAMEN : Vous pouvez passer vos examens, pour monter d'un échelon et tenter d'avoir un meilleur salaire. Pour cela, payez d'abord vos frais d'inscription (voir carte Métier, colonne frais d'examens).  
Pour réussir votre examen, vous devez en un coup de dés, réaliser le score minimum inscrit sur votre carte Métier dans la colonne examens.  
*Ex : Mini 6, vous devez faire au moins 6.*  
*Mini 7 (2 x), vous devez faire au moins 7, puis sur un deuxième lancé, encore au moins 7.*  
*NB : Selon les métiers et les échelons, l'examen sera plus ou moins difficile à passer.*

## VI. LES CASES BLEUES :

- IMPOTS LOCAUX : Le joueur qui tombe sur cette case paye ses impôts locaux (voir carte Appartement).
- NOTAIRE : Le joueur qui tombe sur cette case paye le notaire. Lancez un dé et multipliez votre score par 100 €.  
*Ex : Vous réalisez 4, payez 4 x 100 € = 400 €.*
- ASSURANCES : Payez l'assurance (voir carte Appartement)

## VII. LES CASES VIOLETTES :

- ENCHERES : Le joueur qui tombe sur cette case choisit une pile parmi les 3 thèmes (Voitures, Voyages ou Confort). Il prend la première carte sur le dessus de la pile, sans choisir. Cette carte est alors mise aux enchères entre tous les joueurs et ira au plus offrant.  
*NB : Le prix de départ des enchères est la moitié de la valeur réelle de la carte. Si personne n'est intéressé, elle est alors remise dans son paquet, sous la pile.*

## VIII. LES CASES VERTES :

- HOPITAL : Payez l'hôpital. Lancez les 2 dés, multipliez votre score par 50 €, et payez cette somme à la banque.
- RESTO : Payez le restaurant. Lancez les 2 dés, multipliez votre score par 40 €, c'est la somme que vous donnerez au joueur qui détient la carte Métier du commerce. Si toutefois personne ne détient la carte Commerce, vous devez payer cette somme à la banque.
- CHANTIER : Payez vos travaux. Lancez les 2 dés, multipliez votre score par 30 €, c'est la somme que vous donnerez au joueur qui détient la carte Bâtiment. Si toutefois personne ne détient la carte Bâtiment, vous devez payer cette somme à la banque.
- PANNE : Seuls les joueurs qui ont une ou plusieurs voitures sont concernés par cette case. Si vous tombez sur cette case, lancez les 2 dés, multipliez votre score par 30 €, puis par le nombre de cartes Voitures en votre possession.

*Ex : Vous faites 5, et vous avez 2 cartes Voitures*

$$5 \times 30 \text{ €} = 150 \text{ €}, \quad 150 \text{ €} \times 2 = 300 \text{ €}$$

*Vous devez donc payer 300 € au joueur qui détient la carte Mécanique ou bien à la banque le cas échéant.*

- BINGO PLUS : Lancez les 2 dés, multipliez ce chiffre par 20 €, c'est la somme que vous poserez dans la cagnotte Bingo Cash.  
*NB : Pour faciliter les calculs, vous pouvez vous référer à la carte Memo.*

## IX. LES CASES BLEU TURQUOISE :

- BONUS : Tirez une carte Bonus. La lecture de la carte peut rester secrète ou non (au choix du joueur). Vous pourrez la jouer quand vous le désirez, sauf s'il est précisé qu'elle doit être jouée immédiatement.

## X. LES CASES ROSES :

Le Jeu récompense les bons consommateurs...

- PRIME AU LOYER : Le joueur qui tombe sur cette case a le droit à une aide au logement, il reçoit donc une prime (voir carte Appartement).
- PACHA : Une prime de 350 € est automatiquement versée au joueur qui détient la plus grosse valeur en cartes Confort, ceci à chaque fois que n'importe quel joueur tombe sur cette case.
- AVENTURIER : Une prime de 350 € est automatiquement versée au joueur qui détient la plus grosse valeur en cartes Voyages, ceci à chaque fois que n'importe quel joueur tombe sur cette case.
- EXPO : Une prime de 500 € est automatiquement versée au joueur qui détient la plus grosse valeur en cartes Voitures, ceci à chaque fois que n'importe quel joueur tombe sur cette case.
- RALLYE : Seuls les joueurs qui possèdent au moins une carte Voitures peuvent participer à ce challenge. Tour à tour les joueurs lancent les 2 dés. Celui qui fait le plus grand score empoche une prime de 350 €.

*NB 1: un bonus de 2 points sera attribué au joueur qui possède la carte Voitures la plus chère, bonus qu'il devra ajouter à son lancé de dés.*

*NB 2 : si un seul joueur possède une carte Voitures, il gagne automatiquement la prime.*

- PRIMES : Différentes primes sont distribuées aux joueurs, comme suit :
  - Plus petit salaire : 100 € (le joueur qui a le plus petit salaire mensuel).
  - Meilleur épargnant : 150 € (le joueur qui a le plus d'argent sur son compte en banque).
  - Meilleur étudiant : 200 € (le joueur qui est à l'échelon le plus haut sur sa carte Métier. En cas d'égalité, se référer à la lettre en haut à gauche de la carte Métier. (« A » étant plus difficile que les autres, il l'emportera automatiquement sur les autres, ensuite « B », etc.)
  - Plus grand logement : 250 € (le joueur qui a l'appartement avec la plus grande surface, voir carte Appartement).
  - Meilleur acheteur : 300 € (le joueur qui a la plus grosse valeur en cartes achats).

## XI. LES CASES GRISES :

- CHOMAGE : Le joueur qui tombe sur cette case se retrouve sans emploi. Il reçoit immédiatement une carte chômage qu'il place devant lui de façon visible. Son salaire est désormais revu à la baisse (voir carte Métier, colonne « salaire au chômage »), et ce jusqu'à ce qu'il retrouve du travail (voir case « Emploi »).

*NB : un joueur au chômage peut continuer à passer des examens et à jouer normalement, seul son salaire change.*

- EMPLOI : Le joueur qui tombe sur cette case retrouve son emploi. Il rend sa carte chômage et il peut à nouveau toucher son salaire en intégralité à chaque tour.
- BANQUE : Le joueur qui tombe sur cette case peut déposer ou retirer de l'argent sur son compte en banque (voir chapitre « Compte en banque »).