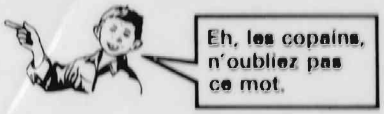
MAD®

2 à 4 joueurs – 10 ans et adultes

Mad Magazine designs © 1979 E.C. Publications, Inc.
© 1979 Parker Brothers, Beverly, MA 01915, U.S.A.

BUT

Être le premier à perdre, nous disons bien à **perdre**, tout son argent.



Pour cela, vous disposez :

- de 2 dés
- de 4 pions
- de billets en dollars (mais oui...) 48p.
- des cartes (24)
- un tableau de jeu

PRÉPARATION

4. Il faut un commencement à tout : prenez les cartes et battez-les. Ensuite, formez un talon face cachée et mettez-le au centre du plateau (le centre est au milieu).

3. Nommez un banquier, honnête de préférence, qui procède ainsi :

c) il fait des paquets différents suivant la couleur des billets

b) il place un billet de 500 $ sur la case DEVEINE

a) il distribue à chacun :

1 billet de 5.000 $
4 billets de 1.000 $
2 billets de 500 $
(soit ~~9.000 $~~ non, c'est pas assez ; 10.000 $).

Il met le reste à la banque, il a soin de ne pas le mélanger avec son propre argent, même par distraction...

2. Chaque joueur choisit un pion et le place sur "GO"

1. Chaque joueur lance un dé. Le veinard qui a fait le moins bon score commence. La partie se déroule de gauche à droite.

LE JEU

ATTENTION : Même si vous ne connaissez pas ce jeu (pas plus bête et méchant qu'un autre), jouez-y... à vos risques et périls... vous êtes sur la bonne voie.

C'est toi qui commences ?
Lance deux dés, et avance du total des points.

b) Lance-les de la main gauche. Sache pour ta gouverne que tu es observé et que chaque fois que tu les lanceras de la main droite, tes adversaires te donneront 500 $ chacun.

a) Evidemment, déplace tes pions dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sur la piste extérieure (si tu te déplaces dans le sens des aiguilles d'une montre).
Peu importe la case dans laquelle tu tombes (sans te faire mal), tout ce qu'on te demande, c'est de suivre les instructions.
Certaines cases parlent d'elles mêmes. D'autres demandent des précisions, même si tu as l'esprit très ouvert :

z) Si on te dit de prendre une carte, prends celle du dessus du talon et, sans tergiverser, suis les instructions, puis remets la face visible sous le talon. Simple, non ?

y) A moins que tu ne tombes sur une case "double flèche", continue sur la piste extérieure.

x) Si tu tombes sur une case "double flèche", lance immédiatement un dé (avec ta main gauche et tu sais pourquoi) et avance du nombre des points obtenus.

w) Dès que tu es sur le circuit intérieur, joue avec un dé seulement.

v) AILLEURS est une des cases située au coin du plateau.

u) Supposons que l'on te dise d'envoyer tous les autres voir AILLEURS. Premièrement, il vont tous sur cette case (cela paraît évident ?). Alors chacun, à tour de rôle, repart de la case "GO". Après cela, joue normalement.

t) Si tu dois changer de chaise, ne prends pas ton argent avec toi. Et en parlant d'argent ($), la personne qui se retrouve à la place du banquier devient banquier. Gardez-le à l'œil, même s'il n'est pas tricheur, on ne sait jamais !

s) Si ce n'est pas ton jour de chance et que tu tombes sur la case "DEVEINE", prends l'argent qui est dessus, le banquier (qui que ce soit) replace 500 $ de la banque sur cette case.

r) Quand tu places ton pion sur la case "GO" en début de jeu, tu ne perds rien, sinon ta santé mentale et/ou ton orgueil.

(fin temporaire du paragraphe concernant les cases du plateau).

Dès que les cartes du talon sont toutes retournées, bats-les et pose-les, face cachée, et si tu t'en se le courage, continue de jouer.

(reprise du paragraphe concernant les cas du plateau).

!!!