



RÈGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs.

CONTENU DE LA BOITE

1 plateau de jeu métallique argenté de 28 cm x 53 cm / 1 dé à jouer
 4 plots de couleurs différentes, rouge, jaune, vert, bleu
 1 coffret-tirelire "PIKY BANK" bleu foncé
 1 sachet de 100 rondelles trouées de couleur orange : les "SOUS".

Un ensemble de 68 plaquettes magnétiques se décomposant comme suit:

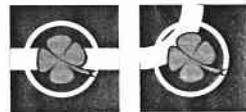


1 grande plaque case "DÉPART"
 (4 plaquettes à ne pas séparer)

1 plaquette
 "DEMI-TOUR"



16 plaquettes "PARCOURS" de couleur bleu foncé, comportant un petit cochon à l'intérieur d'un cercle: "TIRELIRE"



15 plaquettes "PARCOURS" de couleur bleu foncé, comportant un trèfle à 4 feuilles à l'intérieur d'un cercle: "CHANCE".

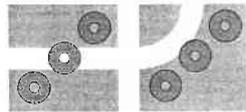
32 plaquettes "TERRITOIRE" : 8 rouges, 8 jaunes, 8 vertes, 8 bleues.
 illustration de ces plaquettes "TERRITOIRE" :



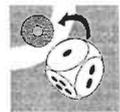
2 plaquettes indiquant le versement de 1 "SOU" au possesseur de la plaquette "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)



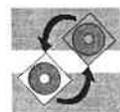
2 plaquettes indiquant le versement de 2 "SOUS" au possesseur de la plaquette "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)



2 plaquettes indiquant le versement de 3 "SOUS" au possesseur de la plaquette "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)



1 plaquette signifiant que le joueur jette le dé pour savoir combien de "SOUS" il doit donner au possesseur de la plaquette "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)



1 plaquette signifiant que le joueur échange ses "SOUS" avec ceux du possesseur de la plaquette "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)

BUT DU JEU

le but du jeu est d'acquérir le maximum de "SOUS" en effectuant un aller-retour sur le parcours constitué.

LE JEU

La partie comporte 2 phases:

1/ CONSTRUCTION DU PARCOURS

2/ DÉROULEMENT DE LA PARTIE



1/ CONSTRUCTION DU PARCOURS

Chaque joueur choisit un plot d'une des 4 couleurs proposées: rouge, jaune, vert, bleu + les 8 plaquettes "TERRITOIRE" de la couleur correspondante. Il reçoit 6 "SOUS" qu'il empile sur son plot.

Toutes les plaquettes "PARCOURS" constituent la "pioche" et sont placées, ensemble, face visible, à proximité du plateau de jeu.

A tour de rôle, les joueurs jettent le dé : Celui qui obtient le plus grand chiffre commence. Il place la case "DÉPART" sur le plateau métallique (recommencer entre les ex-æquo).

Le joueur qui a placé la case "DÉPART" choisit alors une plaquette "PARCOURS" de la "pioche" ou une plaquette "TERRITOIRE" et la raccorde à la case "DÉPART".

Ensuite, chacun des autres joueurs, en suivant le sens des aiguilles d'une montre, choisit soit une plaquette "PARCOURS" soit une plaquette de son "TERRITOIRE" et la raccorde à la précédente pour constituer un parcours continu...

L'objectif est, pour chacun, de poser toutes ses plaquettes "TERRITOIRE".

Par contre il n'y a pas d'obligation à utiliser toutes les plaquettes "PARCOURS".

Le parcours doit être continu et se terminer par la plaquette "DEMI-TOUR".

La plaquette "DEMI-TOUR" est posée par le joueur qui a placé la case "DÉPART". Il ne peut le faire que lorsque toutes les plaquettes "TERRITOIRE" sont posées et que c'est à son tour de jouer, sauf dans le cas suivant:

Si le tracé du parcours rend impossible la pose des plaquettes (cul de sac, par exemple) la plaquette "DEMI-TOUR" est substituée à la dernière plaquette posée. Le parcours est alors terminé. Plus aucune des plaquettes restantes ne pourra être utilisée.

On place ensuite 1 "SOU" sur chaque plaquette "PARCOURS" ("TIRELIRE" ou "CHANCE").

Puis on dépose 6 "SOUS" dans le coffret-tirelire "PIKY BANK" que l'on met à proximité de la case "DÉPART".



2/ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a placé la case "DÉPART" commence. Il jette le dé et avance du nombre de cases correspondant.

Chaque joueur joue à tour de rôle.

Plaquettes "PARCOURS"

Le joueur qui s'arrête sur une plaquette avec un "SOU" le prend et l'empile sur son plot.

-Le joueur qui s'arrête sur une plaquette dont le "SOU" a déjà été prélevé:

- donne 1 "SOU" au coffret-tirelire "PIKY BANK" s'il tombe sur une plaquette "TIRELIRE".
- prend 1 "SOU" dans le coffret-tirelire "PIKY BANK" s'il tombe sur une plaquette "CHANCE".

Plaquettes "TERRITOIRE"

-Le joueur qui s'arrête sur une plaquette de son propre "TERRITOIRE" est "chez lui"; il n'exécute aucune consigne et rejoue.

-Le joueur qui s'arrête sur la plaquette "TERRITOIRE" d'un autre joueur exécute la consigne qui y est portée, c'est à dire:

- il donne 1, 2 ou 3 "SOUS" au possesseur du "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)
- il lance le dé pour savoir combien de "SOUS" il doit donner au possesseur du "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)
- il échange tous ses "SOUS" avec ceux du possesseur du "TERRITOIRE" (rouge, jaune...)

Attention: en cas d'échange de "SOUS" bien mémoriser l'emplacement des plots de chacun des deux joueurs.

Le joueur arrivé à la case "DEMI-TOUR" repart en sens inverse vers la case "DÉPART".

BONUS: Si le joueur s'arrête pile sur la case "DEMI-TOUR", il prend 3 "SOUS" dans le coffret-tirelire "PIKY BANK" avant de continuer son parcours vers la case "DÉPART".

FIN DE LA PARTIE

Une partie se termine lorsqu'un des joueurs parvient à s'arrêter pile sur la case "DÉPART".

Si le joueur n'arrive pas à s'arrêter pile sur la case "DÉPART", il recule du nombre de cases correspondant à l'excédent de points et tente à nouveau sa chance au prochain tour.

Le joueur qui parvient donc le premier à la case "DÉPART" prend la totalité des sous du coffret-tirelire "PIKY BANK" et la partie est terminée.

On fait alors les comptes: LE GAGNANT est celui qui possède le plus de "SOUS".

Avec "PIKY BANK" on peut décider :

- Soit de jouer plusieurs manches sur le même parcours.
- Soit de reconstruire le parcours différemment après chaque partie.

Durée d'une partie: Entre 15 et 20 minutes.

ATTENTION: il n'y a pas de notion de dette: si au cours du jeu, un joueur ou le coffret-tirelire "PIKY BANK" n'a plus assez de "SOUS", la partie continue mais les échanges ne se font qu'à hauteur des "SOUS" disponibles.