

Y€S\$™

Jeux Ravensburger® n° 26 005 8

Auteur / Licence :

ARMSTRONG

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Vous aussi, vous rêvez de devenir un des maîtres de ce monde ? De posséder suffisamment d'argent pour pouvoir faire ce que vous avez toujours eu envie de faire ? Alors, dites YES™ et entrez dans le jeu du pouvoir et de l'argent !



CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 30 figurines dorées = les biens
(7 tracteurs, 7 buildings, 7 usines, 3 lingots d'or, 3 barils de pétrole, 3 satellites)
- 90 socles
(15 par joueur dans les 6 couleurs blanc, noir, rouge, vert, bleu et jaune)
- 2 dés blancs
- 1 dé rouge
- 1 marqueur CASH
- 93 cartes
(21 cartes YES™, 21 cartes NO, 21 cartes OBJECTIF, 30 cartes PAYS)
- 130 billets de banque YES™
(40 x 100 000, 30 x 50 000, 30 x 20 000, 30 x 10 000)



BUT DU JEU

Le premier joueur qui atteint les buts fixés par ses deux cartes OBJECTIF **OU** qui possède 1 000 000 YES™ remporte la partie.

PRÉPARATION

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table. Celui-ci représente la carte du monde, divisée en 5 continents : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Afrique et Asie / Océanie.

Trier les **billets** et les placer dans les compartiments de la boîte. Un joueur s'occupe de la banque. Chaque joueur reçoit 200 000 YES™ (1 x 100 000, 1 x 50 000, 1 x 20 000, 3 x 10 000).

Les **cartes** sont triées selon leur verso. Chaque paquet est bien mélangé. Les **cartes YES™ et NO** sont placées sur les emplacements correspondants du plateau, face cachée.

Chaque joueur reçoit secrètement **2 cartes OBJECTIF et 4 cartes PAYS**. À 5 ou 6 joueurs, tous les joueurs reçoivent chacun 2 cartes OBJECTIF mais seulement 3 cartes PAYS. Chacun garde ses objectifs à l'abri du regard des autres et pose ses cartes PAYS devant lui, face visible.

Les cartes OBJECTIF et PAYS restantes sont empilées séparément à côté du plateau, face cachée.

Chaque joueur prend les 15 **socles** d'une couleur qui indiqueront à qui appartiennent les biens au cours de la partie.

Chaque carte PAYS montre un bien et un pays. À chaque fois qu'un joueur reçoit une carte PAYS, y compris au début de la partie, il place le bien représenté sur un socle de sa couleur et pose le tout sur le pays indiqué sur la carte.



Le **marqueur CASH** est posé sur la case 100 000 de l'échelle CASH.

Les **biens** et les **dés** sont placés à côté du plateau.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Il lance les deux dés **blancs** et décide quel dé il désire garder pour lui et lequel il passe à son voisin de gauche. Le joueur dont c'est le tour commence par effectuer l'action indiquée par son dé.

Sur les 6 faces des dés blancs figurent les indications suivantes :

YES™ · NO · CASH · PAYS · ACHETER · VENDRE

Signification de chacune :

YES™

Le joueur pioche la carte supérieure du paquet YES™ et suit ses instructions. La plupart des cartes sont jouées immédiatement. Certaines peuvent cependant être utilisées plus tard. Une fois jouée, la carte est remise sous le paquet de cartes YES™.

NO

Le joueur pioche la carte supérieure du paquet NO et suit ses instructions. Une fois jouée, elle est remise sous le paquet NO.

CASH

Le joueur déplace le marqueur CASH de **1, 2 ou 3 cases** dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces cases indiquent :



Le joueur qui déplace le marqueur CASH sur cette case gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de biens en Amérique du Nord gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de biens en Amérique du Sud gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de biens en Europe gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de biens en Afrique gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de biens en Asie / Océanie gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de barils de pétrole sur le plateau gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de tracteurs sur le plateau gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de satellites sur le plateau gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus d'usines sur le plateau gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de lingots d'or sur le plateau gagne 100 000 YES™.



Le joueur qui possède le plus de buildings sur le plateau gagne 100 000 YES™.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent l'argent (arrondi).

Bien que le joueur qui a obtenu CASH au dé ait le droit de déplacer le marqueur de 1, 2 ou 3 cases, au choix, il peut arriver qu'aucune de ces cases ne l'avantage.

Dans ce cas, il met **aux enchères** le droit de déplacer le marqueur. Tous les joueurs qui souhaitent participer aux enchères choisissent une somme d'argent qu'ils gardent cachée dans un premier temps. Quand tous les joueurs sont prêts, les offres sont dévoilées en même temps. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée déplace alors le marqueur CASH de 1, 2 ou 3 cases dans le sens des aiguilles d'une montre et gagne éventuellement 100 000 YES™ (partagés avec d'autres joueurs, selon les cas). L'argent offert pour obtenir le droit de déplacer le marqueur YES™ revient au joueur dont c'est actuellement le tour.

Précision : En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui avait obtenu CASH au dé décide quelle offre il accepte.

PAYS

Le joueur pioche la carte supérieure du paquet PAYS et la pose à côté de ses autres cartes PAYS, face visible. Il prend ensuite le bien représenté sur la carte, le place sur un de ses socles et le pose sur le pays indiqué sur la carte.

ACHETER

Le joueur peut acheter une carte PAYS de son choix à l'un de ses adversaires, sans que celui-ci puisse s'y opposer. Il prend alors la carte choisie et paye le prix indiqué dessus. Celui qui aime le risque peut, à la place, lancer le dé **rouge** et payer le prix qu'il indique : il peut atteindre 10 000, 20 000, 50 000, 100 000 YES™ ou même le double du prix initial indiqué sur la carte (x2). Il retire alors le bien correspondant du plateau, remplace le socle de l'ancien propriétaire par l'un des siens et les replace sur le pays indiqué sur la carte.

VENDRE

Si le joueur désire vendre une carte PAYS, il choisit l'une de ses cartes PAYS et la met en vente. Tous les joueurs intéressés par la carte, lancent le dé **rouge**. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne la carte et paye le prix d'achat indiqué par le dé (voir « ACHETER »). Il retire alors son bien du plateau, remplace son socle par l'un de ceux de l'acheteur et les replace sur le pays indiqué sur la carte.

En cas d'égalité, c'est le vendeur qui décide qui gagne la carte.

Si aucun joueur ne désire acheter la carte, le joueur peut la vendre à la banque. Elle paye alors le prix indiqué sur la carte. Une fois que la banque a payé le joueur, la carte est remise sous le paquet PAYS. Le bien est retiré du plateau et le joueur récupère son socle.

Important : À son tour de jeu, le joueur **doit** se décider pour un dé, mais peut renoncer à effectuer l'action « VENDRE ».

Le second dé blanc

Une fois que le joueur s'est décidé pour un dé et a effectué l'action correspondante, son voisin de gauche **est obligé** d'effectuer l'action imposée par le second dé blanc.

La partie continue

Une fois l'action du second dé effectuée, c'est au tour du joueur qui vient justement d'effectuer cette seconde action de jouer. À son tour, il lance les deux dés blancs, se décide pour l'un d'eux, effectue l'action correspondante et passe le second dé à son voisin de gauche...

Difficultés financières

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer une somme due, il doit vendre à la banque autant de cartes PAYS que nécessaire pour pouvoir honorer ses dettes. Les cartes sont remises sous le paquet correspondant et les biens retirés du plateau. Si le joueur ne possède toujours pas assez d'argent après la vente de toutes ses cartes PAYS, une dernière chance lui est offerte de rester dans la partie : Il lance le dé **rouge** et reçoit la somme indiquée en billets de banque. Si le dé indique « x2 », il peut relancer le dé et gagne le double (voire le quadruple, ou plus) de la somme indiquée.

Changement de cartes OBJECTIF

Quand vient son tour, un joueur peut changer une de ses cartes OBJECTIF à tout moment. Pour cela, il paye à la banque le prix indiqué sur la carte, la remet sous le paquet correspondant et tire une nouvelle carte OBJECTIF.

FIN DE LA PARTIE

Une fois qu'un joueur a atteint son premier objectif, il ne le dévoile pas. La partie ne prend fin que lorsqu'un joueur a atteint ses deux objectifs en même temps ou qu'il possède 1 000 000 YES™. Il est alors déclaré vainqueur.

ARMSTRONG

YES™ est une Marque Internationale Déposée.
Tous droits réservés. TM & © 2004 ARMSTRONG®
www.armstrongcompany.com

Distribué par
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs · B.P. 60159 · 60111 Méru CEDEX
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)

22417