

Les cartes de Nico

2 à 6 joueurs · dès 7 ans · environ 20 minutes

Money Architect™

Celui qui a le plus d'étoiles ★ à la fin gagne ! On gagne des étoiles de deux façons : avec les **Souvenirs** (dépenser aujourd'hui pour quelque chose d'amusant) et avec les **Rêves** (de grandes choses qui coûtent plus cher). Les haricots qui restent à la fin ne comptent **pas** comme des étoiles. Et Chucho va tout compliquer !

Il vous faut

- Les 12 feuilles de cartes, imprimées recto seul à 100 %. Découpez chaque rectangle et pliez les cartes sur la ligne pointillée. Les 6 cartes « Ma tirelire » ne se plient pas.
- Environ 120 haricots secs (ou des boutons, ou des petits cailloux) : c'est la **banque**. Chaque haricot vaut un quetzal.
- Un **pion** par joueur : une pièce ou un bouton différent des haricots.

Mise en place

- Chacun prend une carte **Ma tirelire** et met 3 haricots dans sa **poche**.
- **La Rue :** mélangez les 22 aventures de Nico et prenez-en 13. Mélangez les 10 cartes Chucho et prenez-en 5. Mélangez ces 18 cartes en une pioche face cachée.
- **Rêves :** mélangez-les et posez-en 3 face visible (la vitrine). Le reste, face cachée à côté.
- Le plus jeune lit en premier.

À chaque tour

1. **Retourner.** Le lecteur retourne la carte du dessus de la Rue et la lit à voix haute.
2. **Aventure de Nico :** chacun pose son pion, caché sous sa main, sur **DÉPENSER**, **ÉPARGNER**, **INVENTER** ou **PARTAGER** de sa tirelire (seulement les options de la carte). « Un, deux, trois… ouaf ! » : on lève la main et chacun fait ce que dit son option.
   Carte Chucho : lisez la carte et tout le monde l'applique.
3. **Marché.** Celui qui a le moins de ★ commence (en cas d'égalité, celui qui a le moins de haricots ; sinon, le plus jeune). Chacun peut acheter **un** Rêve de la vitrine : on paie d'abord avec sa tirelire et, s'il en manque, avec sa poche. Remettez un nouveau Rêve à sa place (s'il en reste).
4. **Épargner.** Chacun peut passer jusqu'à **2** haricots de sa poche à sa tirelire.
5. Le joueur de gauche devient le prochain lecteur.

Ce que veut dire chaque chose

+2	Prends 2 haricots à la banque et mets-les dans ta poche.
+2 dans ta tirelire	De la banque, directement dans ta tirelire.
★1	Mets 1 haricot de la banque dans tes Souvenirs. Chaque haricot là-bas vaut 1 étoile.
Paie 2 →	Pour choisir cette option, il te faut 2 haricots dans ta poche. Ils vont à la banque.
Tu perds 2	Dans une aventure : de ta poche et, si ça ne suffit pas, de ta tirelire. Si tu n'en as pas assez, tu perds ce que tu as.
Devine la main	Le joueur à ta droite cache un haricot dans une main. Si tu devines laquelle, c'est « Oui ». S'il y en a plusieurs, un par un.
Si tu es le seul	Personne d'autre n'a mis son pion sur cette même icône.
Choisis un autre joueur	C'est toi qui décides qui reçoit ces haricots.

Poche et tirelire

La **poche** sert à tout, mais attention : **Chucho ne prend des haricots que dans les poches**, et parfois il fait passer toutes les poches vers la gauche.

La **tirelire** : Chucho n'y touche jamais. Elle sert à acheter des Rêves, et pour un « Tu perds » d'une aventure si ta poche ne suffit pas. Ce qui entre dans la tirelire ne retourne jamais dans la poche.

Fin de la partie

Quand le tour de la dernière carte de la Rue est terminé (18 tours), chacun compte ses ★ : haricots dans les Souvenirs + étoiles de ses Rêves. **Celui qui en a le plus gagne !** En cas d'égalité, celui qui a le plus de haricots (poche + tirelire) gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Exemple

On retourne « Limonade volcanique ». Ana a 1 haricot dans sa poche : elle peut payer 1 et choisit **INVENTER**. Beto choisit **ÉPARGNER** (+2, sans risque). Carla veut **DÉPENSER**, mais ça coûte 3 et elle n'a que 2 : elle choisit **ÉPARGNER**. Ouaf ! Beto cache un haricot pour Ana, et Ana devine la main : oui ! Elle gagne 5. Au marché, Carla (qui a le moins de ★) achète en premier le « Ballon officiel » : 4 haricots, 2 étoiles.

Gratuit, pour jouer à la maison et en classe.