

Fonctionne sans piles !

## Règles du jeu ☺

Le jeu se joue avec un seul dé, à désinfecter après chaque usage.

Les joueurs reçoivent un pécule de départ composé d'un billet de chaque valeur (en £).

Les sommes perçues ou versées (*suite à des amendes ou autres*) viennent de la caisse principale, qui peut être tenue par un joueur, ou par un participant non-joueur.

Le joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le chiffre obtenu pour arriver sur une case libre. On ne peut lancer le dé, pour avancer, qu'une seule fois par tour. Si le joueur se retrouve sur une case déjà occupée, il se positionne alors sur la case précédente, afin de **respecter la distanciation sociale**.

Exception faite pour la case 12 (*Lourdes*) si un joueur y arrive comme accompagnant, et pour la case 30, où un joueur qui y arrive remplace et libère celui qui occupait éventuellement la place. La faillite envoie le joueur sur cette case 30. Il pourra repartir après 3 tours en touchant une aide sociale de 150 £.

Le joueur doit exécuter les directives indiquées sur la case où il s'est positionné. Si le joueur arrive sur une case l'obligeant à un nouveau déplacement inscrit sur une carte tirée, celui-ci devra se faire au tour suivant, au lieu de lancer le dé.

Si cette action amène le joueur sur une case déjà occupée, il paiera une amende forfaitaire de 50£ pour non-respect des règles de distanciation, et restera alors sur cette case.

La case 21 bis (*boutique Orange*) n'est pas un passage obligatoire, mais elle peut être utilisée pour des raisons stratégiques. (*ne pas se retrouver sur la même case qu'un autre joueur, ou échapper à la police par exemple*).

La Poste : si vous devez toucher de l'argent à La Poste, vous ne pourrez le faire que si le bureau est ouvert (*nombre pair obtenu au lancement de dé*) sinon votre gain vous échappe. Vous avancerez, à votre prochain tour de jouer, du chiffre obtenu (*pair ou impair*).

Les cartes « joker » monnayables peuvent être vendues par un joueur à un autre joueur, à des valeurs à convenir entre eux.

Pour terminer, le joueur doit faire un compte rond l'amenant sur la dernière case (39) de sortie du confinement. Si le chiffre obtenu est supérieur, le joueur revient en arrière d'autant de cases pour totaliser le chiffre obtenu. **Variante diabolique** : si le joueur ne termine pas sur la case 39 par un compte juste, il suit les traces de pas et remonte à la case d'entrée en confinement, recommençant son parcours. (*option à convenir en début de partie*)



Afin de ne pas traumatiser les jeunes, les personnes âgées, les femmes enceintes, les politiciens et les *mal-comprenant*, la case « CIMETIÈRE » a été délibérément retirée de cette version du jeu. Elle existe cependant dans une version réservée aux adultes disposant d'un certificat médical attestant de leur capacité à supporter les plus vives émotions sans dommages pour leur santé tant physique que mentale.

Symbole de la monnaie utilisée : £ (L'Euro-dollarsterling)

*Ceci afin de ne pas concurrencer les monnaies des états souverains qui sont très pointilleux sur l'usage qu'on en fait.*

Le port du masque est obligatoire lors de l'utilisation du jeu.

Si vous constatiez quelques incohérences dans les règles et le déroulement du jeu, sachez que c'est une volonté des auteurs que de se rapprocher au mieux du vécu, afin de ne pas déstabiliser davantage les participants.

## Explication de comportement par case.

- 3 / 4 / 6 / 7** : Vous tirez une carte, et vous appliquez les directives au tour suivant. S'il est indiqué un déplacement, cela annule et remplace le lancer de dé.
- 1 / 2 / 5 & 8** : rien à faire.
- 9** : Vous retournez à la Mairie. Les directives de la carte seront appliquées à votre prochain tour de jouer.
- 10 à 14** : idem 2 etc.
- 15** : Passez 1 tour.
- 16** : Passez 2 tours, et tirez une carte (directives à appliquer à votre prochain tour de jouer)
- 17** : Vous repartirez à votre tour de jouer, en avançant d'autant de cases que le chiffre obtenu, mais si vous devez percevoir une rentrée d'argent, cela ne sera possible qu'en faisant un chiffre pair.
- 18** : Vous avancez immédiatement d'autant de cases que le chiffre vous ayant amené au 18.
- 19** : Vous allez immédiatement à la case 21, ou alors vous tirez une carte »Destin «.
- 20** : à votre tour de jouer, vous suivrez les directives indiquées sur la case.
- 21** : Passez 2 tours.
- 21bis** : Passage facultatif. Vous pouvez passer par cette case, ou pas, au choix (*stratégie pour éviter le contrôle de police*).
- 22** : Passez 1 tour, et tirez une carte (directives applicables à votre tour de jouer)
- 23 / 24** : idem 3 à 7.
- 25** : Vous jetez le dé pour savoir combien de tours attendre.
- 26** : Vous retournez immédiatement case 22.
- 27** : Rien à faire.
- 28** : Idem 23 / 24.
- 29** : Vous devez déposer la somme réclamée. Si vous êtes à découvert, retournez immédiatement à la mairie où vous toucherez une aide de 150€
- 30** : Vous restez là 3 tours, sauf si un autre joueur vient vous remplacer.
- 31** : idem 2, mais vous perdez un tour.
- 32** : à votre tour de jouer, vous retournerez à la case 12 en compagnie du joueur le plus proche à ce moment là. Exceptionnellement vous pourrez stationner à 2 à Lourdes. Si 2 joueurs sont à la même distance de vous, le plus près de la sortie vous accompagnera.
- 33** : Directives indiquées sur la case : déplacement immédiat à la pharmacie, si vous êtes guéri, vous restez sur place, mais vous continuez au prochain tour.
- 34** : jet du dé : pair simple visite (*vous sortirez au prochain tour*), impair vous restez là.
- 35** : Vous rejouez immédiatement et avancez.
- 36** : Retournez immédiatement case 25 (directives applicables à votre tour de jouer).
- 37** : Retournez immédiatement case 23.
- 38** : vous devez faire 1 pour sortir, sinon vous repartez en arrière en comptant le chiffre obtenu avec le dé (*sauf variante diabolique retenue en début de partie*).

### Déplacements :

**En règle générale**, sauf indiqué « à votre tour de jouer », vous appliquez immédiatement les directives de déplacements indiquées sur la case où vous arrivez.

**En revanche**, les directives de déplacements indiquées sur les cartes tirées, seront appliquées au tour suivant, dans l'ordre du tirage des cartes.