Ensuite, chaque joueur place le montant de son pari **(entre 5 000€ et 50 000€)** devant lui et le premier joueur tourne le rouleau. Lorsque le rouleau s'arrête, déplacez chaque voiture du nombre de cases correspondant au nombre de flèches. Tournez le rouleau jusqu'à ce qu'une voiture atteigne la ligne d'arrivée.

Si deux voitures franchissent la ligne d'arrivée en même temps, la voiture qui a le plus avancé au dernier tour gagne **(par exemple, si le joueur A a obtenu 2 flèches et le joueur B a obtenu 3 flèches pour franchir la ligne d'arrivée, c'est le joueur B qui gagne).**

Le gagnant récolte la mise sur l'argent parié ; le panneau sur le plateau de jeu explique le montant que le joueur a gagné selon la piste sur laquelle il a parié. Le montant des paris des joueurs perdants sont versés à la banque.

CASINO :

Pour jouer à la machine à sous, tu devras payer **30 000€** à la banque.
Tire le levier pour libérer les dés. Si tu n'obtiens aucune combinaison, tu as perdu et ne reçois rien de la banque.

Tu recevras les montants suivants de la banque selon les combinaisons que tu obtiens :

- **2** fois le même symbole : reçois **20 000€**
- **3** fois le même symbole : reçois **40 000€**
- **4** fois le même symbole : reçois **80 000€**

Si tu es invité à accompagner un des joueurs au Casino, chaque joueur actionne la machine à sous à son tour et suit le même processus individuellement.

LES YEUX DE LA MORT :

Si tu tombes sur une case Yeux de la Mort, tu devras jouer en lançant les deux dés ; les règles varient selon les résultats que tu obtiendras :
Si aucun des dés affiche un **1**, tu devras multiplier le montant total des points par **5 000€** et les verser à la banque. Par exemple, si tu fais un 4 et un 3, tu devras payer **7 x 5 000€** à la banque, soit **35 000€.**

Si l'un des dés affiche un **1**, tu recevras **50 000€** de la banque.

Si tu fais un double **1**, pas de chance, tu recevras **100 000€** de la banque !

Lance les dés autant de fois que tu le souhaites, si tu l'oses !

Note : Si le plateau de jeu te demande de piocher une **carte Action** et que cette dernière n'est plus disponible, tu peux en acheter aux autres joueurs en payant le montant indiqué sur le plateau à la banque.

GAGNER LA PARTIE :

Le premier joueur qui est incapable d'effectuer un paiement par faute de moyens est le gagnant du jeu et du **SUPER GROS LOT** de **50 MILLIONS D'EUROS !**

Note : les cartes Action ne peuvent pas être vendues et leur valeur ne compte pas comme de l'argent à la fin du jeu.

Le Flambeur is a Registered Trademark, Licensed by Anjar Co. LLC © 2021.
All Rights Reserved

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Réf. 75052

Fabriqué en Chine

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

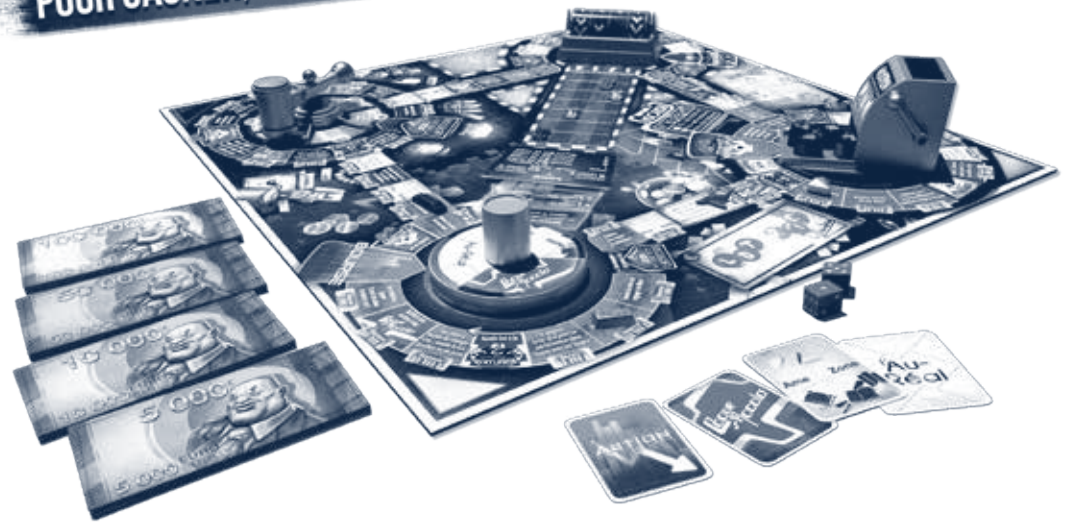
LE FLAMBEUR

POUR GAGNER, FLAMBEZ TOUT !

RÈGLES DU JEU

8+

2 à 4 JOUEURS



FÉLICITATIONS ! Vous et vos amis venez de remporter 1 million d'euros chacun à la loterie ! Mais, pour devenir **ENCORE PLUS RICHE** et gagner le **SUPER GROS LOT** de **50 millions d'euros**, l'un d'entre vous doit être le premier à **TOUT FLAMBER !**

Pour cela, parcourez le plateau et prenez un maximum de risques :
Jouez à la machine à sous, pariez aux courses automobiles, investissez à la bourse, achetez des biens à la vente aux enchères et faites plein d'autres dépenses complètement délirantes !
Mais attention, la tâche est plus compliquée qu'elle n'en a l'air !

CONTENU

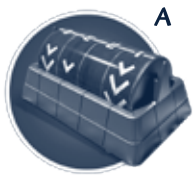
- **1** plateau de jeu
- **160** billets de banque (**40** x 5 000€, **48** x 10 000€, **40** x 50 000€, **32** x 100 000€)
- **24** cartes Action
- **2** dés
- **4** pions
- **4** voitures
- **1** machine à sous avec 4 dés noirs
- **1** roulette pour la Bourse
- **1** toupie marteau pour les Enchères
- **1** rouleau pour la Course de Voitures
- **1** feuille d'autocollants

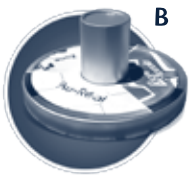
BUT DU JEU :

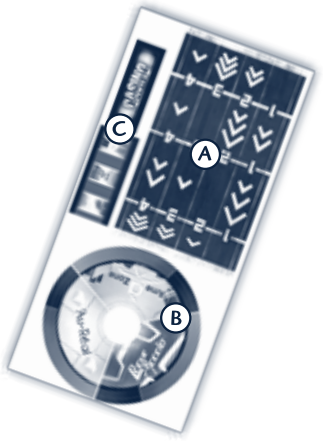
Être le premier à flamber tout son argent !

MISE EN PLACE DU JEU :

1. Place les autocollants sur les pièces en plastique comme indiqué sur les images ci-dessous :







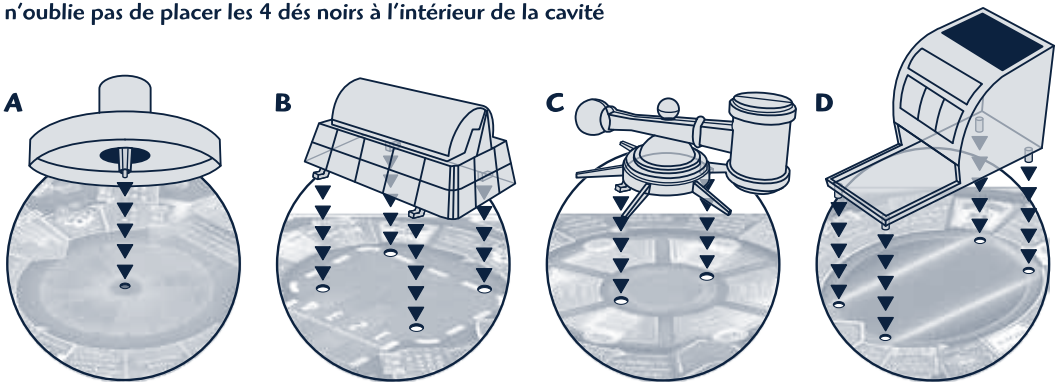
2. Positionne les pièces du jeu comme expliqué ci-dessous :

A. La roulette pour la Bourse dans le coin « **Bourse** » (voir schéma ci-dessous)

B. La toupie marteau dans le coin « **Vente aux Enchères** » en l'insérant sur le plateau (voir schéma ci-dessous)

C. Le rouleau dans le coin « **Course de Voitures** » en l'insérant sur le plateau (voir schéma ci-dessous)

D. La machine à sous dans le coin « **Casino** », en l'insérant sur le plateau (voir schéma ci-dessous) ; n'oublie pas de placer les 4 dés noirs à l'intérieur de la cavité



3. Choisis un des joueurs pour être le banquier. Il devra :

- Séparer les cartes Action en 3 paquets, selon les actions qu'elles représentent
- Distribuer 1 million d'euros à chaque joueur de la manière suivante :

- **6** billets de **5 000€**
- **7** billets de **10 000€**
- **6** billets de **50 000€**
- **6** billets de **100 000€**

4. Chaque joueur pioche 2 cartes Action de son choix.

5. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la couleur correspondante sur les 4 coins du plateau (chaque joueur partira de sa position sur le plateau).
Chaque joueur prend la voiture de course correspondant à la couleur de son pion et la place sur la zone de départ de la Course de Voitures.

6. Tous les joueurs lancent le dé ; celui qui fait le score le plus élevé commence la partie.

COMMENT JOUER :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, lance les 2 dés rouges et déplace ton pion du nombre de cases indiqué par les 2 dés. Attention à bien te déplacer dans le sens indiqué par les flèches jaunes. Suis les instructions inscrites sur la case sur laquelle tu tombes, et n'oublie pas que le but du jeu est de **PERDRE** de l'argent !

- Si tu fais un double **6**, paie **100 000€** à la banque !

- Si tu tombes sur la même case qu'un des joueurs, paie-le **10 000€.**

Lorsque tu atteins une bifurcation, tu peux choisir la direction dans laquelle tu souhaites aller.

Pour entrer au **Casino**, à la **Course de Voitures**, à la **Vente aux Enchères** ou à la **Bourse**, tu dois atterrir sur l'entrée de ces zones avec un nombre exact aux dés.

- Si tu atterris sur une case qui t'envoie vers un autre endroit, voyage dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau pour l'atteindre en payant **10 000€** à la loterie si tu passes par là.

- Si une case te demande d'acheter une action, paie le montant demandé à la banque, qui te donnera la carte Action correspondante en échange.

LOTERIE :

À chaque fois que tu passes par la case Loterie, dépose **10 000€** sur l'espace indiqué sur le plateau. Si l'espace est vide, paie **50 000€**. Si tu tombes directement sur la case Loterie ou qu'une case te demande d'y aller, récolte tout l'argent déposé sur l'espace. Si l'espace est vide, tu as de la chance, tu ne reçois pas d'argent.

BOURSE :

Lorsque tu es à la Bourse, tourne la roulette, même si tu n'as plus d'actions. Lorsque la roulette s'arrête, la flèche sur le plateau te montrera le résultat.

- Si elle s'arrête sur la partie rouge d'une action, tous les joueurs paient **20 000€** pour chaque action correspondante à la banque

- Si elle s'arrête sur la partie noire d'une action, tous les joueurs reçoivent **10 000€** pour chaque action correspondante de la banque

VENTE AUX ENCHÈRES :

Lorsque tu accèdes à la Salle des Ventes, place ton pion sur l'article sur lequel tu souhaites enchérir. Tous les articles disponibles sont visibles sur le plateau. Paie à la banque le montant inscrit sur l'étiquette de l'objet que tu as choisi et tourne la roue pour découvrir comment s'est passée la vente.

Par exemple, si tu as choisi d'enchérir sur la voiture que tu as achetée pour **100 000€** et que la roue tombe sur « **1/4** », tu recevras **25 000€** de la part de la banque.

Si tu es invité à accompagner un des joueurs à la **Vente aux Enchères**, chaque joueur sélectionne l'objet de son choix et suit le même processus individuellement.

Une fois que tu as terminé tes enchères, replace ton pion sur la case « **Vente aux Enchères** » et attends le prochain tour pour lancer le dé.

COURSE AUTOMOBILE :

Ce jeu implique tous les joueurs. Le joueur qui est invité à se rendre à la Course Automobile fait un pari sur la piste de son choix et place sa voiture sur la ligne de départ.
Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs misent, à leur tour, sur une piste différente et y placent leur voiture respective.

Astuce pour les paris : la voiture sur la **piste 1** a plus de chance de gagner, mais si vous pariez peu vous ne gagnerez « que » le double du montant de votre pari initial. La voiture sur **la piste 4** a le moins de chances de gagner mais, si elle gagne, **vous gagnerez 5 fois le montant de votre pari initial !**