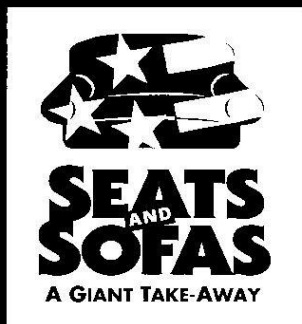


THE TAKE AWAY GAME

Regles
du jeu



Rules of
the game

Regles du jeu

CONTENU

- 1 piste de jeu
- 1 porte cartes sous la forme de salon
- 6 chariots de supermarché
- 12 dés (2 par joueur)
- 19 cartes de discount
- 36 cartes de chance
- 60 jetons de salons en 6 couleurs
- 180 billets de jeu de 5 coupures
- 1 dépliant des règles du jeu

BUT DU JEU

Vous êtes acheteur pour le compte d'un grand immeuble aux États-Unis, l'Empire State Building ou le Pentagone, par exemple. Votre rôle consiste à fournir des salons esthétiques à des prix abordables. Le but du jeu est de réunir pour votre immeuble des salons Sears and Sofas en six couleurs différentes. Mais pour ce faire, vous ne disposez que d'un montant limité de dollars. Le joueur qui a dans son immeuble au moins un jeton de salon de chacune des six couleurs gagne la partie.

PISTE DE JEU, CHARIOTS ET SALONS

La piste de jeu comporte six grands immeubles aux États-Unis. Vous devez acheter des salons pour un de ces immeubles. Le trajet sur la piste vous conduit le long de douze grandes villes telles que New York et Los Angeles. Pour jouer, vous déplacez un pion en forme de chariot de supermarché dans lequel vous pouvez placer les salons que vous achetez.

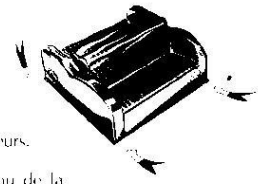
Ces salons sont représentés sur des jetons ronds. Sur chaque jeton figure le prix du salon (en moyenne 1 000 dollars).



DÉBUT DU JEU

La piste de jeu est placée sur une table au centre des joueurs.

Le porte cartes est placé dans le trou de la piste de jeu, par en dessous. Mélangez correctement les cartes de discount et de chance et placez les sur ce porte cartes avec le texte tourné vers le bas.



Chaque joueur choisit un immeuble pour le compte duquel il veut devenir acheteur. La couleur de jeu de chaque acheteur est celle de la petite étoile figurant dans l'entrée de son immeuble. Cette étoile sert de point de départ. Les joueurs placent leur chariot sur leur propre point de départ.

Mélangez les jetons de salon, avec l'illustration et le prix tournés vers le bas. Placez ensuite un jeton de salon sur chaque nom de ville américaine de la piste de jeu, là encore avec le prix caché. La couleur du jeton doit correspondre à celle du nom de la ville. Les autres jetons de salon restent, avec le prix caché, dans la rainure prévue à cet effet dans la boîte.

Un des joueurs est également trésorier de Sears and Sofas. Il remet à chaque joueur un capital de départ de 5 000 dollars pour commencer le jeu, réparti de la manière suivante :

- 4 billets de 50 dollars
- 5 billets de 100 dollars
- 4 billets de 200 dollars
- 3 billets de 500 dollars
- 2 billets de 1 000 dollars

Le joueur obtenant le nombre le plus élevé en jetant les deux dés commence la partie. Les autres joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Lancer les dés et déplacer le chariot

Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous pouvez jouer avec un ou deux dés, au choix. Il est avantageux d'utiliser deux dés, car si vous faites un double, vous rejouez. Ce n'est que dans certaines situations qu'il peut être intéressant de n'utiliser qu'un seul dé, par exemple lorsque vous n'êtes plus qu'à une seule case d'un salon tant désiré.

Si vous ne souhaitez utiliser qu'un dé, vous devez l'annoncer avant de le lancer. Après avoir lancé le ou les dés, déplacez votre chariot du même nombre de cases sur la piste que le chiffre obtenu avec les dés. Vous pouvez aller dans toutes les directions, à condition de ne pas passer deux fois par une même case dans un même tour. Les cases de la piste ont les fonctions suivantes dans le jeu :

Cases de discount (pourcentage)

Lorsque vous arrivez sur une case de discount, prenez la première carte de discount du paquet et placez-la devant vous retournée de sorte que les autres joueurs ne puissent pas voir le pourcentage de réduction qui y figure. Vous pouvez avoir trois cartes de discount maximum. Donc si vous en possédez



déjà trois et que vous arrivez sur une case de discount, vous ne pouvez pas prendre de nouvelle carte de discount. Vous devez donc utiliser une de vos cartes avant de pouvoir en tirer une autre du paquet.

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte de discount pour l'achat d'un seul salon. Une fois utilisée, la carte de discount est à replacer au-dessous du paquet.

Voici les prix définitifs, après déduction du pourcentage de réduction applicable :

Réduction	0%	10%	20%	30%	40%
Prix du salon (Dollars)	500	450	400	350	300
	1 000	900	800	700	600
	1 500	1 350	1 200	1 050	900

Cases de chance (point d'interrogation)

Lorsque vous arrivez sur une case de chance, tirez la première carte de chance du paquet.

Lisez le texte à voix haute, puis suivez les instructions et replacez la carte en-dessous du paquet, sauf indication différente sur la carte.



Cases de bonus (billet de banque)

Lorsque vous arrivez sur une case de bonus, le trésorier de Seats and Sofas vous remet le montant indiqué.



Cases du bureau d'intérim Seats and Sofas (mains)

Lorsque vous arrivez sur une case d'un bureau d'intérim Seats and Sofas, vous ne recevez rien cette fois-là, mais pour chaque tour que vous déciderez de rester sur cette case, vous recevrez le montant indiqué de la part du trésorier de Seats and Sofas. Vous pourrez rester au maximum trois tours sur une de ces cases.



Cases de salon (ville aux États-Unis)

Lorsque vous arrivez sur une ville des États-Unis, vous pouvez acheter le jeton de salon qui s'y trouve. Si vous n'avez pas ou plus la somme nécessaire, vous n'êtes pas tenu d'acheter le salon. Si vous décidez de l'acheter et que vous possédez une carte de discount, vous pouvez utiliser cette carte.

Après déduction de la réduction éventuelle, vous réglez le montant au trésorier de Seats and Sofas. Remettez ensuite la carte de discount utilisée au-dessous de son paquet, et placez le salon sur



votre chariot. Lorsque ce sera de nouveau votre tour, vous pourrez amener le salon dans votre immeuble. En chemin, vous pouvez aussi acheter d'autres salons, jusqu'à un maximum de trois.

Pour livrer un salon dans votre immeuble, il n'est pas nécessaire d'arriver précisément sur l'entrée. Si, par exemple, vous faites un huit avec les dés alors que vous vous trouvez à seulement cinq cases de votre entrée, vous entrez tout de même, les trois points restants des dés pouvant être laissés de côté. Le trésorier de Seats and Sofas veille en permanence à placer sur chaque case de salon vide un nouveau jeton de salon de la couleur adéquate.

Case occupée par un autre joueur

Une case ne peut comporter qu'un seul joueur à la fois. Lorsque vous arrivez sur une case déjà occupée par un autre joueur, ce dernier doit alors immédiatement replacer son chariot sur son immeuble. S'il a un ou plusieurs salons sur son chariot, vous pouvez le ou les lui acheter, en employant des cartes de discount si vous en avez. Mais l'achat n'est pas obligatoire et si le joueur en transporte plusieurs, vous pouvez par exemple choisir de n'en acheter qu'un seul. Tenez néanmoins compte du fait que l'autre

Le joueur pourra alors amener ses éventuels salons restants à son immeuble en une seule fois. Dans ce cas, il peut être utile d'acheter les salons que vous ne voulez pas avoir vous-même, ne serait-ce que pour contrecarrer les projets de l'autre joueur. Si vous décidez d'acheter un salon, l'autre joueur est tenu de vous le vendre au prix indiqué sur le jeton correspondant, moins la réduction éventuelle. Vous lui payez ce montant et placez votre ou vos nouvelles acquisitions sur votre chariot.

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte de discount pour l'achat d'un seul salon. Une fois utilisée, la carte de discount est à replacer au-dessous du paquet.

RÈGLES SPÉCIALES

Vous pouvez emporter trois salons maximum en même temps sur votre chariot. Mais attention : en plaçant un ou plusieurs salons sur votre chariot, vous courez le risque de tout perdre si un autre joueur arrive sur votre case.

Après trois doubles avec les dés, c'est au tour du joueur suivant.

Si vous n'avez plus suffisamment de dollars pour faire face à vos obligations financières, vous pouvez revendre les salons que vous avez achetés, au trésorier de Seats and Sofas au prix indiqué sur le jeton. Si cela ne suffit toujours pas à rembourser vos dettes, vous êtes disqualifié et devez quitter le jeu.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a acheté au moins un salon de chacune des six couleurs et les a livrés à son immeuble. Ce joueur gagne la partie.

Rules of the game

COMPONENTS

- 1 game board
- 1 double cardholder shaped like a lounge suite
- 6 shopping trolleys
- 12 dice (2 for each player)
- 19 Discount cards
- 36 Chance cards
- 60 lounge suite tokens in 6 colors
- 180 notes of play money in 5 denominations
- 1 rules of the game

THE AIM OF THE GAME

You are a buyer for a Big Building in the States, for example, the Empire State Building or the Pentagon. It is your job to supply the building with beautiful and affordable lounge suites. The aim of the game is to collect Seats and Sofas lounge suites in six different colors for your building. However, to do this, you only have a limited amount of dollars at your disposal. The player who is first to collect at least one lounge suite token in all six colors for his building is the winner of the game.

GAME BOARD, SHOPPING TROLLEYS AND LOUNGE SUITES

There are six large American buildings on the game board. You must buy lounge suites for one of the buildings. The route on the game board leads you past twelve large cities such as New York and Los Angeles. You play with a counter in the shape of a shopping trolley, in which you can place the lounge suites that you have bought. These lounge suites are illustrated on round tokens. The price of the lounge suite (average 1,000 dollars) is printed on each token.



HOW TO START THE GAME

Set up the game board on a table between the players. From below, place the cardholder in the game board through the hole. Shuffle the Discount and Chance cards well and place these in different piles in the cardholder with the text facing down.

Each player must choose a building for which he wants to be the buyer. The playing color of each of the buyers is the same color as the small star that marks the entrance of his building. This star is also the starting position. Each player must place his shopping trolley at his own starting position.

Shuffle the lounge suite tokens well, holding the illustration and the price face down. Next, place a lounge suite token, again with the price facing down, on each of the American cities on the game board. The color of the token must correspond with that of the city. Place the remaining lounge suite tokens in the hollow that is designed for them in the box (make sure the price cannot be seen).

One of the players is also the Seats and Sofas Cash Manager. He gives every player 5,000 dollars starting capital, divided up as follows:

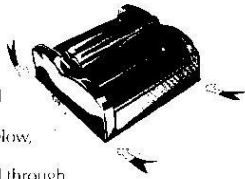
- 4 x 50 dollars
- 5 x 100 dollars
- 4 x 200 dollars
- 3 x 500 dollars
- 2 x 1,000 dollars

The player who throws the highest with both dice starts the game. The players must take turns in a clockwise direction.

HOW TO PLAY THE GAME

Throwing the dice and moving your shopping trolley

When it is your turn, you can choose to throw one or both dice. The advantage of using both dice is that you get another turn if you throw a double. Only in some situations is it wise to use just one dice, e.g. if you are only one square away from a much desired lounge suite. If you want to use only one dice, you must announce this before you throw your dice.

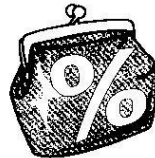


After your throw, move your shopping trolley as many squares as indicated by the dice. You can move in any direction as long as you do not pass the same square twice in one turn.

The squares on the game board have the following functions:

Discount square (percentage)

If you land on a Discount square, take the top Discount card and place it in front of you, without letting the other players see what



discount percentage it has. However, you cannot have more than three Discount cards in your possession. If you already have three Discount cards and reach a Discount square, you cannot take another Discount card. You will have to use a

Discount card before you can take a new one. You can only use one Discount card to buy one lounge suite. Used Discount cards are placed at the bottom of the pile. The following table gives the final prices when using a particular discount percentage:

Discount-percentage	0%	10%	20%	30%	40%
Price of lounge suite	500	450	400	350	300
(in dollars)	1,000	900	800	700	600
	1,500	1,350	1,200	1,050	900

Chance square (question mark)

If you land on a Chance square, you must take the top Chance card. Read out the text aloud, carry out the instructions, and put the card at the bottom of the pile in question (unless otherwise instructed).



Bonus square (bank note)

If you land on a Bonus square, the Seats and Sofas Cash Manager gives you the amount indicated.



Seats and Sofas Employment Agency (small hands)

If you land on a Seats and Sofas Employment Agency, you do not receive anything this turn. For every turn that you remain there,



however, you will receive the given amount from the Seats and Sofas Cash Manager. You can stay at the Employment agency for a maximum of three turns.

Lounge suite square (American city)

If you land on an American city, you can buy the lounge suite on it. If you do not have enough money for it, or would rather not spend the indicated amount on it, you do not have to buy it. If you want to use your Discount card when buying, you can do so. After deducting the discount amount, you pay the cost to the Seats and Sofas Cash Manager.

If you have used a Discount card, place it at the bottom of the pile concerned, and put the lounge suite in your shopping trolley.



Use the next turn(s) to transport the lounge suite to your own building. You can buy a maximum of three lounge suites on your way to your building. If you want to deliver a lounge suite to your building, you do not need to land precisely at the entrance to your building. For example, if you throw an eight and you are only five squares away from your entrance, you can enter and ignore the additional score of the dice. The Seats and Sofas Cash Manager is responsible to see that a new lounge suite in the right color is placed on an empty lounge suite square.

SQUARE OCCUPIED BY ANOTHER PLAYER

Only one player at a time is allowed to occupy a square. If you land on a square that is already occupied by another player, he must immediately move his trolley to his building. If the player concerned has one or more lounge suites in his shopping trolley, you can buy these from him. You can also use your Discount cards to do so. You do not have to buy the lounge suites, though, and if there are a number in his shopping trolley, you are free to buy only one. However, you must consider the fact that the other player can take all his remaining lounge suites to his building in one go. In such a case, it may be wise to buy lounge suites from him, even if you do not want them, so that you can thwart the other player. If you do decide to buy a lounge suite, the other player has to sell you the sofa at the price stated on the token in question, less any discount used. You pay the other player

the required amount, and put your new acquisitions on your shopping trolley. Each Discount card can only be used for one lounge suite. Used Discount cards must be placed at the bottom of the relevant pile.

SPECIAL RULES

You can only carry three lounge suites at the same time in your shopping trolley. But beware! If you place one or more lounge suites on your shopping trolley, you can lose them all if another player lands exactly on your square.

After throwing double three times in one turn it is the next player's turn.

If you do not have enough dollars to meet your financial commitments, you can sell the lounge suites that you have bought to the Seats and Sofas Cash Manager at the value indicated on the token. If even this is not enough for you to pay your debts, you are out of the game and cannot play anymore.

HOW TO END THE GAME

The game is over at the point at which one player has bought a minimum of one lounge suite in each of the six colors and has delivered these to his building. This player wins the game.