

F

# TIME is MONEY

Jeu Ravensburger® n° 27 219 8



Un jeu de dés et d'action pour 2 à 5 joueurs  
de 10 à 99 ans

## CONTENU

- 1 chronomètre
- 6 dés
- 6 x 50 billets  
valeur 10, 20, 30,  
40, 50, et 60 millions

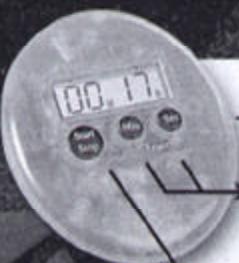
## BUT DU JEU

## PRÉPARATION

**Vous voulez devenir riche ? Amasser des millions ? Aucun problème : Pour y parvenir, vous avez 60 secondes. 60 secondes précises ! Car, « Le temps, c'est de l'argent »...**

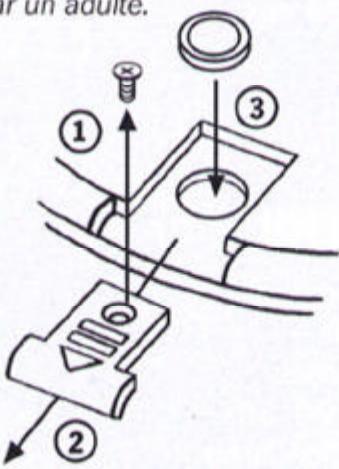
La victoire revient au joueur qui, après 3 manches, possède le plus de millions.

Avant la première partie, ôtez la bande synthétique en dessous du chronomètre. Triez les billets d'après leur valeur et posez-les en 6 piles distinctes au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent correctement les atteindre : d'abord les billets de 10 millions, puis ceux de 20 millions, ensuite ceux de 30 millions etc. Le plus jeune joueur commence la partie. Il prend tous les dés. Son voisin de gauche prend le chronomètre et le met à zéro.

En appuyant en même temps sur les deux touches, vous remettez le chronomètre à 00M00s. Pour augmenter la durée de vie de la pile, remettez le chronomètre à 00M00s après chaque partie.

Quand vous appuyez une fois sur la touche, le chronomètre se met en marche. Quand vous appuyez une deuxième fois, il s'arrête.

Si le chronomètre ne fonctionne plus, veuillez contrôler les piles et, le cas échéant, changez-les. Pour changer les piles, ouvrez le boîtier sous le chronomètre. L'échange de la pile ne doit être effectué que par un adulte.



1. Prenez le tournevis qui convient, ôtez la vis.

2. Ouvrez le boîtier contenant la pile.

3. Mettez la nouvelle pile dans le boîtier et refermez-le ensuite.

### Attention!

N'utilisez que les piles du type LR 1130, 1,5 volt, DC. Mettez la pile dans la case avec la polarité correcte. Faites bien attention à la disposition du pôle positif et du pôle négatif. Ne jamais court-circuiter les bornes de raccordement. Enlevez les piles déchargées du chronomètre. Déposez toujours les piles déchargées dans les dépôts ou centres de tri prévus à cet effet. Veillez à n'y déposer que des piles déchargées. N'utilisez pas de piles rechargeables. Les piles non-rechargeables ne doivent pas être chargées.

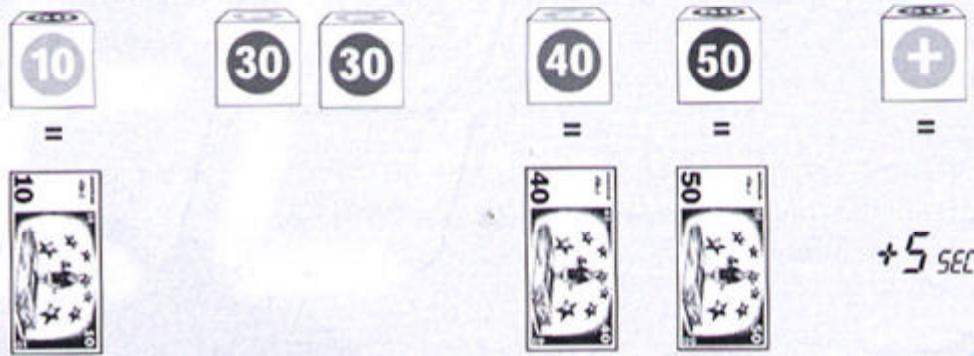
Un tour de jeu est composé de 3 manches. Le joueur dont c'est le tour lance les dés, lesquels indiquent les billets qu'il doit ramasser. Durant son tour, le joueur doit lancer les dés autant de fois que possible, de façon à ramasser le plus grand nombre de billets. Pour cela, **il dispose dans la première manche de 10 secondes, dans la deuxième de 20 secondes et dans la troisième de 30 secondes**. C'est le joueur lui-même qui estime le temps. Par conséquent, il ne doit regarder ni le chronomètre ni sa montre. S'il se trompe dans son estimation, il est mis à l'amende !

Dès que le joueur dont c'est le tour lance les dés, son voisin de gauche met le chronomètre en marche.

Après chaque lancé de dés, il prend les billets, de la façon suivante :

- Pour toutes les valeurs qui apparaissent **une seule fois** sur les dés, le joueur peut prendre un billet de la même valeur. Mais, il peut aussi laisser les faibles valeurs, de façon à ne pas perdre de temps à ramasser de petites sommes d'argent, et continuer. Pour les valeurs qui apparaissent **plusieurs fois** sur les dés, il n'obtient rien.
- Le joueur doit mettre de côté les dés indiquant le signe « + ». Chaque « + » prolonge de 5 secondes le temps dont le joueur dispose. Ces dés sont ensuite bloqués et ne peuvent plus être lancés pendant le tour de jeu. Si le joueur les remet en jeu – intentionnellement ou non – il perd uniquement le bonus de 5 secondes par dé indiquant le signe « + » et il continue de compter les dés de la même manière que précédemment.

**Exemple :** Durant la première manche, Antoine lance les dés et obtient le résultat suivant : 10, 30, 30, 40, 50, « + ». Il doit prendre un billet de 10, de 40 et de 50 millions et les mettre devant lui sur la table. La valeur 30 apparaissant plusieurs fois, il ne doit pas prendre de billet de 30 millions. Il met de côté le dé indiquant le signe « + ». Ainsi, il gagne 5 secondes (au total il a maintenant  $10+5=15$  secondes), mais il lui reste seulement 5 dés pour continuer de jouer.



Antoine lance les dés une deuxième fois et obtient le résultat suivant : 10, 40, 50, 60, « + ». De nouveau, il met de côté le dé indiquant le signe « + ». Il choisit de laisser les 10 millions sur la table et prend seulement un billet de valeur 40, 50 et 60. Il décide de lancer les dés encore une fois, parce qu'il dispose maintenant au total de 20 secondes ( $10+5+5$ ).

Lorsque le joueur pense avoir atteint la limite de temps dont il dispose, il termine son action en disant « Stop ». Immédiatement, son voisin de gauche appuie sur la touche « Stop » du chronomètre.

Puis, on regarde si le joueur a bien estimé le temps donné (y compris les signes « + »).

- Si le joueur a estimé le temps à la seconde, il obtient une récompense de 60 millions.
- Pour chaque seconde qui excède le temps donné, il paie une amende de 20 millions.
- Pour chaque seconde en deçà du temps donné, il paie une amende de 10 millions.

**Exemple :** Durant la première manche, Antoine a obtenu les résultats suivants : 10, 30, 30, 40, 50, « + » et 10, 40, 50, 60, « + ». Les billets correspondants et les deux dés indiquant le signe « + » se trouvent devant lui sur la table. Il avait 20 secondes (10 secondes pour la première manche et deux fois 5 secondes grâce aux deux signes « + »). Finalement, il a joué 17 secondes, soit 3 secondes de moins que prévu, et il paie en conséquence une amende de 30 millions qu'il remet au milieu.

- Lorsqu'il paye ses dettes, un joueur peut changer de l'argent. Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer ses dettes, il met tout ce qu'il possède au milieu.
- Puis, les dés et le chronomètre sont donnés aux joueurs suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre, et la partie continue.
- Une fois que chacun a joué la première manche, la deuxième manche d'une durée de 20 secondes commence, suivie de la troisième manche d'une durée de 30 secondes.
- Lorsqu'une pile de billets est épuisée, le joueur prend le même montant avec des billets plus petits ou bien échange de l'argent.
- Durant la partie, tous les joueurs doivent faire attention à ce qu'aucun des futurs millionnaires, dans le feu de l'action, ne se trompe de billet(s). Si quelqu'un a pris un billet qui ne correspond à aucune des valeurs indiquées par les dés, il doit le remettre au milieu.

## FIN DE LA PARTIE

## ENCORE PLUS DE TENSION



La partie est terminée à l'issue de la troisième manche. Tous les joueurs comptent leurs millions. Le joueur qui possède le plus d'argent gagne la partie.

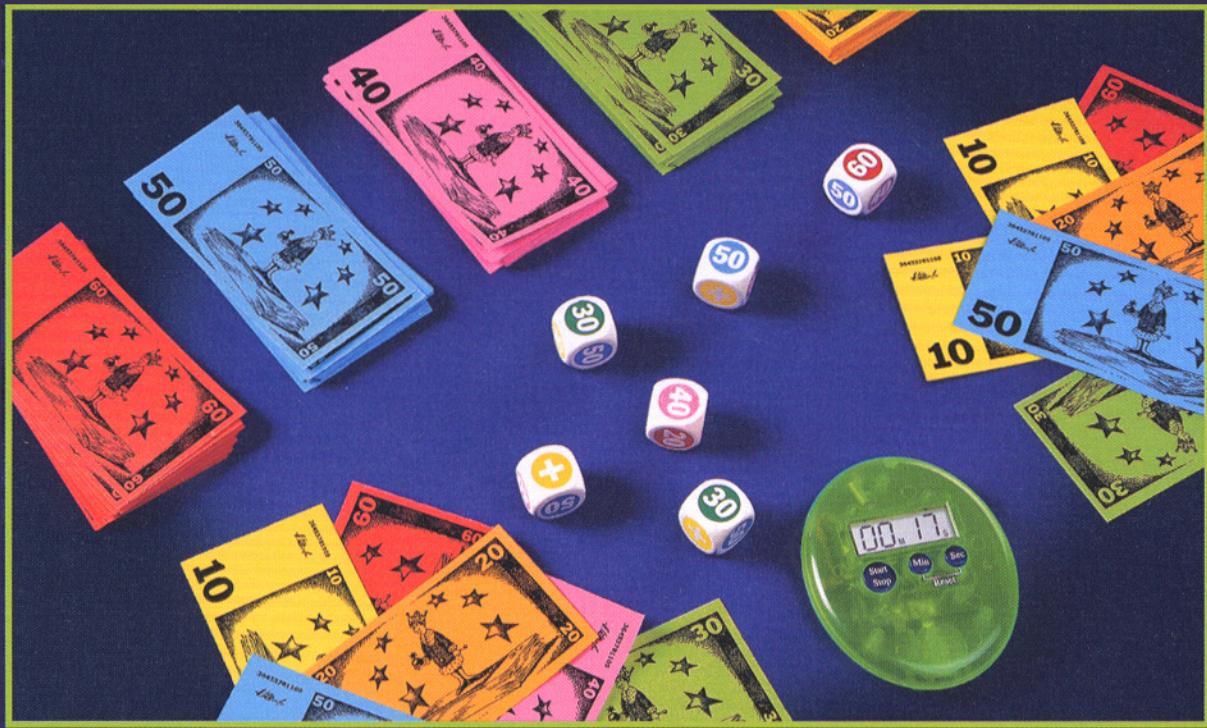
Si vous le souhaitez, ne rangez pas les piles de billets dans l'ordre ascendant (10 millions, 20 millions, 30 millions, etc.), mais placez-les dans n'importe quel ordre.

# TIME IS MONEY



TIME IS MONEY

Ravensburger



Sie wollen reich werden? Millionen scheffeln? Sie haben 60 Sekunden Zeit. Genau 60 Sekunden. Denn Zeit ist Geld ... Spannung und Spaß gibt's unbegrenzt dazu - und zwar gratis!

Vous voulez devenir riche ? Pas de problème : Vous disposez de 60 secondes, 60 secondes précises, car « le temps c'est de l'argent » ! Suspense et divertissement assurés - et illimités !

Volete diventare ricchi, guadagnare soldi a palate? Basteranno 60 secondi: non uno di più, né uno di meno, perché davvero qui il tempo è denaro, mentre il divertimento è gratis!

Do you want to get rich? You have just 60 seconds to roll the dice and grab the cash in this fast paced game. Beat the timer and make your fortune!

Wilt u rijk worden? In het geld zwemmen? Geen probleem: U krijgt 60 seconden en geen seconde méér! Want tijd is geld ... Spanning en plezier in overvloed - en nog gratis ook!

Spiel sofort spielbereit  
Batterie ist bereits enthalten

Fonctionne avec une pile  
inclusa, de type LR1130 (1,5 Volt, DC)

La batteria  
è inclusa nella confezione

Game ready to play  
Battery for timer is included

Dit spel bevat een batterij  
en is dus gereed voor gebruik



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:  
Verschluckbare Kleinteile.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Contient des petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.  
Contiene piccole parti che possono essere ingerite.

Not suitable for children under 36 months due to  
small pieces which may present a choking hazard.

Vanwege enige kleine onderdelen is dit artikel  
niet bedoeld voor kinderen onder de 3 jaar.

Conforms to safety requirements of ASTM F963,  
EN71 Parts 1, 2, & 3 and EN50088.



Made in Germany

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860  
D-88188 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger

Autor: © LG+RF/BLA  
Illustration: Henning Löhlein  
Design: DE Ravensburger  
Photo: Becker Studios  
© 2003 Ravensburger Spieleverlag

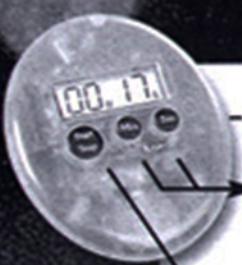


Fun4Games

**Do you want to get rich? Put away millions? No problem! But you only have 60 seconds to do it. Exactly 60 seconds! After all, time is money...**

The player who has collected the most millions after three rounds wins.

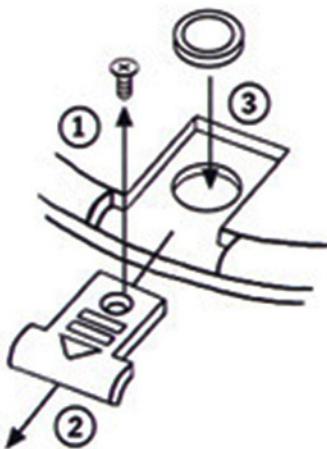
Before the first game the plastic strips are removed from the underside of the timer. The money bills are sorted according to value and placed as six individual stacks in the middle of the table where all players can easily reach them: first the 10's, then the 20's, the 30's etc. The player who has the least amount of money in his pocket or wallet begins. He takes all the dice. The player to his left takes the timer and sets it to zero.



Pressing both buttons simultaneously sets the timer back to 00m00s. To ensure longevity, always set the clock to 00m00s after each game.

Pressing the button once starts the timer, pressing again stops it.

Should the timer not appear to function, check the battery and change it if necessary. In order to change the battery; open the battery compartment on the underside of the timer. Only an adult should change the battery.



1. Use a suitable screwdriver to remove the screw.
2. Open the battery compartment.
3. Place the new batteries into the compartment and close it.

**Please Note!**

Use only battery type LR1130, 1.5 Volt, DC. Insert battery with the correct polarity. Note the correct placement of plus and minus poles. Remove empty battery from the timer. Dispose of empty batteries properly according to local ordinances. Do not use rechargeable batteries.

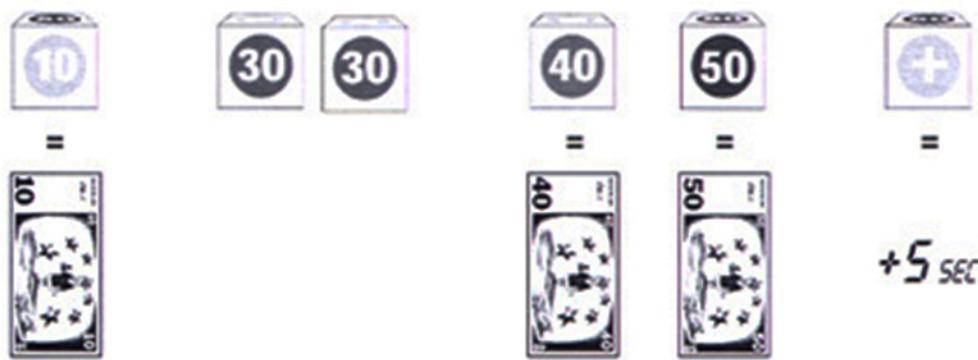


The game is played for three rounds. As soon as the game begins, it gets hectic – the player rolls the dice and grabs as much money as possible. Exactly which money bills he can collect are determined by the dice. During his turn, a player rolls the dice as often as he can. **In the first round he gets 10, in the second 20 and in the third round 30 seconds.** The player has to guess the time himself. If he miscalculated, he pays a penalty! He may not look at the timer or any other clock during his turn.

As soon as the player starts to roll the dice, the player to his left starts the timer. After each roll he takes money bills from the middle of the table. The following applies:

- For all values that come up exactly **once** on the dice, the player may take **one** money bill of the same value from the middle of the table. He can also decide to leave money bills on the stacks should his time be too valuable to be wasted on collecting "small change". If he rolls **more** than one die of the same value, he cannot collect **any** bills in this amount.
- Dice that have a "+" can be set aside by the player. For every rolled "+" the remaining time is increased by 5 seconds, but these dice are now blocked and cannot be rolled again during this turn. Should the player use these dice by accident or on purpose, he loses the bonus of 5 seconds and values the dice as they were originally.

**Example:** It is the first round. John rolls 10, 30, 30, 40, 50, "+". He may take money bills valued at 10, 40 and 50 Million from the middle of the table and places them in front of him. Since 30 was rolled more than once, he gets nothing for it. He puts the die with "+" to the side. He now has 5 extra seconds (10 to start since it's the first round +5 = 15 seconds), but can only roll further with 5 dice.



Still playing his first round, John decides to roll a second time and now rolls 10, 40, 50, 60, "+". Again he puts aside the die with "+". John chooses to leave the 10 Million on the stack and only takes the money bills valued at 40, 50 and 60 Million. He decides to roll again since he now has a total of 20 (10+5+5) seconds.



If the player believes his time is up, he ends his turn by saying, "stop". The player to his left immediately presses the stop-button on the timer.

Now it is determined whether the player kept within the allowed time (including all the collected "+" symbols).

- If the player kept within the time **exactly** to the second, he receives a bonus of 60 Million.
- For each second he used **beyond** his time, he pays a penalty of 20 Million.
- For each second he did **not use**, he pays a penalty of 10 Million.

**Example:** In the first round John rolled 10, 30, 30, 40, 50, "+" and 10, 40, 50, 60, "+". The matching money bills are laid out in front of him as well as the 2 "+" dice. He had 20 seconds (10 seconds for the first round and 10 additional seconds for the two "+"). His actual playing time was 17 seconds, which is 3 seconds short. As a penalty he places 30 Million back onto the stack in the middle of the table.

- When paying his debts, a player can always make change. If a player cannot cover all his debts, then he must give up the total sum of what he has acquired.
- Then the dice and timer are passed clockwise and the next player takes his turn.
- Once every player has taken his turn, round 2 begins with 20 seconds for each player, followed by round 3 with 30 seconds for each player.
- If a stack of money bills is used up, the player takes the sum in smaller bills or gets his money changed.
- During the game, all players should watch closely and make sure that none of the aspiring millionaires grabs the wrong bills in the chaos of the moment. Such money bills must be put back.

After the third round the game is over. All players count their millions. The player with the most money wins the game.

For those who prefer a more chaotic game, do not place the money bill stacks next to each other in ascending values (10's, 20's, 30's, etc.), but rather randomly in the middle of the table.

## ENDING THE GAME

## EVEN MORE CHAOS



## **TIME IS MONEY - FRENETICALLY VARIANT**

### **THE GAME**

The material and disposition of the elements (Money bills, dice and Timer) is totally identical at the first version, but this one is more frenetically.

### **HOW WE CAN PLAY?**

The first player takes the timer and programs secretly the time he wants but always between 60 and 180 seconds. He is the only player who knows the duration of the round. After that he starts the timer and turns back it hidden side on the table.

After that, he has to immediately throw the 6 dice and takes the corresponding bills (Except with the same results, as in the basic rules). He can throw the dice as many times he wants and he can pass the 6 dice to the player at left when he wants.

But if he has a “**Black +**” result he is obliged to pass the dice to the player at left just after taking the corresponding money bills (You don’t add 5 seconds as in the basic version and you always keep all the 6 dice).

Then the player at left does the same and so on, until the timer rings.

When the timer rings, it’s the end of the round. The player who is interrupted by the timer ring when he was playing has no chance, he loose the entire money bill he had won during this round.

After that, the player at left from the one who starts the first round, take the timer and programs secretly the time he wants but always between 60 and 180 seconds. And after we play as indicated before, and for the second round, and so on ...

### **THE END OF THE GAME**

**When all the players have started one time the game (1 round for each player), the game stops and the winner is the one who has more money.**

Gesellschaftsspiele...  
Gesellschaftsspiele...

TIME is MONEY



Gesellschaftsspiele

TIME IS MONEY



fun for 2

Richelieu

Munteres Machterangel  
für zwei clevere Strategen!

fun for

Das fin