SOCIÉTÉ

La Bonne Paye : règle du jeu, jour de paye et prêts

Mis à jour le 20 novembre 2026

La Bonne Paye en 30 secondes : 1 500 € chacun, un mois = un tour, salaire de 1 500 € le 31, prêts à 10 %. Le plus gros capital gagne. Règle Hasbro.

La règle de La Bonne Paye en 30 secondes : 2 à 6 joueurs, dès 8 ans, notice Hasbro en euros.

1. Chacun reçoit 1 500 € : deux billets de 500 €, trois de 100 € et quatre de 50 €.
2. Un mois = un tour de plateau. On lance le dé, on avance et on applique la case : courrier, acquisition, loterie, anniversaire…
3. Faire 6 au dé pour avancer rafle la cagnotte du centre.
4. Au jour de paye (case 31), on touche 1 500 € de salaire, on paie ses factures et 10 % d'intérêts sur ses prêts.
5. Après le nombre de mois convenu, le plus gros capital gagne : argent + épargne prêts.

La Bonne Paye est un jeu de plateau familial de Hasbro, pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans. Le plateau représente un mois du calendrier : on avance jour après jour, on reçoit du courrier et des factures, on achète et revend des affaires, puis on touche son salaire le 31. Le gagnant est le joueur qui a le plus gros capital à la fin du nombre de mois convenu.

Cette fiche suit la notice française actuelle de Hasbro (référence 00032, montants en euros). Les anciennes éditions en francs, La Bonne Paye Voyage et la version électronique n'utilisent pas toujours les mêmes montants : en cas de doute, suivez la notice de votre boîte. D'autres jeux d'argent et de plateau : le Monopoly et le jeu de l'oie.

Matériel

La boîte contient le plateau, 6 pions, un dé, les billets, 6 livrets d'épargne, une carte « À faire le jour de paye » et quatre paquets de cartes : Acquisition (23 cartes), Courrier (50), Évènement (23) et Prêt (16).

Mise en place

1. Mélangez séparément les cartes Acquisition, Courrier et Évènement et posez-les face cachée. Les cartes jouées forment une défausse à côté de chaque pile.
2. Un joueur tient la banque, tout en jouant normalement. Il donne à chacun 1 500 € (deux billets de 500 €, trois de 100 € et quatre de 50 €), un livret d'épargne et un pion.
3. Le banquier garde les cartes Prêt près de lui. La carte « À faire le jour de paye » reste visible.
4. Décidez ensemble du nombre de mois de la partie. Un mois correspond à un tour du plateau, de la case Départ à la case Jour de paye. Deux mois ou plus laissent le temps d'acheter et de revendre des acquisitions.
5. Tous les pions partent de la case Départ. Le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu

Lancez le dé, avancez d'autant de cases et appliquez la case d'arrivée. Chaque jour du mois correspond à une action, sauf le dimanche, où l'on se repose jusqu'au tour suivant. Si un joueur obtient un 6 à son lancer normal, il remporte la cagnotte posée au centre du plateau.

Les cases du plateau

Case	Ce qu'il faut faire
Courrier	Piochez le nombre de cartes Courrier indiqué et gardez-les sans les lire jusqu'au jour de paye.
Acquisition	Piochez une carte Acquisition. Achetez-la au prix indiqué si elle vous intéresse, sinon défaussez-la.
Vendez !	Vendez une de vos acquisitions à la banque, à sa valeur de revente. Tous les joueurs lancent ensuite le dé : le plus grand résultat touche la commission inscrite sur la carte.
Quoi de neuf ?	Piochez une carte Évènement et suivez-la : vous gagnez de l'argent ou vous en versez à la cagnotte.
Loterie	La banque met 1 000 €. Chaque joueur volontaire mise 100 € et choisit un nombre différent de 1 à 6. Le dé désigne le gagnant ; on relance tant que personne n'a gagné.
Joyeux anniversaire	Chaque autre joueur vous donne 150 €.
Course de vélo	Tout le monde paie 150 € de frais d'inscription, versés à la cagnotte.

Case	Ce qu'il faut faire
Changement d'heure	Tous les joueurs reculent d'une case et appliquent la nouvelle case. Celui qui revient sur Départ va directement au 31 et touche 1 500 €.
Jour de paye (31)	Arrêt obligatoire, même si le dé permettait d'aller plus loin. Suivez l'ordre ci-dessous.

Le 6 obtenu pendant une loterie ne permet pas de prendre la cagnotte : seul le lancer de déplacement compte.

Le jour de paye, dans l'ordre

1. Recevez votre salaire de 1 500 €.
2. Touchez les intérêts de votre épargne, selon le barème imprimé au dos du livret.
3. Payez 10 % d'intérêts sur le montant de vos prêts encore dû.
4. Remboursez vos prêts si vous le souhaitez, en totalité ou par tranches de 1 500 €.
5. Lisez votre courrier et payez vos factures. S'il vous manque de l'argent, empruntez à la banque.
6. Remettez votre pion sur Départ : vous commencerez le mois suivant à votre prochain tour.

Épargne et prêts

- Épargne : vous pouvez placer de l'argent sur votre livret pendant tout le mois, mais seulement avant de dépasser la case 23 pour qu'il rapporte des intérêts au jour de paye. Chaque retrait, quel que soit le montant, coûte 150 € de frais à la banque.
- Prêts : la banque prête par tranches de 1 500 €, avec une carte Prêt par tranche. Le mois où vous empruntez, vous n'êtes obligé de rien rembourser, même les intérêts. Ensuite, les 10 % d'intérêts se paient à chaque jour de paye sur le montant encore dû.

Exemple : vous empruntez 3 000 € le 12 pour une acquisition. Vous recevez deux cartes Prêt. Au jour de paye du mois suivant, vous payez 300 € d'intérêts, puis vous pouvez rendre 1 500 € et une carte Prêt pour réduire les prochains intérêts.

Les cartes

- Acquisition : elles se revendent plus cher qu'elles ne coûtent, mais seulement sur une case « Vendez ! », une à la fois. Le joueur qui gagne au dé touche la commission, pas forcément le vendeur. Vous pouvez en garder autant que vous voulez.
- Courrier : simples lettres, factures à payer, propositions d'assurance facultatives (elles annulent ensuite les frais de médecin ou de garagiste) et cartes « Besoin d'argent ? ». Avec cette dernière, misez moins de 300 € et lancez le dé : sur 5 ou 6, la banque paie 10 fois la mise ; sinon, la mise va à la cagnotte.
- Évènement : elles rapportent ou coûtent de l'argent immédiatement.
- Prêt : chaque carte représente 1 500 € dus à la banque.

Un joueur qui ne peut pas payer toutes ses dettes au 31 peut mettre ses acquisitions et ses assurances aux enchères. Si personne n'en veut, la banque les rachète à la moitié de leur prix d'achat.

Fin de partie et vainqueur

Au dernier jour de paye convenu, un joueur s'arrête et attend que les autres terminent. Il défausse les acquisitions qu'il possède encore. En attendant, il peut toujours jouer à la loterie et doit payer s'il est concerné, par exemple sur un anniversaire.

Quand tout le monde a fini, chacun calcule son capital : argent liquide + épargne prêts non remboursés. Le plus gros capital gagne. Si tous les joueurs restent endettés, le gagnant est celui qui a le moins de dettes.

Variantes et conseils

- Partie courte : jouez un seul mois pour découvrir le jeu, en sachant que les acquisitions auront peu de temps pour être revendues.
- Anciennes éditions : les montants en francs, le nombre de cartes ou certaines cases diffèrent. Ne mélangez pas les règles de deux boîtes.
- Conseil : placez l'argent dont vous n'avez pas besoin avant la case 23, et gardez de quoi payer vos factures du 31 pour éviter un prêt et ses 10 % d'intérêts.

FAQ : La Bonne Paye

Combien d'argent au départ à La Bonne Paye ? 1 500 € par joueur : deux billets de 500 €, trois de 100 € et quatre de 50 €.

Comment marche la loterie ? La banque met 1 000 €. Chaque joueur qui le souhaite mise 100 € et choisit un chiffre différent de 1 à 6. Le joueur arrivé sur la case lance le dé, et l'on relance jusqu'à ce qu'un chiffre choisi sorte : son joueur rafle la loterie.

Comment gagner la cagnotte ? Obtenez un 6 lorsque vous lancez le dé pour avancer. Un 6 tiré pendant une loterie ne compte pas.

Que se passe-t-il le jour de paye ? Vous touchez 1 500 €, les intérêts de votre épargne, puis vous payez 10 % d'intérêts sur vos prêts, vos factures du mois, et vous repartez de la case Départ.

Qui gagne à La Bonne Paye ? Le joueur qui a le plus gros capital à la fin des mois convenus. Si tout le monde est endetté, celui qui a le moins de dettes l'emporte.

Sources et liens cités

notice française actuelle de Hasbro