Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

les joueurs essayant d'augmenter leurs placements de 450 à 650, bien qu'ils n'atteindront peut-être pas cette somme avant la fin du jeu.

Quand un objectif de 650 est atteint, le joueur met sa première carte d'objectif de 650 sous le paquet et en prend **une autre de 650** de dessus le paquet.

Atteindre son objectif pendant le tour est seulement accidentel et ne termine pas un tour de jeu.

Le tour

Chaque tour se joue toujours de la façon suivante, strictement suivant l'ordre indiqué:

1. Le joueur pays 50 à la Banque (ceci représente ses frais commerciaux).

Si un joueur ne peut pas payer 50 quand il commence à jouer, il doit payer 100 à la Banque pendant la durée de son tour et avant qu'il ne joue sa dernière carte influençant le marché.

2. Il joue n'importe laquelle de ses cartes influençant le marché en la plaçant face dessus sur la pile de cartes écartées. Il prend immédiatement une autre carte afin qu'il ait dans son jeu trois cartes influençant le marché.

Les marqueurs de l'indice des cours doivent être maintenant ajustés suivant les indications données sur la carte exposée — c'est-à-dire si la carte indique "grands magasins hausse de 2", le marqueur de la colonne des grands magasins doit être déplacé de 2 lignes jusqu'à 12.

3. Il peut maintenant acheter et vendre des actions s'il le désire, suivant les explications données dans les paragraphes "Acheter" et "Vendre" ci-dessous.

4. Ayant terminé ses opérations, il finit son tour, en jouant encore une carte influençant le marché. Comme auparavant, il en prend une autre immédiatement et l'indice des cours est de nouveau ajusté. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer.

Acheter

Si le joueur, dont c'est le tour, désire acheter certaines actions, il agit comme suit:

a. Il fait une offre pour un certain nombre d'actions aux cours du jour. Le nombre et les valeurs doivent être mentionnés — c'est-à-dire "Achète 9 Mines" ou "Achète 2 Transports" etc.

b. Le joueur à sa gauche a la première option d'accepter l'offre pour le nombre d'actions mentionné ou pour un nombre plus bas. Si ce joueur ne peut pas satisfaire entièrement l'offre fait par l'acheteur, le joueur suivant, à sa gauche, a alors le

choix de vendre à l'acheteur le restant des actions qu'il désire — et ainsi de suite. Si un joueur ne désire pas vendre à l'acheteur, il dit simplement non.

Exemple:

Offre fait par joueur — "Achète 9 Mines"
Premier „ — "Vends 5"
Deuxième „ — "Non"
Troisième „ — "Vends 4"

et de cette façon l'acheteur obtient les 9 actions qu'il veut.

c. Si quelques-uns des joueurs ou tous les joueurs ne peuvent pas satisfaire l'offre de l'acheteur, celui-ci a le droit d'acheter le restant des actions de la Banque **Si elles sont disponibles — 1 par action au-dessus des cours du jour du marché.** Dans ce cas, il paye l'argent à la Banque.

d. Il arrive quelquefois qu'un joueur ne peut pas obtenir toutes les actions qu'il désire acheter.

Vendre

Si un joueur, quand c'est son tour, désire vendre une ou des actions des valeurs différentes, il agit comme suit:

a. Il offre un nombre d'actions aux cours du jour du marché. Le nombre et les valeurs doivent etre mentionnés — c'est-à-dire "Vends 7 Propriétés" ou "Vends 25 Transports" etc.

b. Le joueur à sa gauche a la première option d'accepter l'offre. Si ce joueur achète quelques-unes mais pas toutes les actions offertes, le joueur suivant a le choix d'acheter ce qui reste, et ainsi de suite.

c. Si l'offre n'est pas acceptée ou seulement partiellement acceptée par certains ou par tous les joueurs, le vendeur a le droit de vendre les actions qui restent à la Banque. **1 par action en dessous des cours du jour du marché et à condition que la Banque ait suffisamment d'argent.** La Banque ne peut acheter que le nombre d'actions pour lesquelles elle a assez d'argent.

d. Il arrive quelquefois qu'un joueur ne peut pas vendre toutes les actions qu'il voudrait.

Pendant son tour un joueur peut traiter avec autant d'actions différentes qu'il le désire et aussi souvent qu'il le désire. La seule exception à cette règle, est pendant le premier et le dernier tour.

Premier et dernier tour

Pendant ces deux tours, chaque joueur, quand c'est son tour, **ne peut traiter qu'avec seulement deux des valeurs différentes.**

Fin du tour

A la fin de chaque tour (c'est-à-dire quand

chaque joueur a eu un tour) **toutes les cartes influençant le marché, soit de la pile, soit des cartes écatrées,** doivent être de nouveau battues. Les joueurs gardent les cartes qu'ils possèdent.

Cours des actions

Les cours ne peuvent pas monter plus haut que 30 ou baisser plus bas que 0. La seule exception est quand le cours est à 30 et que les actions sont achetées de la Banque à 31 (comme d'habitude 1 au dessus des cours du jour du marché). Si les actions sont à 0, la Banque les donnera sans payement.

Si une carte influençant le marché est jouée qui déplacerait l'indice au-delà des limites de 0 et 30, la carte peut être jouée mais son influence sera limitée du fait que les cours des actions s'arrêtent à 0 et 30.

Payements de dividendes

Il y a cinq cartes à dividendes dans le paquet de cartes influençant le marché. **Ces cartes peuvent etre jouées au lieu des cartes influençant le marché.** (Pour suivre les règles du jeu, elles sont considérées comme cartes influençant le marché). Les dividendes que le joueur touche dépendront des cours du jour du marché. Quand une carte à dividendes est jouée, **tous les joueurs qui possèdent des valeurs de ce genre doivent être payés.** Tous les joueurs révèlent les actions qu'ils possèdent et sont payés par la Banque comme suit: Nombre d'actions en possession X dividende correspondant comme indiqué sur la carte à dividendes. Par exemple, un dividende de Mines est annoncé. Le cours du marché est 14 et le joueur possède 6 actions. La carte à dividendes indique que le joueur qui possède des actions dont les cours du marché sont de 13 — 20 reçoit 3 pour chaque action, de cette façon il reçoit 6 x 3 = 18.

Si la Banque n'a pas suffisamment d'argent pour payer le dividende à **tous** les joueurs qui possèdent les actions — acun dividende n'est payé.

Faillite

Un joueur qui ne peut pas payer toutes ses dettes est hors du jeu. Les cartes qu'il a en mains doivent être retournées aux paquets de cartes correspondants.

Copyright © 1972 JOHN WADDINGTON LTD.
Castle Gate, Oulton, Leeds LS26 8HG England

Printed in England

SPECULATE

REGLES

Le but du jeu

C'est un jeu qui a comme caractéristiques prédominantes les tractations en valeurs et en actions. Comme à la bourse réelle, la stratégie des achteurs influence d'une façon décisive les tendances du marché, l'élément de chance ne jouant qu'un rôle secondaire.

"Spéculer" ne donne pas lieu à une situation dans laquelle les joueurs gagnent ou perdent des vastes fortunes d'une façon qui ne correspond pas à la réalité; il simule plutôt les circonstances du petit acheteur qui essaye de faire accroître la valeur de ses actions par l'augmentation modeste qu'il espère en réalité pouvoir obtenir. Maintenant, cependant, il est en concurrence avec d'autres joueurs, chacun desquelles essayant d'influencer le marché en sa faveur.

Il y aura des moments où les joueurs seront excités en voyant que leur stratégie leur fait faire des gains importants, mais si le marché ne leur est pas propice ils y trouveront également une situation excitante et un défi lorsqu'ils se débattent pour maintenir la valeur de leurs portefeuilles, et lorsqu'ils essayeront de ne pas faire faillite.

Stratégie

Les joueurs doivent se rendre compte qu'ils peuvent eux-mêmes influencer le marché d'une façon radicale en produisant des conditions propices soit pour des spéculateurs à la hausse, soit pour des baisseurs. Il y aura inévitablement des périodes où le marché est déprimé aussi bien que des périodes de boom. Certains joueurs sont tentés, après avoir terminé leurs tratactions, de déprimer le marché si cela leur est possible, afin de faire baisser la valeur des actions de leurs adversaires.

Ceci, à certains moments, est une très bonne stratégie à adopter, mais ce n'est pas toujours prudent de la faire continuellement.

Certains joueurs seront peut-être tentés d'attendre le moment où les actions auront baissé jusqu'à un niveau très bas avant de faire une offre de prix, dans l'espoir d'acheter à bon marché. Or, ils devraient se rendre compte que dans une telle situation les autres joueurs ne voudront pas vendre, et le marché deviendra certainement de plus en plus stagnant.

Dans le jeu, on donné à chaque joueur un "objectif" à atteindre représenté par un portefeuille d'actions de 3 valeurs differentes. Quand l'objectif a été atteint par les joueurs ceux-ci reçoivent une prime intéressante en espèces. **Cependant, les joueurs ne doivent pas seulement concentrer tous leurs efforts pour atteindre leur objectif à tel point qu'ils pourraient manquer de saisir la chance de profiter entièrement de toutes les possibilitiés de trataction différentes qui se présenteront pendant le jeu.** Il y aura tout probablement des moments où il vaudra mieux abandonner temporairement la poursuite de l'objectif.

EQUIPEMENT

2750 en billets de banque (cette somme a été fixée à dessein afin qu'il n'y ait pas trop de billets de banque en circulation).

Un paquet de cartes influençant le Marché (y compris 5 cartes à dividendes).

Cartes d'Objectif (10 de chaque de 5 sommes différentes).

50 actions des 5 valeurs différentes
(Certificats d'actions en séries de 1, 2 ou 3 unités
Mines
Grands magasins
Propriétés
Transports
Génie civile

2 calculateurs pour la cote des valeurs.

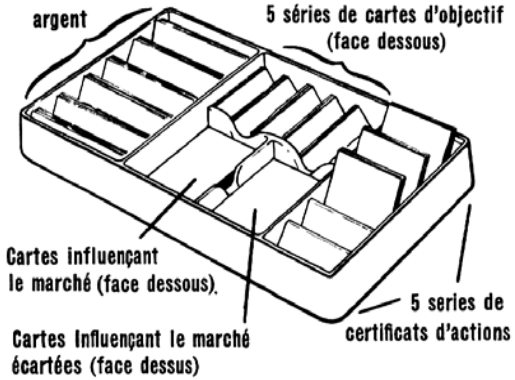
On peut utiliser les calculateurs jusqu' à un avoir maximum de 40 actions.

Indice des cours du marché (dans le couvercle de la boite).

5 marqueurs pour le tableau de l'indice des cours du marché.

Le plateau dans la boite est employé pour représenter la bourse d'une façon générale. On devrait lui donner plus d'importance qu'une banque, mais "BANQUE" est le mot qui convient; par conséquent il est employé dans ces explications.

COMMENT EMPLOYER LE PLATEAU DU "MARCHE GENERAL"



PREPARATION

1. Nommez un banquier qui surveillera les tractations avec la banque et un autre joueur qui contrôlera le tableau de l'indice des cours.
2. Videz le plateau de tout son contenu.
3. Placez les cinq marqueurs sur le tableau de l'indice des cours du marché pour montrer un cours de 10 pour chacune des valeurs différentes.

4. Donnez 250 en espèces à chaque joueur et 8 actions de chacune des valeurs différentes — c'est-à-dire 40 actions en tout.
5. Rendez à la banque:

a. 300 en espèces multipliées par le nombre de joueurs.

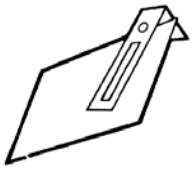
b. 2 actions de chacune des valeurs multipliées par le nombre de joueurs Par exemple, s'il y a 3 joueurs dans le jeu, la banque aura donc 6 actions de chacune des valeurs différentes et 900 en espèces.

Toutes les autres actions et billets de banque doivent etre mis de côté. Ils ne sont pas employés pendant ce jeu. Mais s'il y a 5 joueurs, toutes les actions et tous les billets de banque seront naturellement employés.

Séparez les deux parties des calculateurs et pliez les bords supérieurs des bandes qui vont être employées pour faire le choix. Ces bandes glisseront alors sur les colonnes de chiffres.

Pour employer les calculateurs, placez le cercle "Actions en possession" sur le chiffre exact en haut de la carte, trouvez les chiffres des cours du marché sur la bande qui va faire le choix et en face vous verrez le montant total de la valeur des actions en possession.

Dans l'illustration, le calculateur montre 18 actions en possession. Si le cours du marché est à 13, le joueur voit immédiatement que les actions qu'il possède valent 234.



Actions						
15	16	17	18	19	20	21
		Détenues				
32	2	36			40	42
48	3	54			60	63
64	4	72			80	84
80	5	90			100	105
96	6	108			120	126
112	7	126			140	147
128	8	144			160	168
144	9	162			180	189
160	10	180			200	210
176	11	198			220	231
192	12	216			240	252
208	13	234			260	273
224	14	252			280	294
240	15	270			300	315
256	16	288			320	336

6. Séparez les cartes d'objectif dans les six sommes différentes. Battez chaque série et placez les, **face dessous,** d'une façon ascendante dans le plateau,

Donnez a chaque joueur une carte d'objectif de 450

7. Battez les cartes influençant le marché. Donnez en trois à chaque joueur et placez celles qui restent face dessous dans le plateau.

Les joueurs ne doivent pas pouvoir voir les cartes des autres joueurs. Le joueur à la gauche de celui qui donne les cartes commence.

Durée du jeu

Le jeu est joué suivant une série de "tours". Un tour est terminé quand chaque joueur a joué **un** tour. (Les tours peuvent durer assez longtemps.)

Pour compléter un jeu:

avec 2 joueurs, jouez 20 tours
" 3 " " 16 "
" 4 " " 12 "
" 5 " " 10 "

Notez le nombre da tours joués.

Gagner le jeu

A la fin du dernier tour, après que la dernière carte influençant le marché ait été jouée, le joueur possédant le plus d'argent et d'actions aux derniers cours du marché est le gagnant.

Objectif

Chaque joueur commence avec une carte d'objectif de 450. Les chiffres marqués sur la carte représentent le **cours minimum** des valeurs différentes que le joueur **doit** posséder pour atteindre son objectif. On ne donne au joueur que trois valeurs différentes, et **il ne doit pas posséder deux des autres valeurs quand il prétend avoir atteint son objectif.** Ceci n'empêche pas naturellement au joueur d'acheter ou de vendre n'importe lesquelles des valeurs différentes pour faire un bénéfice à n'importe quel moment pendant le jeu.

La valeur des actions en possession est déterminée en multipliant le nombre d'actions par les cours du jour du marché — c'est-à-dire 9 mines à 12 chacune valent 108.

Un joueur ne peut atteindre son objectif qu'**après avoir joué la deuxième carte influençant le marché quand c'est son tour et aprés que l'indice des cours ait été ajusté en conséquence** — mais avant que le joueur suivant commence à jouer. C'est le seul moment où on peut atteindre son objectif. Quand le joueur a atteint son objectif, il met son jeu sur la table qui est alors contrôlé par les autres joueurs. S'ils sont satisfaits qu'il a atteint son objectif, chaque joueur lui donne 25 et la Banque 125. S'il n'y a pas assez d'argent dans la Banque, le joueur doit accepter le solde en choisissant n'importe quelle action possédée par la Banque. Le montant total de la valeur en argent et en actions ne doit pas dépasser 125. Si on le veut, on peut laisser une petite somme dans la banque.

Si un joueur ne peut pas payer ses 25, il doit remettre des actions à la valeur de 50 livres à celui qui a atteint son objectif. De telles actions peuvent être choisies par le joueur qui a atteint son objectif, après avoir examiné les actions possédées par le joueur qui ne peut pas payer.

On ne peut **pas** demander des actions si la valeur de celles-ci est 0.

Quand tous les payements en argent ou en actions ont été faits, celui qui a atteint son objectif place sa carte d'objectif sous le paquet de cartes similaires. Il prend alors la carte de dessus du paquet suivant qui a des cartes d'objectif à la valeur plus élevée la plus rapprochée — c'est-à-dire s'il atteint un objectif de 450, il place sa carte d'objectif écartée sous le paquet de 450 et prend alors une carte de dessus du paquet de 500.

Le jeu continue comme auparavant avec