

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

ÉTS LE DERBY



~~~~~  
- *Jeux et Jouets* -  
"LE DERBY"  
~~~~~

LE TRANSPORT-TRUST



RÈGLE DU JEU



RÈGLE DU JEU

Ce jeu représente pour chaque joueur une entreprise de transport.

Chaque joueur part à égalité, selon son sens des affaires, il fera fructifier son capital ou périlitera.

Ce jeu n'a que la prétention de vous distraire et de vous amuser.

Ce jeu se compose d'un plan de 36 cases, d'une roulette, de billets monnaie, de titres de propriété et de camions.

Au début du jeu on désigne le banquier, qui distribue, à chaque joueur, 360.000 frs, répartis comme suit:

10 Billets de 1.000	—	10 Billets de 5.000
5	—	10.000
	—	5
		50.000

Le solde reste à la banque.

Le banquier met en vente, aux enchères, les succursales, qui ne peuvent être vendues au dessous du prix marqué.

Exemple: DIJON 120.000 frs de mise à prix.

Dans le cas où une ou plusieurs succursales ne seraient pas vendues après cette vente aux enchères, elles resteraient la propriété du banquier, et lorsqu'un joueur arrive sur cette case il devra payer au banquier le prix marqué dans le bas. Exemple: DIJON 12.000 frs.

Mais dans le courant du jeu, le joueur qui arrive sur une case à succursale non vendue, est en droit, sans que le banquier puisse s'y opposer d'acheter cette succursale pour le prix fixe marqué. Ex.: soit pour DIJON 120.000 frs, et dans ce cas ne paye pas les 12.000 frs de transit.

La vente étant faite, soit aux enchères, soit au prix fixé, le banquier donne contre paiement le titre de propriété et un camion qui doit être placé sur la succursale pour signaler qu'elle est vendue.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case à succursale vendue, il doit se conformer aux instructions portées sur le titre de propriété de la dite succursale.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case de client sans succursale il touche du banquier le prix marqué.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case figurant, banque, essence, impôts ou garage, il se conforme aux indications de cette case, et paye au banquier, si c'est à payer, ou recoit du banquier si c'est à recevoir.

Lorsque la bille s'arrête sur le zéro de la roulette chaque joueur doit payer au banquier, à titre d'impôt exceptionnel, la somme de 10.000 frs.

Tout ceci étant réglé et bien compris, on commence le jeu.

Chaque joueur à son tour fait tourner la roulette, le banquier contrôle et annonce le point et le joueur se conforme aux indications de la case du numéro correspondant.

Dans le courant du jeu, s'il arrive qu'un joueur soit en difficulté de trésorerie et ne peut payer, il doit dans ce cas, vendre ses succursales, soit à d'autres joueurs, au plus offrant, soit au banquier qui ne peut refuser mais à moitié de sa valeur. Exemple: DIJON valant 120.000 frs sera racheté par le banquier 60.000 frs.

Si malgré ces ventes, le joueur ne peut payer, il est foilli et quitte le jeu.

La partie peut s'arrêter à tout moment, le gagnant étant celui qui a gagné le plus.