

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## MOI, Y'EN A VOULOIR DES SOUS !

Un Jeu de JEAN YANNE et TITO TOPIN  
d'après le film de Jean Yanne.

### RÈGLE DU JEU :

L'idée de ce jeu prolétarien (de 3 à 6 joueurs) est bête à faire pleurer un phoque privé de son bébé : elle consiste à se faire un maximum de sous.

Chaque camarade joueur reçoit avant le jeu **20.000 francs**, répartis comme suit :

- 1 billet de **5.000** francs
- 6 billets de **1.000** francs
- 15 billets de **500** francs
- 15 billets de **100** francs.

Parti de la case **DÉPART**, chaque joueur lance les dés et avance d'autant de cases que le score indiqué par les dés, dans le sens des aiguilles de la pendule de la gare Saint-Lazare.

Parvenu dans une entreprise libre, il y dépose un jeton à sa couleur politique (les camarades choisissent leur couleur politique avant le départ) et il touchera désormais son revenu (d'auto-gestion) lorsqu'un autre camarade y passera (voir exemples plus loin).

Lorsqu'un camarade prend la majorité des entreprises d'un même groupe (en occupant par ses jetons au moins deux des quatre entreprises formant un même groupe) :

1° Il devient **patron du Syndicat du groupe** en y déposant un jeton à sa couleur ;

2° Il prend possession de **tout le groupe d'entreprises** en évincant ses autres camarades, même si ceux-ci y avaient déposé des jetons, et il y dépose ses propres jetons.

En cas d'égalité, si aucune majorité ne se dégage au sein d'un groupe d'entreprises, le syndicat reste en ballottage et n'appartient à personne.

Les entreprises ne s'échangent pas, ne se vendent pas, et c'est vraiment sur ce point que la moralité du jeu est indiscutable.

Dans le cas où un camarade fauché ne peut faire face à ses dettes, ses biens sont immédiatement saisis, et il part rejoindre la cohorte des camarades chômeurs, ruiné, mais digne de figurer parmi les meilleurs exemples de notre vaillante nation, à côté de Bara et de Viala.

## **ENTREPRISES :**

Les entreprises ont un revenu (d'auto-gestion) qui diffère suivant le coup de dés du camarade qui s'y arrête.

**Exemples :** Tu fais un **4** et un **3**, et tu tombes sur RENAULT qui appartient à un camarade vert. Tu lui verses **700 F**.

Tu fais un **6** et un **4**, et tu tombes sur la PRESSE POURRIE qui appartient à un camarade bleu . Tu lui verses **1.000 F**.

## **SYNDICATS :**

Il y a 4 syndicats.

Un camarade devient patron d'un syndicat dans deux cas :

1° Il devient **majoritaire** dans un groupe d'entreprises.

2° Il parvient au syndicat avec un **double**. Dans ce cas, si le syndicat est libre, il s'en empare. Si le syndicat est déjà occupé, il s'en empare également, ainsi que du Groupe d'entreprises qui en dépend.

Le syndicat rapporte à son patron autant de fois **100 F** que le total des dés de celui qui y tombe, multiplié par le nombre d'entreprises dépendant de ce syndicat, et qui sont en activité.

**Exemple :** Tu fais un **4** et un **3** et tu tombes sur le Syndicat de l'Intox qui appartient à un camarade jaune. Tu lui verses 7 fois  $100 F = 700 F \times 4 \text{ entreprises} = 2.800 F$ .

Si une entreprise est en grève, elle ne rapporte rien, et dans l'exemple ci-dessus tu multiplies **700 F** par **3** au lieu de 4, et tu ne verses que **2.100 F** au camarade jaune.

## **VENTES :**

Il n'y a pas de ventes.

## **PRÊTS :**

Aucun prêt n'est conseillé. Il n'est pas raisonnable de prêter de l'argent à un camarade dans le besoin.

## **SALAIRES :**

Le salaire est de **1.000 F**. Il se perçoit chaque fois qu'un camarade passe au-dessus de la case **DÉPART**. Si le camarade s'y arrête, il perçoit un double salaire.

## **GRÈVES :**

Lorsqu'un camarade tire, dans les cartes LOTERIE, une CARTE DE GRÉVISTE, il a droit à une **grève** qu'il doit immédiatement déposer sur une entreprise de son choix.

Lorsqu'une entreprise est en grève, on ne la compte plus dans les déplacements : **On la saute.**

## **GRÈVE GÉNÉRALE :**

Quand le jeu démarre, on met sous le paquet des cartes de LOTERIE, la carte de GRÈVE GÉNÉRALE, et le jeu s'arrête (si personne n'a gagné avant) lorsqu'un camarade tire cette carte. Le gagnant est alors, **celui qui a le plus de sous.**

## **CARTES DE LOTERIE :**

Au début elles sont placées en tas sur l'emplacement prévu sur le plateau de jeu. Chaque camarade qui s'arrête sur une case LOTERIE tire la carte du dessus et se conforme à ses prescriptions. Il la remet ensuite sous le tas.

## **PRISES DE POUVOIR :**

Représentées par 4 cartes de LOTERIE, les prises de pouvoir font que le camarade qui en tire une, annexe purement et simplement les entreprises et le syndicat cités sur la carte, même s'ils étaient primitivement occupés par un autre camarade. Les grèves s'arrêtent alors dans les entreprises du nouveau patron.

