

REGLES DU JEU

pour

LE GRAND JEU COSMOPOLITE

«A VENDRE!»

TOUTE LA FAMILLE S'AMUSE À CE JEU!

Un nombre facultatif de personnes (jusqu'à 10) peuvent prendre part au jeu.

Font partie du jeu: 1 planche de jeu, 9 pions qui sont les signes distinctifs des participants, un dé, 43 titres de propriété portant les noms des commerces ou des différents établissements, 100 cartes des charges, 43 jetons de propriété, et de l'argent, c'est à dire des billets de banque: 100 de 10.—, 200 de 50.—, 100 de 100.—, 60 de 500.—.

Deux manières de jouer:

- Le jeu simple et plus court**, qui consiste pour les participants à **atteindre** ou à dépasser aussi rapidement que possible **la case 60** de la planche de jeu. Aussitôt qu'un joueur y est parvenu, **le jeu est terminé**, et l'on ne tient ici pas compte du nombre de commerces ou d'établissements que l'on possède.
- Le jeu double, de plus longue durée**, dans lequel la case 60 doit être atteinte non seulement une fois, mais **deux fois**, et cela sous certaines conditions spéciales qui sont énumérées plus bas sous la rubrique «Règle de jeu complémentaire».

Les joueurs décident avant de commencer laquelle des deux méthodes sera adoptée.

RÈGLES GÉNÉRALES (pour le jeu simple et pour le jeu double):

Chaque participant choisit **un pion**.

Banquier et directeur du jeu. Le sort décide qui tiendra la banque. Ce joueur sera alors en **même temps banquier et directeur du jeu**. Lorsqu'il n'y a en tout que 3 ou 4 joueurs, il sera bon que le banquier prenne part aussi au jeu; dans ce cas il devra naturellement tenir rigoureusement séparées la caisse de la banque et sa caisse personnelle. **Si le nombre des joueurs est plus élevé, le banquier se contentera de gérer sa banque et de veiller comme directeur du jeu à ce que les règles soient strictement observées par tous les participants.**

Gestion des titres de propriété, des cartes des charges et des jetons de propriété.

Le directeur de la banque et du jeu remet en commençant à chaque participant et à la banque elle-même **5100.—** (10 à 10.—, 20 à 50.—, 10 à 100.—, 6 à 500.—). Il dépose les **titres de propriété 1 à 43** rangés en bon ordre (d'après les chiffres en bas à gauche) en un petit tas devant lui, afin de pouvoir au besoin les délivrer immédiatement. Il dépose de même les **100 cartes des charges** — bien mêlées — en un paquet devant lui, le côté écrit en dessous, car c'est lui aussi qui a la tâche de **donner connaissance du texte de ces cartes**. En outre il gère les **jetons de propriété** et en remet un chaque fois au joueur qui a à recevoir un titre de propriété.

But: case 60. Les joueurs s'efforcent d'atteindre ou de dépasser le plus rapidement que possible la case 60.

Fin du jeu et règlement de compte.

Quand le jeu est terminé selon les règles établies, le gagnant est celui qui a le plus d'argent dans sa caisse, en tenant compte du fait que le banquier ne peut compter sa fortune en banque que pour $\frac{1}{4}$ de sa valeur. La fortune de chaque participant, à la fin du jeu, se compose du montant total de ses billets de banque et de la valeur de ses titres de propriété, ces derniers ne comptant que pour la moitié du prix d'achat indiqué. Les établissements confiés ne représentent donc pas de valeur.

Le jeu commence: On joue avec un seul dé. Le sort décide qui jettera le dé le premier, les autres suivent à tour de rôle. On commence par le numéro 1. Tous les mouvements résultant des points amenés par le dé doivent être exécutés.

La planche de jeu: La signification des différentes couleurs des cases est expliquée plus bas.

Les abréviations visibles dans les cases signifient: **PA** prix d'achat et **R**, recettes.

Il peut aussi arriver que plusieurs joueurs en même temps occupent une case, mais il va de soi que chacun d'eux doit remplir les obligations imposées par cette case.

Titres et jetons de propriété.

Les titres de propriété portent en haut à droite le numéro du commerce, en haut à gauche le prix d'achat, au milieu l'indication du commerce ou de l'établissement, et en bas à gauche la recette.

Pour faire à la banque l'achat d'un commerce il faut, lorsqu'on est arrivé avec son pion dans une case qui y donne droit, demander au banquier le titre de propriété de ce commerce, ainsi qu'un jeton de propriété, contre paiement au banquier du prix d'achat (PA). Le joueur place ce jeton dans la case respective comme signe que le commerce a un propriétaire. Il met le titre de propriété portant le nom du commerce devant lui sur la table, car il en aura besoin plus tard pour l'évaluation de sa fortune.

Un titre de propriété pour un établissement «confié», ce qui est honorifique, est remis gratuitement par le banquier au vu d'une carte des charges, avec un jeton de propriété. Dans ce cas le joueur pose son jeton de propriété dans la case rouge de l'établissement dont il s'agit, tandis qu'il met le titre de propriété également devant lui sur la table.

Recettes provenant de commerces achetés ou d'établissements confiés.

Chaque joueur aura soin que les autres participants qui entrent avec leurs pions dans son commerce ou son établissement lui remettent immédiatement les recettes (R) auxquelles il a droit. Il n'est pas admis de percevoir les recettes plus tard.

Cartes des charges.

Lorsqu'un participant demande au directeur du jeu une carte des charges, ce dernier lui lit le texte qui s'y trouve et met ensuite la carte de côté. S'il arrive que toutes les cartes des charges aient déjà été réclamées, le directeur du jeu les mêle de nouveau et elles sont utilisées une seconde fois, excepté les cartes honorifiques qui, dans ce cas, sont mises hors du jeu.

Chaque joueur qui a droit à une carte des charges est obligé d'accomplir ce qui y est indiqué.

Une carte des charges, qui représente un emploi honorifique, donne droit à recevoir gratuitement le titre de propriété de l'établissement en question, ainsi qu'un jeton de propriété. Il faut du reste se conformer aux indications de la rubrique «Titres et jetons de propriété».

Les cartes des charges peuvent aussi devenir messagères de bonne fortune, car quelques-unes d'entre elles représentent des gains à la loterie et obligent la banque de payer au joueur le montant qui y est prévu.

Cases jaunes : Celui qui est amené par un coup de dé dans une case jaune est libre de réclamer une carte des charges, ou non. Dans le premier cas il est obligé d'exécuter ce qui est indiqué sur la carte.

Cases vertes : Celui qui est amené par un coup de dé dans une case verte avance sans autre formalité dans la case suivante. Mais celui qui est renvoyé par une carte des charges dans une case verte, doit s'y rendre avec son pion et payer à la banque le montant indiqué sur la carte.

Cases bleues : Celui qui est amené par un coup de dé dans une case bleue doit acheter auprès de la banque le commerce en question pour la somme mentionnée (PA, si ce commerce n'a pas déjà un autre propriétaire), ou bien il doit payer à la banque comme impôt la somme également mentionnée (R); dans ce dernier cas le banquier garde le titre de propriété.

Si le commerce a déjà un propriétaire, c'est à lui que la taxe R doit être payée.

Chaque joueur qui est contraint de poser son pion dans une case bleue a l'obligation de réclamer une carte des charges.

Lorsqu'un joueur est invité par une carte des charges à payer une taxe (R) à une case bleue (commerce) son pion reste dans la case occupée jusqu'ici, comme cela est d'ailleurs indiqué sur la carte. Sa seule charge consiste à payer le montant inscrit sur la carte ou au propriétaire ou à la banque, selon que le commerce a déjà un propriétaire ou non.

Cases rouges : Celui qui est amené par un coup de dé dans une case rouge doit payer à la banque ou, si l'établissement est déjà en d'autres mains, au directeur de cet établissement la somme inscrite (R). Il a aussi toujours l'obligation de réclamer une carte des charges.

Les établissements ou entreprises mentionnés dans les cases rouges ne sont pas à vendre; ils peuvent seulement, sur présentation d'une carte des charges (voir plus haut) être octroyés gratuitement et honorifiquement et représentent dans ce cas une source de bénéfices pour le joueur en cause.

La manière dont s'effectue cette concession est décrite sous la rubrique « Titres et jetons de propriété ».

EXPLICATIONS :

Quand l'argent manque, on procède à la vente aux enchères.

lui-même, c'est à dire pour la banque, du commerce en question. Les titres et les jetons qui s'y rapportent sont remis au nouveau propriétaire, ou cas échéant à la banque.

Quiconque n'a plus d'argent pour remplir ses obligations doit faire vendre aux enchères par le banquier un ou plusieurs de ses commerces. Le produit de la vente lui est délivré et il paye ses dettes. Le banquier annonce comme première mise la moitié du prix d'achat et si personne ne surenchérit il doit prendre possession

Emprunt : Si même après la vente aux enchères de ses commerces un joueur n'a plus d'argent, il peut, pour ne pas être obligé de sortir du jeu, contracter un emprunt de 1000.— à la banque, remboursable à la fin du jeu avec 10 % d'intérêts. Il va de soi que les dettes de ce genre doivent d'abord être déduites avant d'établir le compte définitif des fortunes.

Quand la banque n'a plus d'argent.

Des circonstances défavorables peuvent être cause que la banque elle-même manque une fois d'argent. Dans ce cas la banque est mise aux enchères en partant du prix minimum de 2550.— (la moitié du capital engagé). L'adjudicataire devient alors aussi banquier, naturellement avec caisse strictement séparée, et il prend aussi part à la direction du jeu.

Règle de jeu complémentaire pour le jeu double.

Dans le jeu double, chaque participant doit non seulement **atteindre** ou dépasser le plus rapidement que possible **la case 60**, mais il doit **recommencer tout de suite une seconde fois le voyage**, comme déjà indiqué sous la rubrique «Deux manières de jouer». Aussitôt qu'un joueur **atteint ou dépasse pour la seconde fois la case 60**, le jeu est terminé. Toutefois les points suivants sont à observer :

La possession d'au moins 3 commerces ou établissements est nécessaire pour entreprendre le second voyage.

Lorsqu'un joueur a pour la première fois atteint ou dépassé la case 60, il ne lui est permis de **recommencer à la case 1 que s'il est propriétaire d'au moins 3 commerces; les établissements confiés (cases rouges) comptent aussi**. Si cette condition est remplie, il reçoit pour entreprendre le second voyage un versement de 2000.— de la banque. **Ses commerces acquis et les établissements qui lui ont été confiés restent sa propriété.**

Si le joueur qui, à son premier voyage, arrive par exemple à la case 57 et amène 4 points, ce qui lui permettrait de recommencer le voyage, n'a pas encore 3 commerces ou établissements en sa possession, il avance à la case 60 et doit y rester jusqu'à ce qu'il ait acquis les biens exigés. Pendant ce séjour involontaire il continue à jeter le dé à son tour et il a droit chaque fois à une carte des charges, dont il doit remplir les obligations. Il se pourra donc qu'il doive reculer. Ceci est un avertissement prouvant qu'il est plus sage, pendant le premier voyage à la case 60, d'acheter à l'occasion un commerce à recettes minimes, plutôt que d'attendre une meilleure occasion qui ne se présentera peut-être plus.

Jeu terminé après le 2^e voyage si le joueur possède 6 commerces ou établissements.

Celui qui a **accompli le second voyage doit posséder**, au moment où il atteint ou dépasse la case 60, **6 commerces ou établissements**, et il reçoit de la banque une nouvelle prime de 2000.—. **Là-dessus le jeu est terminé** et le règlement des comptes a lieu d'après la rubrique «Fin du jeu et règlement de compte».

Modification des règles de jeu et du règlement de compte final.

Les participants ont la faculté de modifier à volonté les règles précédentes, tant pour le jeu que pour le règlement de compte final, mais ils doivent toujours se mettre d'accord là-dessus **avant** de commencer à jouer.

Provision d'argent.

Pour compléter éventuellement la provision d'argent, s'adresser au magasin où l'on a acheté le jeu «A vendre».

JEUX-SPEAR