

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 ★★☆☆ modulaire 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



MOULINEX Société industrielle

Nationalité : française.

Date de création : 1954.

Activité : Fabrication d'appareils électroménagers.

PERNOD RICARD Société industrielle agro-alimentaire

Nationalité : française.

Date de création : 1935.

Activité : Fabrication et négoce de tous spiritueux.

Marques : RICARD - PASTIS 51 - PERNOD- SUZE -
BISQUIT - CUSENIER - AMBASSADEUR.

PEUGEOT S.A. Société industrielle

Nationalité : française.

Date de création : 1896.

Activité : Production et commercialisation d'auto-
mobiles, d'outillages, d'équipements
automobiles, de cycles et d'organes de
transmission à usage industriel.

POLAROID FRANCE Société industrielle

Nationalité de

la société mère : U.S.A.

Date de création : 1961.

Activité : Vente en gros de matériel photographe
et cinématographique, lunettes so-
laires.

ROUSSEL UCLAF Société industrielle

Nationalité : française.

Date de création : 1928.

Activité : Fabrication et vente de produits chimi-
ques, pharmaceutiques, agro-vétérinaires,
diététiques, cosmétiques et parfumerie.

SEB Société industrielle

Nationalité : française.

Date de création : 1973.

Activité : Fabrication d'appareils ménagers et élec-
troménagers.

Marques : SEB, CALOR, TEFAL.

SONY FRANCE Société industrielle

Nationalité de

la société mère : japonaise.

Date de création : 1971.

Activité : Fabrication et vente en gros de cassettes
et de matériel électronique grand public.

THOMSON CSF Société industrielle

Nationalité : française.

Date de création : 1918.

Activité : Fabrication électronique professionnelle,
composants électroniques, équipements
médicaux.

U.A.P. Société de services

Nationalité : française.

Date de création : 1969

Activité : Assurances.

LA COURSE AUX TITRES

Si vous aimez la bourse, ce jeu vous passionnera et vous permettra de gagner beaucoup d'argent. Mais attention, il vous faudra bien gérer votre portefeuille.

Ducale

© FRANCE CARTES - FRANCE - 1988

Reproduction même partielle interdite

FRANCE CARTES

27, avenue Pierre-I^{er}-de-Serbie - 75116 Paris

Tél. 47.20.05.25 - 47.20.14.21

RÈGLE DU JEU

Ce jeu contient :

- 1 piste de jeu,
- 6 pions,
- 2 dés,
- 144 actions de sociétés (ou « titres »),
- 20 cartes LES ECHOS et 20 cartes VIE DES SOCIÉTÉS,
- 220 billets de banque.

1. — PRÉPARATION DU JEU

Placer le plateau de jeu sur la table.

Désigner parmi les joueurs un banquier chargé d'encaisser, de verser et de prêter de l'argent et de distribuer les titres.

Distribuer à chaque joueur 595 millions de francs (MF) de la façon suivante :

- 3 billets de 100 MF,
- 3 billets de 50 MF,
- 4 billets de 20 MF,
- 4 billets de 10 MF,
- 5 billets de 5 MF.

2. — BUT DU JEU

Il s'agit de gagner le plus d'argent possible en achetant, vendant ou échangeant des actions.

La partie se termine quand un joueur est devenu milliardaire. Ce joueur est déclaré gagnant.

3. — DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui en lançant les 2 dés obtient le total le plus élevé commence. Il se place sur la case départ, jette les dés et avance son pion du nombre de cases correspondantes. S'il tombe sur une des 24 cases sociétés, il peut en devenir actionnaire en achetant des actions. Pour cela il jette à nouveau un seul dé. S'il obtient :

- 1 ou 2 : il peut acheter 10 % du capital de la société ;
- 3 ou 4 : il peut acheter 20 % du capital de la société ;
- 5 ou 6 : il peut acheter le pourcentage qu'il souhaite (de 10 à 100).

Pour faciliter les calculs, le prix des actions est indiqué au dos de chaque titre (colonne Achat).

Chaque fois que le joueur tombe sur une case société, il peut racheter des actions (en jettant à nouveau le dé).

Quand un joueur arrive sur une case société dont un autre joueur possède des actions, il doit payer à ce dernier des dividendes. Le montant des dividendes est indiqué au dos de chaque titre (colonne Dividende) et est proportionnel au pourcentage du capital détenu. Si plusieurs joueurs possèdent des actions d'une même société, le joueur doit alors payer des dividendes à chacun en fonction de la quantité détenue.

Si le joueur tombe sur une autre case du plateau il doit en suivre les instructions:

- DÉPART ou LA DÉFENSE : il reçoit à chaque passage 10 MF de la banque.
- HÉRITAGE : le joueur hérite, la banque lui verse 20 MF.
- CONTROLE DE LA COB : le joueur est bloqué pendant plusieurs tours. Il ne peut ni acheter, ni vendre, ni encaisser de dividendes.
A 2, 3 ou 4 joueurs : durée de l'immobilisation, 3 tours.
A 5 ou 6 joueurs : durée de l'immobilisation, 2 tours.
Avant de pouvoir repartir, une amende de 10 MF est versée et placée au centre du plateau.
- FRAIS DE BOURSE : le joueur doit placer 15 MF au centre du plateau.
- IMPÔT SUR LES PLUS-VALUES : le joueur paye un impôt de 10 % calculé sur l'ensemble des actions qu'il possède (si nécessaire, arrondir l'impôt au multiple de 5 le plus proche).
La somme à payer sera placée au centre du plateau.
- VENTE AUX ENCHÈRES : le joueur doit vendre aux autres joueurs 20 % des actions d'une société de son choix (ou 2 fois 10 % s'il ne détient pas 20 % d'une société) en commençant les enchères à la moitié du prix d'achat de la valeur.
- DÉDUCTION FISCALE : le joueur qui tombe sur cette carte ramasse toutes les sommes placées au centre du plateau du jeu.
- LES ÉCHOS : le joueur pioche une carte et suit les instructions.
- VIE DES SOCIÉTÉS : le joueur pioche une carte et suit les instructions.

4. — CAS PARTICULIERS

Bonus

Lorsqu'un joueur possède 100 % d'une société, tout autre joueur s'y arrêtant doit lui verser le maximum de dividendes + un bonus dont la valeur est indiquée sur chaque titre.

Fusion

Deux joueurs peuvent décider de fusionner quand ils possèdent à eux deux 100 % des actions de deux sociétés. Ils mettent leurs titres en commun. Lorsqu'un autre joueur tombera sur l'une des deux sociétés, il paiera les dividendes à 100 % plus le bonus. La somme totale sera répartie à égalité entre les deux joueurs.

Nantissement

Quand un joueur n'a plus suffisamment d'argent, il peut en emprunter à la banque en nantissant des actions. Le montant qu'il peut emprunter (50 % de la valeur de l'action) est inscrit sur chaque action.

Les actions nanties sont à la banque et ne peuvent donner lieu à aucun versement de dividende. Pendant un tour, le joueur peut les racheter à leur valeur de nantissement.

Après ce tour les actions sont remises en vente : les joueurs pourront les acheter, à leur valeur nominale, s'ils tombent sur les cases sociétés.

QUELQUES PRÉCISIONS

Fortune

Toutes les sommes d'argent imprimées dans ce jeu : billets, valeurs des actions, boni, valeurs en nantissement... sont calculées en millions de francs.

La fortune de chaque joueur est calculée en additionnant la valeur nominale de ses actions et les billets qui lui restent.

Dividendes

Lorsqu'un joueur arrive sur une case société dont un autre joueur possède des actions, il doit d'abord payer les dividendes et ne peut acheter des actions qu'après.

S'il doit payer des dividendes à plusieurs joueurs et n'a plus assez d'argent, il paye chaque joueur en proportion de ce qui lui reste puis est déclaré « failli ».

Événements

- **LES ÉCHOS** : il s'agit d'événements externes à votre entreprise que vous avez découverts dans le journal *Les Échos* et qui vont modifier votre comportement à la Bourse ainsi que le cours de vos actions.
- **VIE DES SOCIÉTÉS** : il s'agit d'événements internes à vos entreprises dont la réalisation va modifier votre comportement à la Bourse ainsi que le cours de vos actions.

Si, lorsque vous tirez une carte Événements, vous ne pouvez pas en suivre les instructions, vous la replacez sous le paquet correspondant sans retirer d'autres cartes.

Vente

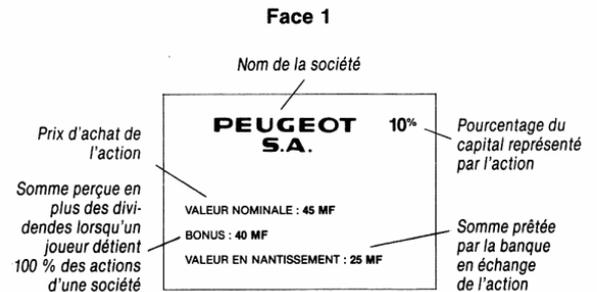
Lorsqu'il n'y a pas d'indication sur les destinataires de la vente, vendez à la banque.

Pour la vente aux enchères, si vous ne possédez pas 20 % des actions d'une société, vous organisez deux ventes aux enchères de 10 % d'actions de deux sociétés différentes.

Échange

Si la banque n'a plus assez d'actions de 10 % ou 20 %, elle demande aux autres actionnaires de procéder à des échanges (exemple : celui qui a trois actions de 10 % de la même société les échange contre une de 30 %).

FICHE SIGNALÉTIQUE DES ACTIONS



Face 2

ACHAT	DIVIDENDES
10 % = 45 MF	5 MF
20 % = 90 MF	10 MF
30 % = 135 MF	15 MF
40 % = 180 MF	20 MF
50 % = 225 MF	30 MF
60 % = 270 MF	40 MF
70 % = 315 MF	60 MF
80 % = 360 MF	70 MF
90 % = 405 MF	80 MF
100 % = 450 MF	90 MF

Pour acheter 10 % du capital de PEUGEOT S.A. vous payez 45 MF

Si vous possédez 10 % du capital de PEUGEOT S.A., un joueur tombant sur la case PEUGEOT S.A. vous versera 5 MF

AVERTISSEMENT AUX JOUEURS

Les 24 sociétés citées dans « LA COURSE AUX TITRES » ont aimablement autorisé DUCALE à utiliser leur nom et leur logo afin que le jeu soit le plus proche possible de la réalité.

Les capitaux et les différents taux indiqués dans le jeu (dividendes, impôts, nantissement...) sont par contre totalement fictifs et ont été calculés pour rendre les parties équilibrées. Ils ne peuvent pas correspondre à une réalité économique, qui est par nature variable.

MEMENTO

AIR LIQUIDE *Société industrielle, chimie*

Nationalité : française.

Date de création : 1902.

Activité : Fabrication de gaz industriels, matériel de stockage et distribution des gaz, fûts à bières, ammoniac, engrais et matériel médicaux.

BIS *Société de services*

Nationalité : française.

Date de création : 1954.

Activité : Prestation de service en travail temporaire, sous-traitance industrielle, enseignement privé et formation continue.

BULL *Société industrielle*

Nationalité : française.

Date de création : 1933.

Activité : Offre informatique et bureautique intégrant matériels, logiciels et services.

COMPAGNIE GÉNÉRALE D'ÉLECTRICITÉ *Société industrielle*

Nationalité : française.

Date de création : 1898.

Activité : Fabrication et commercialisation de matériel électrique.

CRÉDIT COMMERCIAL DE FRANCE *Société de services*

Nationalité : française.

Date de création : 1894.

Activité : Banque.

DARTY *Société de services*

Nationalité : française.

Date de création : 1947.

Activité : Vente au détail de produits électroménagers, hi-fi, télévision, vidéo.

EPEDA BERTRAND FAURE *Société industrielle*

Nationalité : française.

Date de création : 1929.

Activité : Fabrication d'articles de literie, sièges automobiles et bagages.

Marques : EPEDA, DELSEY.

ESSO *Société industrielle*

Nationalité de

la société mère : U.S.A. (Exxon).

Date de création : 1929.

Activité : Raffinerie et distribution de produits pétroliers et dérivés.

FACOM *Société industrielle*

Nationalité : française.

Date de création : 1918.

Activité : Fabrication d'outillage à main et à énergie, d'appareillage et équipements pour la maintenance automobile.

FROMAGERIES BEL *Société industrielle*

Nationalité : française.

Date de création : 1922.

Activité : Fabrication de produits laitiers ou dérivés du lait.

Marques : LA VACHE QUI RIT, KIRI, BONBEL, BABYBEL, APERICUBE, TOASTINETTE, SYLPHIDE.

HEWLET PACKARD FRANCE *Société industrielle*

Nationalité de

la société mère : U.S.A.

Date de création : 1963.

Activité : Fabrication et commercialisation d'équipements informatiques, de matériels de mesure et de test, d'analyse chimique, composants et électronique médicale.

LA REDOUTE *Société de services*

Nationalité : française.

Date de création : 1909.

Activité : Vente au détail de tous articles par catalogue.

LESIEUR *Société industrielle agro-alimentaire*

Nationalité : française.

Date de création : 1911.

Activité : Fabrication et commercialisation d'huiles alimentaires et de corps gras.

MARTELL *Société industrielle agro-alimentaire*

Nationalité : française.

Date de création : 1715.

Activité : Producteurs et négociants en eaux de vie de cognac.

Marques : MARTELL, MÉDAILLON, CORDON RUBIS, CORDON NOIR, CORDON BLEU, CORDON ARGENT EXTRA.

MATRA *Société industrielle*

Nationalité : française.

Date de création : 1945.

Activité : Conception et études de missiles, d'armements aéronautiques, de systèmes spatiaux, d'automobiles, de transports automatiques, de matériel de télécommunications, de circuits intégrés.