

«Superpoly®»

REGLE DU JEU

IDEE GENERALE DU JEU.— Le but fondamental de ce jeu consiste à l'Acquisition de biens afin qu'ils rapportent le maximum d'argent, ruiner les autres participants, et devenir le maitre absolu du capital.

A partir de la case départ, chaque joueur tour à tour jette les dés et se place à la case correspondante d après les numéros sortis sur les dés. Dans le cas où un joueur tombe sur une propriété non acquise il peut l'acheter à la Banque, et s'il ne veut pas la propriété est mise en vente aux enchères et attribuée au plus offrant.

Il est avantageux de construire sur les terrains, puisque le prix à payer est plus important lorsque les terrains comprennent des maisons et hôtels. Dans le cas où un jour n'a plus d'argent il peut hypothéquer ses propriétés par l'intermédiaire de la banque. Il ne faut pas oublier que ce jeu est un jeu d'intelligence, qui entre dans le monde des finances, mais que le résultant final dépend souvent du facteur chance.

R E G L E DE 3 A 6 JOUEURS

EQUIPE.— L'équipe de «Superpoly» se compose des éléments suivants: un grand carton avec des cases qui représentent terrains, musées, "prison" gains et amendes. 2 dés et différentes pions qui se placeront sur le carton d'après les numéros qui sortiront sur les dés. 36 petites maisons vertes et 18 hôtels rouges, 2 jeux de cartes (surprise et banque), des titres de propriété, des billets de banque de différentes valeurs.

PRÉPARATION. — La table sur laquelle on posera le jeu doit être assez grande puisque chaque joueur devra avoir étalé devant lui ses titres de propriété et ses billets de banque. Le joueur choisit son pion, il existe autant de pions que de joueurs. Les jeux de carte surprise et banque se placent a l'endroit indiqué sur le carton. Chaque joueur recoit 300.000 francs au départ. Un des joueurs est le banquier et veille à son bon fonctionnement.

ARGENT. — Chaque joueur disposera de 300.000 francs répartis de la manière suivante: 1 billet de 100.000, 6 billets de 20.000, 5 billets de 10.000, 11 billets de 2.000, 7 billets de 1.000, 5 billets de 200.

DEBUT DU JEU. — On jette les dés pour désigner le premier joueur. Celui qui à le numéro le plus fort commence

a jouer a partir de la case départ, il jette les dés et place son pion sur la case correspondant au numéro sorti.

Ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur joue à son tour. Les pions resteront sur les cases correspondantes jusqu'à ce que les dés soient jetés a nouveau, et qu'il puisse avancer. Il peut y avoir plusieurs pions dans une même case. Selon la case où est place le pion, le joueur pourra acheter la propriété, payer le prix du loyer au propriétaire, encaisser des primes, piocher une carte surprise ou banque, et même aller en prison. Si le joueur lance un double, il déplacé son pion, et pourra rejouer si cela se reproduit a nouveau, il peut relancer les dés, mais au cas où cela se produirait une troisième fois il irait en prison sans pour autant perdre les droits acquis précédemment.

PAIEMENT. – Chaque fois que le joueur passe par la case départ, il encaisse de la banque 40.000 sauf dans certains cas comme mentionnés sur les cartes surprise et banque.

SI ON ENTRE SUR UN TERRAIN NU. – Quand un joueur entre sur un terrain nu, il peut l'acheter en payant le prix désigné à la banque. Dans ce cas, la banque donnera au joueur son titre de propriété, si le joueur n'est pas intéressé par l'achat de la propriété, il la mettra en vente aux enchères en proposant un prix minimum, c'est le plus offrant qui en fera l'acquisition.

SI ON ENTRE SUR UN TERRAIN VENDU. – Si le joueur place son pion sur un terrain vendu, apres avoir jeté les dés ou pris une carte surprise ou banque, celui ci doit payer au propriétaire, le montant du loyer indiqué sur le titre de propriété. Si sur cette propriété il y a déjà des maisons construites ou hôtels, le loyer à payer est plus élevé, mais dans le cas où la propriété est hypothéquée, il n'y aura pas lieu de payer le loyer. Pour savoir si la propriété est hypothéquée il suffit de voir le titre de propriété.

NB. – Si le propriétaire n'exige pas le paiement du loyer avant que le joueur suivant ne jette les dés, il perd ses droits.

AVANTAGES DU PROPRIETAIRE. – Lorsqu'un joueur a la chance de posséder tous les terrains d'une même couleur, par exemple: Boulevard de Charonnes + Boulevard de Belleville, ceci autorise le propriétaire à encaisser double loyer pour les terrains nons construits de la dite propriété (cette règle s'applique aux terrains non hypothéqués, même dans le cas où un autre terrain de la même couleur serait hypothéqué) l'avantage de posséder des maisons ou hôtels sur les terrains est que loyer encaissé est beaucoup plus élevé que sur un terrain non construit.

LORSQUE L'ON TOMBE SUR UNE CASE SURPRISE OU BANQUE. – Dans le cas où un joueur tombe sur une case banque ou surprise, il piochera la carte posée au dessus du jeu correspondant et lira son contenu, et la replacera sous le paquet. La carte (pour sortir libre de prison) se conserve jusqu'à ce qu'elle soit utilisée, et ensuite se placera également en dessous du paquet correspondant, si un joueur n'est pas intéressé par cette carte, il peut la vendre à celui qui la désire.

BANQUIER. – Généralement le banquier est l'un des

joueurs, mais lorsqu'il y a plus de 5 joueurs, il est convenable que le banquier ne joue pas. Le banquier doit bien maintenir la séparation entre son argent et celui de la banque. Le banquier paye et encaisse en dirigeant le jeu.

BANQUE. – Lorsque l'on tombe sur des cases où il faut payer une amende elle se règle à la banque. Pour un bon déroulement de la banque le banquier doit avoir à ses côtés, une petite table où il aura à portée de main, les divers composants du jeu.

La banque paiera aux joueurs, en plus des 40.000 chaque fois qu'il passera par la case départ les cadeaux et bénéfices indiqués sur les cartes surprise et banque. Elle donnera aux joueurs les maisons et hôtels dont ils ont besoin, en échange de leur paiement. Elle règlera également le montant de l'Hypothèque aux joueurs. D'autre part elle encaissera la vente des terrains les amendes, et taxes que payent les joueurs en tombant sur les espaces qui les exigent ou en suivant les instructions des cartes surprise et banque.

PRISON. – Un joueur ira en "Prison": 1) En tombant sur la case mentionnant (Allez en prison). 2) En prenant une carte surprise ou banque qui l'indique. 3) Pour avoir sorti 3 fois consécutives des doubles comme indiqué antérieurement.

VISITE EN «PRISON». – Lorsqu'un joueur après avoir jeté les dés se retrouve sur la case "prison" il est simplement de passage et il en sortira au prochain tour.

UN JOUEUR SORT DE «PRISON». – 1) Lorsqu'il jette des doubles la première ou la deuxième fois après y être entré. 2) S'il détient ou s'il a acheté la carte "surprise ou banque" qui précise (vous pouvez sortir de prison). 3) S'il règle 10.000, il sort obligatoirement au troisième tour, mais il doit régler les 10.000 à la banque.

MAISONS. – Pour construire des maisons, il est nécessaire d'avoir la série de couleur complète: Par exemple: Place de l'Etoile et Place des Vosges. Il faut construire uniformément sur les terrains d'un même groupe de couleur.

Lorsqu'un joueur a besoin d'argent, il peut vendre les maisons construites à la banque. Laquelle ne règlera que la moitié de sa valeur.

HOTELS. – Lorsque vous aurez construit quatre maisons dans chacun des terrains d'un même groupe de couleur, vous réglerez à la banque le prix d'une cinquième maison, mais elle ne se place pas, elles sont remplacées par un hôtel, et rendues à la banque.

QUAND LA BANQUE N'A PLUS DE MAISONS OU D'HOTELS. – Le joueur qui en a besoin doit attendre que la banque en dispose.

Si plusieurs joueurs veulent faire l'acquisition de maisons ou d'hôtels, ils procéderont à une vente aux enchères.

PROPRIÉTÉS A VENDRE. – Les terrains non construits, les musées, eau potable et électricité peuvent être vendus par un joueur en transaction privée à celui qui lui en offrira le plus. Les terrains ne peuvent être vendus à un autre joueur

que lorsque les maisons et hôtels ont été vendus à la banque.

HYPOTHEQUES. – Les propriétés peuvent être hypothéquées à la banque. Le prix de l'Hypothèque varie selon la valeur de la propriété. Si le joueur dispose à nouveau d'argent, il peut lever les hypothèques en remboursant à la banque la somme due, majorée de 10%. Pour hypothéquer les terrains construits on doit obligatoirement vendre les constructions à la banque. Quand un joueur achète à un autre joueur un terrain hypothéqué, il peut lever l'Hypothèque moyennant le paiement de cette dernière plus 10%, s'il diffère ce paiement, il doit régler à nouveau 10%.

BANQUEROUTE. – Lorsqu'un joueur doit payer plus d'argent que ce qu'il ne dispose, il vendra à la banque les maisons et hôtels et hypothéquera ses propriétés. S'il ne réunit pas l'argent nécessaire pour clôturer sa dette, il peut payer en donnant ses propriétés qui auront la valeur mentionnée sur la carte. Si malgré tout il ne peut pas couvrir sa dette, il déclare banqueroute, le joueur arrêtera de jouer, en retirant du jeu ses cartes, mais avant il remettra à son débiteur l'argent et les propriétés qu'il possède.

NOTE IMPORTANTE. – Ce jeu demande beaucoup d'attention et chaque joueur doit être très attentif pour exiger au moment opportun le règlement des ses loyers. Il ne doit sous aucun prétexte, signaler à un autre joueur, un oubli, (encaissements des loyers etc...). Chaque joueur doit être vigilant, car il doit réclamer les règlements avant que le joueur suivant ait jeté les dés, dans le cas contraire il perd ses droits.

POUR UNE PARTIE PLUS RAPIDE

Le jeu du superpoly dure approximativement deux heures, il existe un moyen plus rapide d'y jouer. Pour cela on mélangera les titres de propriétés, et sans les regarder, on en distribuera deux à chaque joueur. Quand les joueurs auront réglé le montant des propriétés qui leur ont été attribué, le jeu continue normalement d'après le règlement.

Si malgré tout on ne dispose pas d'assez de temps pour terminer une partie, les joueurs déterminent une heure limite, on déclarera vainqueur, le joueur possédant le plus de propriétés et d'argent. La valeur des propriétés est indiquée sur la carte.

"VEUILLEZ CONSERVER CES INSTRUCTIONS"