

ANTI-MONOPOLY

Sous licence HANKY PANKY - Copyright 1984 - Ralph Anspach

« Ce jeu n'est ni une licence, ni une production de Parker Brothers, les producteurs du jeu MONOPOLY® »

RÈGLE DU JEU

PRINCIPES DE JEU

Anti-Monopoly est un jeu tout à fait unique. Dans les autres jeux d'affaires le gagnant est celui qui devient le plus riche grâce à l'acquisition des monopoles qui lui permettent de hausser arbitrairement les prix. Cette pratique est interdite par la loi française. Elle nuit aux consommateurs, qui doivent payer des prix exorbitants, autant qu'à toutes les autres entreprises, victimes de ces monopoles. C'est l'économie dans son ensemble qui souffre.

Dans Anti-Monopoly les joueurs luttent pour les intérêts des consommateurs et des petites et moyennes entreprises. Quand la partie commence, le tapis de jeu est dominé par des monopoles. Trois cases de même couleur représentent une combinaison monopolistique de trois sociétés, soit un TRUST. Les joueurs ont recours à la loi pour attaquer les TRUSTS avec des jetons d'accusation. Plus important est le TRUST, plus il faut des jetons pour le maîtriser.

Les joueurs sont récompensés par de l'argent, bien sûr, mais aussi par des points sociaux qui signifient le plaisir d'avoir fait quelque chose de bien pour le pays. Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus d'argent. Le gagnant est celui qui réalise le plus grand score en ÉCUS et en points sociaux (1 ÉCU = 1 point social).

Gagner en faisant « échec aux TRUSTS ».

COMPOSITION DU JEU Les accessoires et leurs fonctions

Ce jeu se compose de :

1 plateau de JEU : ce plateau sur lequel les joueurs exécutent leurs parcours est décomposé en cases réparties ainsi - les 4 coins (Case départ et Caisse - Allez au tribunal - TRIBUNAL - Informations pour jouer) :

- 1 case neutre
- 5 cases « boîte à lettres »
- 1 case « 2 dés »

et 33 cases de SOCIÉTÉS. Ces sociétés étant groupées par 3, d'une même couleur, concrétisent ainsi un groupe économique, appelé TRUST.

40 cases

2 dés : lancés par les joueurs. L'addition des points obtenus donne le nombre de cases de déplacement du pion appartenant au joueur qui a lancé les dés.

6 pions : un pion par joueur de couleur différente que l'on déplace après le lancement des dés. A l'endroit arrivé, le joueur exécute les instructions diverses du jeu.

3 carnets de monnaie : la monnaie employée est l'ÉCU. Le jeu contient un carnet de billets de 50 ÉCUS, 1 carnet de billets de 100 ÉCUS et 1 carnet de billets de 500 ÉCUS. C'est à l'aide de cette monnaie que le « Directeur du Budget » et les joueurs vont participer au jeu.

11 cartes « CRÉDIT ANTI-TRUST » : il y a 1 carte par TRUST (11 groupes). Ces cartes correspondent à un « emprunt » que les joueurs peuvent obtenir auprès du « Directeur du Budget ». La valeur de l'emprunt est portée sur la carte. Ces cartes de Crédit sont données au joueur qui a déjà une « affaire attribuée ». Le « Directeur du Budget » donne au joueur, avec la carte, l'argent équivalent.

Chaque « groupe » ne donne lieu qu'à un seul emprunt.

24 CARTES POSTALES : ces cartes, battues à l'avance, sont posées en paquet (face standard au-dessus) et placées sur le plateau de jeu, à l'endroit indiqué. Lorsque le pion d'un joueur arrive à une case « CARTE POSTALE », celui-ci prend la carte de dessus du paquet et exécute les instructions écrites au verso.

Pour les enfants, certaines cartes ont des instructions qui leur sont destinées (ils choisissent la règle qui leur convient).

CARTES D'ACCUSATION

Ce sont les cartes qui reproduisent les mêmes sociétés inscrites sur le plateau de jeu. Elles sont remises par le « Directeur du Budget » au joueur qui dépose une plainte.

Il y a 1, 2 ou 3 cartes d'accusation selon l'importance du TRUST.

L'importance de ces groupes est désignée sur les « Cartes d'accusation » par des cercles (1, 2 ou 3 cercles). Ces cartes sont payées au « Directeur du Budget » et représentent le droit à l'accusation et le paiement des frais de justice et d'avocat, nécessaires à l'instruction d'une plainte.

JETONS D'ACCUSATION

Ce sont les jetons remis en même temps que les « Cartes d'accusation » et qui seront placés sur un cercle de la case « SOCIÉTÉ ». Ils confirment ainsi le dépôt d'une plainte.

VOCABULAIRE

DIRECTEUR DU BUDGET

C'est le joueur désigné pour tenir la banque, donner les cartes de crédit ainsi que les cartes et jetons d'accusation. Il peut aussi participer au jeu comme joueur normal.

AFFAIRE ATTRIBUÉE

Attribution exclusive à un joueur d'un groupe de même couleur pour qu'il prenne les mesures nécessaires et obtienne l'annulation du TRUST.

Il sera seul à avoir le droit de placer des jetons d'accusation sur les sociétés de ce groupe.

Cette attribution se fait lorsque le joueur a couvert au moins un cercle sur 2 des Sociétés d'un TRUST. Quand le TRUST est brisé, l'affaire reste attribuée à celui qui a obtenu ce jugement.

AMENDES

Amendes payées par un joueur qui arrive sur une case de société dont « l'affaire est déjà attribuée » à un autre joueur. Les amendes sont payées au DIRECTEUR DU BUDGET à titre de pénalité pour gaspillage des moyens du département Anti-Trust.

BATTRE

Contraindre des joueurs à rendre au Directeur du Budget des cartes d'accusation déposées contre un groupe, après l'attribution du groupe à un autre joueur.

BRISER UN TRUST

Contraindre un groupe à mettre fin à sa pratique monopolistique. On y parvient en couvrant de **jetons d'accusation** tous les cercles inscrits dans toutes les cases des sociétés du TRUST.

TRUST

3 sociétés de la même couleur (même groupe économique) qui représentent un MONOPOLE, ou un CARTEL ou un OLIGOPOLE.

EMPRUNTS

Lorsqu'un joueur, ayant déjà une « affaire attribuée » a épuisé ses billets, il peut emprunter des « ÉCUS » au Directeur du Budget. Le Directeur du Budget donne les ÉCUS et la CARTE DE CRÉDIT ANTI-TRUST correspondante. Il n'y a qu'un emprunt par TRUST.

INDEMNITÉ DE SURVEILLANCE

Versement d'un joueur qui arrive sur une société condamnée d'un TRUST attribué à un autre joueur. Une société est condamnée quand chaque cercle sur la case est couvert par un jeton d'accusation. Le versement au joueur à qui appartiennent les jetons lui permettra de continuer la surveillance sur la pratique monopolistique.

MONOPOLE

3 sociétés qui opèrent comme une seule société. Elles sont indiquées sur les cases des sociétés du plateau par **3 cercles**.

CARTEL

3 sociétés autonomes qui s'accordent formellement pour hausser les prix. Elles sont indiquées sur les cases des sociétés du plateau par **2 cercles**.

OLIGOPOLE

3 sociétés qui font la plus grande partie du chiffre d'affaires d'une branche industrielle. Elles sont indiquées sur les cases des sociétés par **1 cercle**. Attention, les cases ne sont pas toujours l'une à côté de l'autre sur le tableau.

DÉPOSER UNE PLAINTE

Accusation officielle de pratiques monopolistiques, déposée par les joueurs contre une société. Cela se fait par l'achat auprès du Directeur du Budget de « la carte d'accusation » (couleur et nom de société analogues à la case) et du jeton d'accusation, moyennant le paiement de 100 ÉCUS. Le jeton sera placé sur le cercle de la société poursuivie et la carte conservée par le joueur.

PARTIE NULLE

Situation qui se produit quand aucun des joueurs ne peut gagner une affaire attribuée d'une façon normale.

POINTS SOCIAUX

Les points décernés au joueur pour avoir servi le pays en déposant des plaintes contre des sociétés monopolistiques.

RÈGLE DU JEU

— Se joue de 2 à 6 joueurs. Le meilleur score est le total des points sociaux gagnés, augmenté des sommes de valeurs (ÉCUS) qui restent au joueur en fin de partie.

- Les TRUSTS sont reconnaissables à leur couleur. 3 sociétés par groupe.
- En principe, ces groupes forment des TRUSTS que vous devez détruire pour faire respecter la loi anti-trust. **Vous avez gagné votre procès et mis fin aux pratiques monopolistiques lorsque vous avez couvert tous les cercles d'un même groupe de 3 sociétés.**

DÉPART DU JEU

On commence par nommer le Directeur du Budget qui pourra aussi participer au jeu. Le Directeur du Budget distribue à chaque joueur un capital de 1 500 ÉCUS (1 billet de 500, 7 billets de 100 et 6 billets de 50). On bat les « cartes postales » que l'on pose en tas sur le plateau dos au-dessus. Pendant le déroulement du jeu, le DIRECTEUR DU BUDGET vend les cartes et les jetons d'accusation aux joueurs qui le demandent, perçoit les amendes, verse les primes et prête de l'argent.

- Chaque joueur lance les dés pour déterminer celui qui commence (le plus fort tirage), s'il y a parité on lance une seconde fois, etc. Ensuite chaque joueur choisit la couleur du PION qu'il véhiculera sur le plateau de jeu.
- Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir de la case « DÉPART ». Le premier joueur commence et lance les dés (un coup double donne droit à recommencer le lancement des dés, sauf si en cours de jeu le joueur a son pion dans la case du TRIBUNAL). **Si ce 2^e lancement amène un nouveau double**, le joueur doit passer son tour et payer une amende de 50 ÉCUS.
- **Votre pion arrive sur la case d'une société**
Si vous le désirez, vous achetez une « carte d'accusation » du TRUST sur lequel votre pion est arrivé, moyennant la somme de 100 ÉCUS versée au Directeur du Budget pour payer les frais de justice et d'avocat. Vous pouvez placer le jeton d'accusation sur un des cercles d'accusation d'une société du groupe.
- **Votre pion arrive sur une boîte à lettres**
Tirez la première carte de dessus du paquet de « cartes postales » et exécutez les instructions écrites au verso de cette carte.
- **Votre pion arrive sur la case « ALLEZ AU TRIBUNAL »**
Transportez votre pion à la case « TRIBUNAL ». Au tour suivant, lancez les dés comme d'habitude et poursuivez le jeu, sauf si vous faites un **coup double**. Dans ce cas, vous devez payer 50 ÉCUS et laisser passer votre tour pour vous punir d'offenser la COUR.
- **Votre pion arrive sur la case « TRIBUNAL »**
Appliquez la même règle qu'au paragraphe précédent.
- **Votre pion arrive sur la case où il y a 2 DÉS inscrits 2 X**
Vous êtes autorisé à rejouer immédiatement en relançant les 2 dés.
- Sur d'autres cases où il y a des instructions précises, exécutez celles-ci à chaque fois que votre pion s'y arrête.

POURSUITE DU JEU

Après le premier tour, chacun des joueurs continue à jouer dans le même ordre. Si un joueur arrive sur la case d'une société appartenant à un groupe contre lequel il a déjà « porté plainte » il peut acheter une seconde carte d'accusation et placer un autre jeton sur un autre cercle.

ATTRIBUTION D'UNE AFFAIRE

Dès que le joueur occupe 2 cercles d'accusation répartis dans 2 sociétés différentes du même groupe, **l'AFFAIRE LUI EST DÉFINITIVEMENT ATTRIBUÉE**. Cela veut dire qu'il peut « BATTRE » tous les joueurs qui ont une « carte et un pion d'accusation » sur la case d'une de ses 3 SOCIÉTÉS. Ces joueurs doivent rendre leurs cartes et pions d'accusation au DIRECTEUR DU BUDGET qui leur paie un dédommagement de 50 ÉCUS par société.

Exemple : un jeton est posé sur un cercle de la société « Biscuit PN » et la carte d'accusation entre les mains du joueur X. Un autre cercle est occupé dans la société « SONPIQUET » par le joueur Y. 2 autres cercles sont occupés dans la société « BANANAS » par le joueur Z.

L'affaire du groupe « ALIMENTAIRE » sera attribuée au joueur X, Y ou Z qui occupera 2 cercles dans 2 sociétés différentes du groupe.

Le joueur qui se voit « attribuer une affaire » pourra reprendre les cartons et jetons d'accusation rendus par les autres joueurs moyennant le paiement du prix habituel de 100 ÉCUS par carton d'accusation au Directeur du Budget.

Il y aura PARTIE NULLE si aucun des joueurs ne peut réussir à déposer une plainte contre plusieurs SOCIÉTÉS d'un même groupe. Les joueurs décideront alors par tirage au sort, aux dés par exemple, lequel d'entre eux obtiendra l'AFFAIRE. Ainsi la partie pourra continuer.

AFFAIRE ATTRIBUÉE A UN JOUEUR

Dès que l'affaire est attribuée à un joueur, celui-ci est le seul à pouvoir « déposer des plaintes » sur les sociétés du groupe. Il achètera, une à une, les cartes d'accusation avec jetons lorsque son pion arrivera sur la case d'une des sociétés du TRUST.

Il y aura 2 exceptions à cette règle :

- lorsque vous « battez » un joueur en l'expulsant d'une case quand l'affaire vous est attribuée ;
- lorsque vous exécutez des instructions données sur des cartes postales.

Chaque joueur doit donc faire en sorte de posséder les sociétés de l'affaire qui lui est assignée et déposer d'autres plaintes contre ce TRUST.

Le joueur dont le pion arrive sur la case d'une société « attribuée » à un autre joueur paie une amende au Directeur du Budget (pour gaspillage dans une affaire appartenant à un autre).

Tant qu'une « affaire » n'est pas attribuée aucune amende n'est due.

Les amendes

Il y a 3 types d'amendes au cours du jeu, une pour chaque sorte de groupe.

- les sociétés d'un **OLIGOPOLE** qui ont un seul cercle d'accusation = 50 ÉCUS par groupe ;
- les sociétés d'un **CARTEL** qui ont 2 cercles d'accusation = 100 ÉCUS par groupe ;
- les sociétés d'un **MONOPOLE** qui ont 3 cercles d'accusation = 150 ÉCUS par groupe.

CONDAMNER UNE SOCIÉTÉ

Une société qui fait partie d'un TRUST attribué à un joueur est condamnée dès que celui-ci occupe chaque cercle de la case avec ses jetons. Le joueur dont le pion arrive sur cette case doit payer au joueur à qui appartiennent les jetons une indemnité de surveillance qui aidera celui-ci à s'assurer que la société ne retombe pas dans des pratiques illégales :

- Société qui fait partie d'un OLIGOPOLE = 150 ÉCUS
- Société qui fait partie d'un CARTEL = 250 ÉCUS
- Société qui fait partie d'un MONOPOLE = 400 ÉCUS

BRISER UN TRUST

Lorsque le joueur réussit à occuper avec ses jetons tous les cercles des trois sociétés d'un TRUST, les poursuites judiciaires sont terminées et le Directeur du Budget donne au joueur une prime pour avoir brisé le TRUST :

- OLIGOPOLE = 300 ÉCUS
- CARTEL = 600 ÉCUS
- MONOPOLE = 900 ÉCUS

(Attention : la prime pour chaque TRUST ne peut être donnée qu'une seule fois.)

Les emprunts

A court d'argent, un joueur peut emprunter des fonds auprès du Directeur du Budget. L'emprunt n'est accordé qu'au joueur à qui est « attribuée une affaire » ou qui a déjà « cassé » un groupe. Il n'y a qu'un seul prêt par groupe de sociétés.

Avec l'emprunt, le Directeur remet au joueur la carte de « Crédit Anti-trust » correspondant au groupe pour lequel le crédit est donné. Cette carte est à conserver jusqu'à la fin du jeu. La valeur de ces crédits, portée sur les cartes, est la suivante :

- OLIGOPOLE = 350 ÉCUS
- CARTEL = 500 ÉCUS
- MONOPOLE = 700 ÉCUS

FIN DU JEU

Les joueurs parcourent le tableau de jeu autant de fois qu'il le faut. Ils jouent et agissent pour obtenir le plus « d'affaires attribuées » possible. Ils cassent le maximum de TRUSTS et réunissent pour eux-mêmes le maximum d'argent.

Le jeu est terminé dès qu'un des joueurs n'a plus d'argent, et n'a plus de possibilité d'emprunter. Mais ce joueur n'a peut-être pas perdu la partie, nous le saurons au décompte des points.

Gagnant du score final

Pour chaque joueur on additionne :

- l'argent qui lui reste en main
- les points sociaux suivants

pour un OLIGOPOLE : 450 points pour l'occupation du cercle d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur.

pour un CARTEL : 450 points pour l'occupation d'un cercle d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur,
1 000 points pour l'occupation des 2 cercles d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur.

pour un MONOPOLE : 450 points pour l'occupation d'un cercle d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur,
1 000 points pour l'occupation de 2 cercles d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur,
1 750 points pour l'occupation des 3 cercles d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur.

On déduit ensuite du total, les sommes empruntées par le joueur, inscrites sur les cartes de crédit qu'il a en main.

Le joueur ayant atteint le plus grand total est le gagnant.

AUTRES RÈGLES POSSIBLES POUR UN JEU QUI PERMETTRAIT DES ÉCHANGES ENTRE LES JOUEURS

- Les joueurs sont alors autorisés à échanger entre eux leurs « cartes d'accusation ».
- En cas de partie nulle, au lieu de tirer au sort, les joueurs négocient et font des échanges entre eux.
- Lorsqu'un échange conduit à réattribuer un groupe déjà brisé, le joueur bénéficiant de cette réattribution ne reçoit pas de nouvelles primes.
- Lorsqu'un échange se fait sur une « affaire attribuée » sur laquelle le joueur a emprunté, la « Carte de crédit » est également transmise avec l'affaire.

ANTI-MONOPOLY

Sous licence HANKY PANKY - Copyright 1984 - Ralph Anspach

« Ce jeu n'est ni une licence, ni une production de Parker Brothers, les producteurs du jeu MONOPOLY® »

RÈGLE DU JEU POUR ENFANTS

PRINCIPES DU JEU

Certains monopoles sont néfastes pour les acheteurs et pour le pays. Ce jeu a pour but de combattre ces monopoles avec des jetons d'accusation. Les monopoles sont représentés sur le tapis de jeu par des groupes de 3 sociétés de *même couleur*, donc 3 cases de même couleur.

Ces monopoles de sociétés ont un certain nombre de cercles inscrits sur la case. Plus de cercles il y a sur la case, plus le monopole est important :

- 1 cercle représente un « OLIGOPOLE »
- 2 cercles représentent un « CARTEL »
- 3 cercles représentent un « MONOPOLE »

L'argent (les ÉCUS) est dû à chacun par tous les autres joueurs qui tombent sur une case de société sur laquelle vous avez déjà déposé un jeton d'accusation. Car chaque jeton déposé aide à entraver les monopoles.

Vous gagnez aussi des points sociaux qui témoignent du plaisir que vous avez à avoir fait quelque chose pour le pays.

Le joueur qui aura réalisé le plus grand score, que ce soit en « ÉCUS » ou en « points sociaux », aura gagné la partie.

RÈGLES DU JEU

1. Un joueur fait le rôle de caissier appelé aussi directeur du budget. Ce joueur peut aussi participer au jeu.
2. Le caissier donne 1 500 ÉCUS à chacun des joueurs (1 billet de 500, 7 billets de 100 et 6 billets de 50).
3. Chaque joueur lance les dés. Le plus fort ouvre la partie et choisit sa couleur de pion. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui fait un « double » avec les dés peut jouer une seconde fois en relançant les dés.
4. Le joueur dont le pion arrive sur une case de société où un cercle est libre, a le droit d'acheter une fiche d'accusation. Le caissier lui remet un jeton (à placer sur le cercle) et une carte d'accusation correspondant à la société du monopole où est placé le jeton (cette carte d'accusation est la preuve que le joueur est propriétaire de la plainte). On ne peut pas acheter plus d'une fiche par lancement de dés.
5. Le joueur qui arrive sur une case de société et qui rencontre une fiche d'accusation qui n'est pas la sienne paie une amende de 50 écus au caissier par fiche d'accusation.
6. Chaque joueur va essayer de gagner un groupe complet :
 - a) avec 2 jetons sur les cercles d'un OLIGOPOLE ;
 - b) avec 3 jetons sur les cercles d'un CARTEL ;
 - c) avec 5 jetons sur les cercles d'un MONOPOLE.
7. Le joueur qui aura gagné un groupe sera le seul à pouvoir mettre davantage de jetons d'accusation sur ce groupe (sauf dans les cas prévus au paragraphe 10).
8. Le joueur qui gagne un groupe chasse tous les autres joueurs qui avaient déposé des fiches d'accusations. Ceux-ci restituent leurs fiches et leurs cartes d'accusation au caissier.
9. Les joueurs gagnent des points sociaux de la façon suivante :

pour un OLIGOPOLE : 450 points pour l'occupation du cercle d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur ;

- pour un CARTEL* : 450 points pour l'occupation d'un cercle d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur,
1 000 points pour l'occupation des 2 cercles d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur.
- pour un MONOPOLE* : 450 points pour l'occupation d'un cercle d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur,
1 000 points pour l'occupation de 2 cercles d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur,
1 750 points pour l'occupation des 3 cercles d'accusation de chacune des 3 sociétés par le même joueur.
10. Le plateau de jeu a des cases appelées « BOÎTE A LETTRE ». Le joueur qui arrive sur ces cases doit tirer une « carte postale » sur le dessus du paquet de cartes qu'on a placé sur le tapis à l'emplacement désigné. Ce joueur aura à exécuter les instructions données sur la carte.
11. **Le tribunal**
Le joueur qui arrive à la case « TRIBUNAL » attend le prochain tour. A ce nouveau tour, s'il fait un coup « double » il se rend coupable d'outrage à la cour et doit payer 50 écus au caissier. Et il devra attendre encore le prochain tour.
12. Le jeu se termine dès qu'un joueur fait faillite et ne peut plus payer avec ses fonds.
Le gagnant est celui qui réalise le plus grand score en écus et points sociaux.

QUELQUES QUESTIONS-RÉPONSES A L'INTENTION DES DÉBUTANTS ADULTES

QUESTION : Ce jeu ANTI-MONOPOLY™ est-il semblable aux autres jeux ?

RÉPONSE : Non. ANTI-MONOPOLY™ est différent et constitue une nouveauté.

QUESTION : Puis-je acheter la société sur laquelle mon pion arrive ?

RÉPONSE : Non. Mais vous avez le droit de porter plainte contre cette société (avec jetons et cartes d'accusation) parce qu'elle est monopolistique.

QUESTION : Comment faire pour porter plainte ?

RÉPONSE : Vous achetez un jeton et une carte d'accusation au caissier pour 100 écus et vous posez le jeton sur un cercle de la case de « SOCIÉTÉ ». La carte vous sert de preuve que vous avez déposé la plainte.

QUESTION : En quoi les plaintes peuvent-elles m'être utiles ?

RÉPONSE : Pour commencer, lorsque vous portez une plainte contre 2 sociétés d'un même groupe (de même couleur) ce groupe vous est « attribué ».

QUESTION : Peut-on porter plainte contre une société à n'importe quel moment ?

RÉPONSE : Non. Pour porter plainte contre une société, il faut que votre pion arrive à cette case.

QUESTION : En quoi un groupe attribué peut-il m'être utile ?

RÉPONSE : Lorsqu'un groupe est « attribué » à un joueur, celui-ci est le seul à pouvoir introduire de nouvelles plaintes contre ce groupe.

QUESTION : Et si d'autres joueurs arrivent sur un groupe qui m'a été attribué, me doivent-ils de l'argent ?

RÉPONSE : Non. Ils doivent payer au caissier. Cette situation vous aide, car plus votre partenaire perd de l'argent, plus vite il risque la faillite.

QUESTION : Alors, je ne reçois pas d'argent de mes adversaires ?

RÉPONSE : Si. Si un adversaire s'arrête sur une société qui fait partie d'un TRUST qui vous a été attribué, et si les cercles de cette société sont entièrement couverts par des jetons, alors cet adversaire vous doit de l'argent.

QUESTION : Qu'est-ce que les points sociaux ?

RÉPONSE : Il s'agit de points pour récompenser les différentes façons de remporter des succès, suite aux plaintes déposées. Lors du décompte en fin de partie, les points auront la même valeur qu'un écu.

QUESTION : Comment gagner à ce jeu ?

RÉPONSE : Le jeu est terminé quand un des joueurs n'arrive plus à payer ses dettes. Celui qui aura le plus grand nombre de points et d'écus aura gagné la partie.

NOTA : A propos des cartes postales, les enfants exécuteront le texte écrit sur la partie jaune, ou l'instruction complète s'ils le désirent.