

# REGLE DU JEU



---

De 2 à 4 joueurs - 10 ans et plus

---

*Jeune Cadre dynamique, vous avez pour objectif la création d'une chaîne touristique-hôtelière développant 4 activités (restauration, hôtellerie, clubs de vacances et transports aériens).*

*Parallèlement, vous essayez de vous constituer par une habile gestion, une trésorerie de 100 millions de dollars.*

---

## **MATERIEL**

---

Le jeu se compose de :

- 1 tableau de jeu de 52 cases :
  - 9 cases HOTEL (vert)
  - 9 cases RESTAURANT (rouge)
  - 9 cases CLUB (jaune)
  - 9 cases AVION (bleu)
  - 4 cases "Quatre Etoiles"
  - 12 cases \$.
- 26 cartes "EVENEMENTS".
- 4 cartes "OBJECTIFS" (d'un côté objectif déterminé, de l'autre objectif libre).
- 1 série de 110 billets :
  - 10 billets de 50 millions \$
  - 50 billets de 10 millions \$
  - 20 billets de 5 millions \$
  - 10 billets de 2 millions \$
  - 20 billets de 1 million \$.
- 120 pions en bois :
  - 30 hôtels (vert)
  - 30 restaurants (rouge)
  - 30 clubs (jaune)
  - 30 avions (bleu).
- 4 pions curseurs pour les tableaux de variation des valeurs.
- 4 personnages (1 pour chaque joueur).
- 2 dés en bois.

---

## PREPARATION

---

Un joueur est désigné pour tenir la banque et diriger les opérations.

Le plateau de jeu est disposé au centre de la table, chaque joueur reçoit :

- une avance de 25 millions de \$,
- une carte "OBJECTIFS",
- un personnage,
- 3 cartes "EVENEMENTS" faces cachées.

Le solde des cartes "EVENEMENTS" constitue le talon (faces cachées).

Chaque joueur place son personnage sur une des cases \$ marquées d'une ★.

Le banquier détermine la valeur de départ des 4 branches d'activité, en lançant 1 dé 4 fois (il doit annoncer la branche d'activité concernée avant de lancer le dé).

*Par exemple, s'il obtient 3, 5, 1, 6, il place les pions curseurs respectivement sur :*

- la valeur 3 pour les restaurants,
- la valeur 5 pour les clubs,
- la valeur 1 pour les hôtels,
- et la valeur 6 pour les avions.

Les joueurs décident s'ils jouent avec le côté objectif déterminé, ou avec le côté objectif libre (voir 1). La partie peut alors commencer.

---

## PRINCIPE DU JEU

---

Chaque joueur, à son tour, lance les dés et fait avancer (dans le sens des aiguilles d'une montre) son personnage d'autant de cases que de points amenés par les dés. Il peut y avoir plusieurs personnages sur une même case. Si un joueur lance un double, il tire une carte "EVENEMENTS" qu'il jouera au mieux de ses intérêts (voir 5).

Si un joueur tombe sur une case \$, il modifie la valeur de deux branches d'activité et rejoue un dé (voir 3).

S'il tombe sur une case 4 Etoiles, il peut acheter ou vendre une activité de son choix, ou effectuer un troc avec un de ses adversaires (voir 4).

Sur toutes les autres cases, il pourra acheter ou vendre des millions de l'activité représentée sur la case (voir 2).

## 1) Les cartes objectifs

Chaque carte "OBJECTIFS" figure une chaîne touristique-hôtelière de 15 maillons répartis sur 4 branches d'activité : restaurants, hôtels, clubs de vacances et compagnies aériennes.

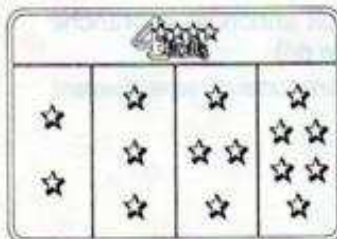
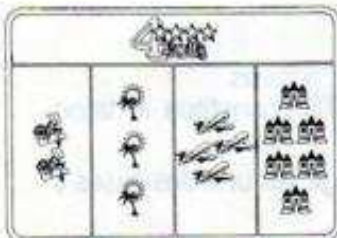
Chaque carte a une répartition différente.

### Deux possibilités de jeu :

A - **L'objectif est déterminé** : les maillons sont figurés symboliquement par branche d'activité.

B - **L'objectif est laissé à l'initiative du joueur** : il affecte à chaque division de sa carte l'activité de son choix. Il peut en cours de jeu et avant de lancer les dés, modifier ces attributions en fonction de ses intérêts et de la conjoncture du marché. Il est bien entendu que la répartition en 4 branches d'activité différentes doit être respectée.

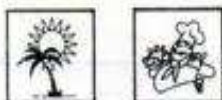
Dans les deux cas l'objectif du joueur est de réunir sur sa carte les 15 maillons (2, 3, 4 et 6) qui constituent une chaîne touristique-hôtelière et sont répartis en 4 branches d'activité différentes. Les maillons achetés par le joueur sont répartis sur les emplacements (1 unité par symbole) prévus sur la carte "OBJECTIFS".



## 2) Les branches d'activité

Les 4 branches d'activité touristique-hôtelières, restauration, hôtellerie, clubs de vacances et compagnies aériennes se retrouvent à la fois sur les cases du tableau de jeu et sur les cartes "OBJECTIFS".

Le joueur pourra, à son tour, acheter ou vendre des maillons de l'une de ces branches d'activité au cours indiqué sur le tableau des valeurs, s'il tombe avec son personnage sur la case symbole correspondante. Il n'y a jamais obligation d'achat ou de vente, lorsqu'un joueur tombe sur une case symbole. Les transactions sont faites à travers la banque, les joueurs ne peuvent ni acheter ni vendre entre eux.



**Chaque joueur, à son tour, ne peut acheter ou vendre plus de 4 maillons d'une branche d'activité à la fois.**

Ceci ne l'empêche pas, bien sûr, de renouveler l'opération chaque fois que l'occasion se présente.

Les unités obtenues sont disposées sur la carte "OBJECTIFS" dans la mesure des emplacements disponibles.

Vous pouvez, dans un but spéculatif, acheter plus de maillons que votre objectif ne le demande, ces unités seront disposées hors de la carte "OBJECTIFS".

Les maillons placés sur votre carte "OBJECTIFS" peuvent également être revendus afin d'augmenter, dans un premier temps, votre trésorerie.



### **3) Les 4 tableaux de valeurs et les cases \$**

#### **Les tableaux de valeurs**

Les valeurs indiquées par les pions curseurs sur les tableaux déterminent la somme à payer ou à encaisser par le joueur qui achète ou vend des maillons correspondant à la case sur laquelle il vient de s'arrêter.

*Exemple : j'arrive sur une case restaurant, je juge le cours intéressant : j'achète 2 restaurants (valeur 4 sur le tableau) : je verse 8 Millions de \$ à la banque.*

*J'arrive sur une case avion : je vends 4 avions (valeur 9) : je reçois 36 Millions de la banque.*

#### **Comment faire varier les cours : les cases \$**

Le joueur qui tombe sur l'une des cases \$ doit faire varier la valeur de **2 branches d'activité de son choix**, en fonction des points des dés qui l'ont amené sur cette case. Il déplace à cet effet les pions curseurs sur les tableaux de valeurs.

Il peut :

A - soit monter la valeur de deux branches d'activité.

*Exemple : restaurant est à 3*

*club est à 5*

*j'arrive sur la case \$ par un lancer de 3 et 2, je déplace le pion curseur restaurant sur la valeur 6 (3 + 3) et le pion curseur club sur la valeur 7 (5 + 2), ou inversement.*



B - soit baisser la valeur de deux branches d'activité.

*Exemple : club est à 10*

*avion est à 9*

*j'arrive sur la case \$ par un lancer de 3 et 2, je déplace le pion curseur club sur la valeur 7 (10 - 3) et le pion curseur avion sur 7 (9 - 2), ou inversement.*

C - soit monter la valeur d'une branche d'activité de la valeur de l'un des dés et baisser la valeur d'une autre branche d'activité de la valeur du second dé.

Il est bien entendu que chacun s'évertue à faire monter la valeur de ce qu'il veut vendre et baisser celle de ce qu'il veut acheter.

---

**Important:** le joueur qui est sur une case \$ effectue les variations de valeurs en hausse ou en baisse, puis **relance un seul dé** et progresse en essayant de profiter des fluctuations qu'il vient de provoquer. S'il retombe à nouveau sur une case \$ il refait varier un seul cours et rejouera un seul dé.

---

#### **Cours plafond**

Lorsque la valeur d'une branche d'activité dépasse, sur son tableau, le cours de 10, **le joueur** qui vient d'effectuer cette hausse reçoit de la banque pour chaque maillon de cette branche **qu'il possède sur sa carte "OBJECTIFS"** autant de fois 1 million de \$ que de points au-dessus de 10.

*Exemple : le cours des avions était de 9. Le joueur tombe sur une case \$ et fait monter le cours des avions à 14. Comme il a 3 avions sur sa carte "OBJECTIFS" la banque lui verse  $4 \times 3 = 12$  millions de \$, et le pion curseur reste à 10.*

Cette opération peut se renouveler plusieurs fois de suite, **le pion curseur restant à 10.**

#### **Cours plancher**

La valeur d'une branche d'activité ne peut descendre en dessous de 1.

*Exemple : avec un lancer de 5, le cours d'une branche d'activité pourra être ramené de la valeur 3 à la valeur 1.*



#### 4) Les cases 4 Etoiles

Un joueur qui tombe sur une case "4 Etoiles" peut s'il le désire :

- soit : acheter ou vendre à la banque des maillons d'une branche d'activité de son choix,
- soit : échanger (troc) avec un de ses adversaires des unités d'une activité contre le même nombre d'unités d'une autre activité.

*Exemple : 3 hôtels contre 3 clubs de vacances.*

- L'adversaire est obligé d'accepter le troc,
- on ne tient pas compte des cours de valeurs lors du troc,
- les achats, ventes ou troc se font toujours dans la limite de 4 maillons.

#### 5) Les cartes événements

Le joueur qui obtient un **double** tire la carte supérieure du talon et, après avoir lu secrètement les informations qui y sont données, la garde en réserve devant lui, face cachée, pour la jouer à son tour, au moment qui lui convient le mieux.

Le joueur qui veut jouer une carte "EVENEMENTS" doit le faire avant de lancer les 2 dés. Après avoir été vue de tous la carte est replacée sous le talon.

- On ne peut jouer qu'une carte "EVENEMENTS" à la fois.
- Les transactions sont faites par la banque aux cours du moment.
- Un joueur ne peut gagner la partie s'il possède encore des cartes "EVENEMENTS" devant lui.

Tous les coûts générés par une carte "EVENEMENTS" et liés à une activité déterminée (*par Exemple 3 millions de \$ par avion*) ne portent que sur les unités possédées sur la carte "OBJECTIFS" et jamais sur celles détenues en dehors de la carte. Si un joueur ne possède aucune unité de l'activité considérée, il peut jouer sa carte sans rien payer.

Toujours à la recherche des meilleurs emplacements publicitaires vous achetez la statue de la Liberté et la Tour Eiffel.

*Qui vous coûtent  
5 millions de \$*

---

## **FIN DE LA PARTIE**

---

L'objectif à réaliser pour gagner la partie (dans l'une ou l'autre variante) est de :

- réunir sur sa carte "OBJECTIFS" très exactement les 15 maillons de la chaîne touristique-hôtelière convoitée,
- ne plus posséder de cartes "EVENEMENTS" et de maillons supplémentaires,
- et disposer d'une trésorerie d'au moins 100 millions de \$.

Le joueur qui vient d'atteindre son objectif doit annoncer "objectif atteint" et attendre que tous les autres joueurs terminent le tour.

Celui qui oublie d'annoncer devra attendre le tour suivant. Il est possible qu'un autre joueur réalise lui aussi son objectif dans le même tour : le gagnant sera alors celui qui possède la plus forte trésorerie.

4 ETOILES™

Edité par HABOURDIN INTERNATIONAL S.A. Paris  
Fabriqué en France.

Tous droits réservés. Marque et modèle déposés © 1983  
Inventé par M. Gerchambeau.