



règles du jeu



anti-jeu

RÈGLE DE L'ANTI-JEU

Principe du jeu

Le but du jeu est de mettre un terme aux pratiques monopolistes des cartels de sociétés du plateau. Fort Auto, Chrystal Auto et General Auto, par exemple, sont trois grosses sociétés du groupe automobile qui ont développé un système pour maintenir les prix à des niveaux élevés et fermer le marché à la concurrence. Bien que ces pratiques soient illicites, elles n'y renonceraient pas, à moins que les joueurs (2 à 6 personnes) les y forcent.

Le gagnant est le joueur qui réussit le mieux à mettre les lois antitrust en pratique. Son score est le total des points de crédit qu'il a gagnés, augmentés de la somme d'argent qui lui reste à la fin de la partie.

Les groupes monopolistes sont reconnaissables à leur couleur : le groupe automobile, par exemple, est rouge et le groupe sidérurgique est brun. Notez que les sociétés d'un même groupe ne se trouvent pas toujours côte à côte. Dans la réalité, elles ne sont pas non plus toutes fixées dans le même pays, mais cela ne les empêche pas d'agir de commun accord comme un gros monopole.

La loi est votre arme dans la lutte contre ces cartels. Vous pouvez introduire une plainte contre eux (c'est-à-dire une accusation formelle contre un groupe pour infraction aux lois antitrust) en mettant une fiche de votre couleur sur les cercles d'accusation des compagnies. Quand vous avez couvert tous les cercles d'un groupe de trois sociétés, vous avez gagné votre procès et mis fin aux pratiques monopolistes du groupe.

Le départ

1. On commence par nommer un DIRECTEUR DU BUDGET. Celui-ci peut également participer au jeu. Le Directeur du budget distribue à tous les joueurs un budget de 1500 euros (un billet de 500 euros, sept billets de 100 euros et six billets de 50 euros), bat les cartes postales et pose la pile sur le plateau. Pendant le jeu, le Directeur vend des fiches d'accusation aux joueurs, perçoit les amendes, verse les primes et prête de l'argent.
2. Chaque joueur jette un coup de dés pour déterminer qui commence. Le joueur qui a le plus grand nombre de points est gagnant. S'il y a égalité, on jette une seconde fois. Chaque joueur choisit ensuite sa couleur de pion et de fiches d'accusation en ordre décroissant du nombre de points qu'il a jetés.
3. Le jeu évolue sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a gagné le premier tour de dés commence à jouer. Un coup double donne droit à un tour supplémentaire, sauf si le joueur se trouve dans la case du tribunal, s'il jette alors un double, il doit passer un tour et payer une amende de 50 euros.

Où êtes-vous arrivé ?

- Sur la case d'une société ?

Dans ce cas, si vous voulez, vous pouvez acheter une fiche d'accusation (de la même couleur que votre pion) chez le Directeur du budget pour 100 euros : cette somme représente les frais de justice et d'avocat nécessaires à l'instruction de la plainte. Vous n'êtes pas obligé de déposer cette plainte. Si vous vous y décidez, vous placez la fiche sur un des cercles d'accusation de la société.

- A une Boîte Postale ?

Prenez la première carte du paquet de cartes postales et suivez les indications.

- Sur la case "Allez au tribunal"

Mettez votre pion sur la case du tribunal et au tour suivant jetez les dés comme d'habitude et poursuivez votre jeu, sauf si vous faites un coup double. Dans ce cas, au lieu d'avoir droit à un tour supplémentaire vous devez payer 50 euros et laisser passer un tour pour offense à la Cour pour cause de duplicité.

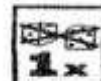
- Sur la case "Tribunal"

La règle précédente s'applique.



- Sur la case "Passer un tour ?"

Vous laissez passer votre tour et au tour suivant vous vous rendez directement sans jeter les dés au département du budget, où vous touchez les 100 euros habituels.



- Sur la case "Rejouez"

Vous êtes autorisé à rejouer tout de suite en relançant les dés.



Le jeu se poursuit

1. Tous les joueurs ont eu leur tour et c'est de nouveau à vous de jouer. Peut-être arriverez-vous sur la case d'une autre société du groupe contre lequel vous avez déjà porté plainte. Cela vous donne le droit d'acheter encore une fiche d'accusation.

2. Dès que vous avez occupé deux cercles d'accusation de deux sociétés différentes d'un groupe, l'AFFAIRE VOUS EST ATTRIBUEE. Cela veut dire que vous pouvez "battre" tous les joueurs qui ont une fiche sur la case d'une des trois sociétés. Ceux-ci doivent rendre leurs fiches au Commissaire du budget qui leur paie un dédommagement de 50 euros.

Exemple : Une fiche rouge et une fiche bleue ont été déposées contre UNIFOOD, deux fiches jaunes contre UNISOAP ; l'affaire "UNI" sera attribuée au premier joueur (bleu, rouge ou jaune) qui portera une accusation contre UNICANDIES. Il occupera ainsi deux cercles d'accusation contre deux sociétés différentes du groupe.

3. Le joueur qui se voit attribuer une affaire peut remplacer les fiches rendues par les autres joueurs par des fiches de sa propre couleur moyennant paiement du prix habituel de 100 euros la fiche.

4. Il y a PARTIE NULLE si aucun des joueurs ne réussit à porter plainte contre plusieurs sociétés d'une combinaison. Les joueurs concernés décident par un coup de dés lequel d'entre eux obtiendra l'affaire.

Vous faites des progrès ! Une affaire vous est attribuée

1. Dès qu'une affaire vous a été attribuée, vous êtes le seul joueur à pouvoir placer des fiches d'accusation sur les sociétés du groupe. Vous achetez les fiches une à une quand vous êtes sur la case d'une des sociétés. (Il y a deux exceptions à cette règle : quand vous battez un autre joueur en l'expulsant de la case lorsqu'une affaire vous est attribuée ou quand vous exécutez les instructions d'une carte postale). C'est pourquoi vous devez vous attacher durant le jeu à toucher le plus possible une société de l'affaire qui vous a été assignée pour pouvoir déposer de nouvelles plaintes contre le groupe monopoliste.

2. Un joueur qui arrive sur la case d'une société faisant partie de l'affaire qui vous a été attribuée paie une amende au Directeur du budget pour avoir gaspillé de l'argent pour une affaire déjà dans les mains d'un autre. Tant que l'affaire n'est pas attribuée aucune amende n'est due.

3. Il y a trois types d'amendes, un pour chaque sorte de cartel. Les sociétés d'un oligopole ont un seul cercle d'accusation par case, les sociétés d'un trust en ont deux et celles d'un monopole en ont trois.

Oligopole	50 euros
Trust	100 euros
Monopole	150 euros

4. Chaque fois que vous passez par la case du Bureau du Budget, le Directeur du budget vous paie 100 euros.

a Hanky Panky product



Votre premier gros succès - vous avez fait sauter un cartel

1. Un joueur qui arrive sur une société que vous avez fait condamner en occupant tous ses cercles, doit vous verser, si cette société fait partie d'une affaire qui vous est attribuée, une indemnité de surveillance pour éviter qu'elle ne retourne à ses anciennes pratiques illégales avec les autres sociétés du groupe non encore condamnées.

Montant des indemnités :

-Pour une société appartenant à un Oligopole	150 euros
-Pour une société appartenant à un Trust	250 euros
-Pour une société appartenant à un Monopole	400 euros

2. Dès que vous occupez tous les cercles d'un groupe de trois sociétés, vous avez gagné votre procès et le Directeur du Budget vous verse une prime :

Oligopole	300 euros
Trust	600 euros
Monopole	900 euros

3. En revanche on ne paie pas d'indemnités quand on arrive sur une société faisant partie d'un groupe totalement condamné et brisé par un procès : il n'y a pas lieu de la surveiller.





Les emprunts

1. Si vous êtes à court d'argent, vous pouvez emprunter des fonds auprès du Directeur du budget. Les emprunts ne sont accordés cependant qu'aux joueurs qui se sont fait attribuer une affaire ou qui ont cassé un cartel. Le Directeur du budget ne donne qu'un seul prêt par groupe de sociétés.

2. En même temps que l'emprunt le Directeur du budget vous remet une note de crédit (Social Crédit) de la même couleur que le cartel pour lequel le crédit est accordé.

Vous conservez cette note de crédit jusqu'à la fin du jeu.

3. Voici les montants des emprunts :

Oligopole	350 euros
Trust	500 euros
Monopole	700 euros

Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de la partie

Les joueurs continuent à jouer en tournant en rond sur le plateau. Ils s'attachent à obtenir autant d'affaires attribuées que possible, à casser le maximum de cartels et à rassembler le maximum d'argent dans leur budget.

La fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un des joueurs est à court d'argent et n'a plus le droit d'en emprunter, ce qui ne veut pas dire que ce joueur ait perdu la partie.

Qui est le gagnant ?

Pour déterminer le score final on additionne l'argent du budget de chaque joueur et on y ajoute ses points de crédit, comme suit :

Oligopole	: 450 points pour occupation de toutes les cases par le même joueur.
Trust	: 450 points pour occupation par le même joueur d'un cercle d'accusation de chaque société. 1000 points pour occupation par le même joueur des deux cercles d'accusation de chaque société.
Monopole	: 450 points pour occupation par le même joueur d'un cercle d'accusation de chaque société. 1000 points pour occupation par le même joueur de deux cercles d'accusation de chaque société. 1750 points pour occupation par le même joueur des trois cercles d'accusation de chaque société.

Ensuite, on déduit de ce montant les sommes d'argent empruntées par le joueur et inscrites sur les notes de crédit qu'il possède.

Le joueur qui atteint le plus gros total est le gagnant. Il a non seulement gagné la partie en cassant des cartels, mais il a rendu service à l'économie dans son ensemble!

Vous pouvez corser le jeu
en adoptant ces règles supplémentaires.

- a) Les joueurs sont autorisés à échanger entre eux leurs fiches d'accusation. Ainsi le joueur blanc peut échanger sa fiche contre Fort Auto avec les fiches contre ITDII du joueur noir.
- b) En cas de partie nulle, on ne peut sortir de l'impasse par un coup de dés. Le seul moyen est un échange entre joueurs.
- c) Si un tel échange conduit à la réattribution d'un cartel déjà brisé, le joueur qui reçoit ce cartel ne reçoit pas de nouvelle prime.
- d) Si un échange comporte une affaire déjà attribuée sur laquelle le joueur a emprunté de l'argent, la note de crédit est transmise en même temps que l'affaire attribuée.

A - MATERIEL DE JEU

- 1 Règle du jeu
- 2 Dés
- 11 Notes de crédit
- 36 Cartes postales
- 6 Pions
- 3 Cartons de fiches d'accusation (d'une couleur différente de chaque côté) *3x60 jetons*
- 3 Carnets de monnaie - (1 carnet de billets de 50 euros, 1 carnet de billets de 100 euros et 1 carnet de billets de 500 euros).

52 Billets 50 20 Billets 500
49 Billets 100

B - EXPLICATIONS DES TERMES

1. Affaire attribuée : Une combinaison attribuée exclusivement à un seul joueur pour prendre des mesures antitrust. C'est ce seul joueur qui a le droit de placer encore des fiches d'accusation sur les sociétés de cette combinaison ; c'est donc lui seul qui peut briser le trust et gagner le nombre de points de crédit en récompense de cet exploit. L'attribution aura lieu quand un joueur a couvert au moins un cercle sur deux des sociétés d'une combinaison. Quand une combinaison a été brisée, elle reste affaire attribuée.
2. Amendes : Les amendes sont payées par les joueurs qui arrivent sur une case de société appartenant à une affaire attribuée, détenue par un autre joueur. Les amendes sont payées au Directeur du Budget, à titre de pénalité pour avoir gaspillé les moyens du Département Antitrust.
3. Battre : Contraindre des joueurs à rendre au Directeur du Budget des fiches d'accusation déposées contre une combinaison, après l'attribution de la combinaison à un autre joueur.

4. Briser un cartel ou combinaison : Contraindre une combinaison à mettre fin à ses pratiques monopolistes. On y parvient en gagnant un procès, en couvrant de fiches d'accusation de la couleur du joueur tous les cercles d'accusation de toutes les sociétés d'une combinaison.

5. Cartel ou combinaison : Trois sociétés de la même couleur, qui constituent soit un monopole, soit un trust, soit un oligopole, et qui s'occupent de pratiques monopolistes.

6. Concurrence : Compétition entre de nombreuses entreprises opérant sur le marché ou y ayant accès. Une telle concurrence conduit à des prix abordables pour le consommateur et à des bénéfices raisonnables pour l'industrie. Quand un trust est brisé, il est possible de rétablir les prix et les bénéfices à un niveau raisonnable, soit par la réintroduction de la concurrence, soit par des mesures à prendre par les autorités.

7. Emprunts : Lorsque l'argent d'un joueur, ayant déjà une affaire attribuée, est épuisé, il emprunte de l'argent au Directeur du Budget en vertu des points de crédit qui peuvent être gagnés sur cette affaire attribuée. Le Directeur du Budget donne à l'emprunteur l'argent accompagné d'une note de crédit. Chaque combinaison ne donne lieu qu'à un seul emprunt.

8. Indemnité de surveillance : Versement à effectuer au briseur de trust gagnant par le joueur qui arrive sur la case de société d'une combinaison, brisée par un autre joueur. Le versement est destiné à permettre au trustbuster gagnant de continuer la surveillance de cette combinaison.

9. Monopole : Trois sociétés opérant comme une seule société. Une Société monopole est indiquée sur le plateau par trois cercles. Quand un monopole est brisé, l'entreprise devient une entreprise d'utilité publique, gérée par les pouvoirs publics et à laquelle il est interdit d'exercer encore des pratiques monopolistes.

10. Montant net des points de crédit : Le nombre de points de crédit subsistant après déduction des notes de crédit.

Par exemple au cas où un joueur aurait gagné 1000 points de crédit, ayant toutefois emprunté 700 euros, le montant net des points de crédit de ce joueur est de 300. Déduction faite des sommes empruntées, il se peut que le montant net de points de crédit soit négatif.

11. Note de crédit : Carte indiquant le montant de l'argent emprunté.

12. Oligopole : Les trois sociétés qui détiennent la plus grande part du chiffre d'affaires réalisé dans une branche de l'industrie, ce qui leur permet d'exercer des pratiques monopolistes. Un Oligopole est indiqué sur le plateau par un seul cercle. Quand une affaire contre un oligopole est gagnée, il est interdit aux trois sociétés par arrêt du juge de collaborer dans le but d'exercer des pratiques monopolistes. Faites attention: les sociétés d'un oligopole ne se trouvent pas toujours l'une à côté de l'autre sur le plateau.

751230

13. Plainte : Une accusation officielle de pratiques monopolistes, déposée par les joueurs contre une société au moyen des fiches d'accusation de la couleur du joueur, à placer sur le cercle de la société. Les fiches d'accusation peuvent être obtenues chez le Directeur du Budget contre paiement de 100 euros.

14. Partie nulle : La situation qui survient quand aucun des joueurs ne peut gagner une affaire attribuée de la façon habituelle.

15. Trust : Les trois sociétés qui installent un conseil de gestion pour exercer des pratiques monopolistes. Une société trust est indiquée sur le plateau par deux cercles. Quand une affaire contre un trust a été gagnée, le conseil de gestion est dissout.

a Hanky Panky product

