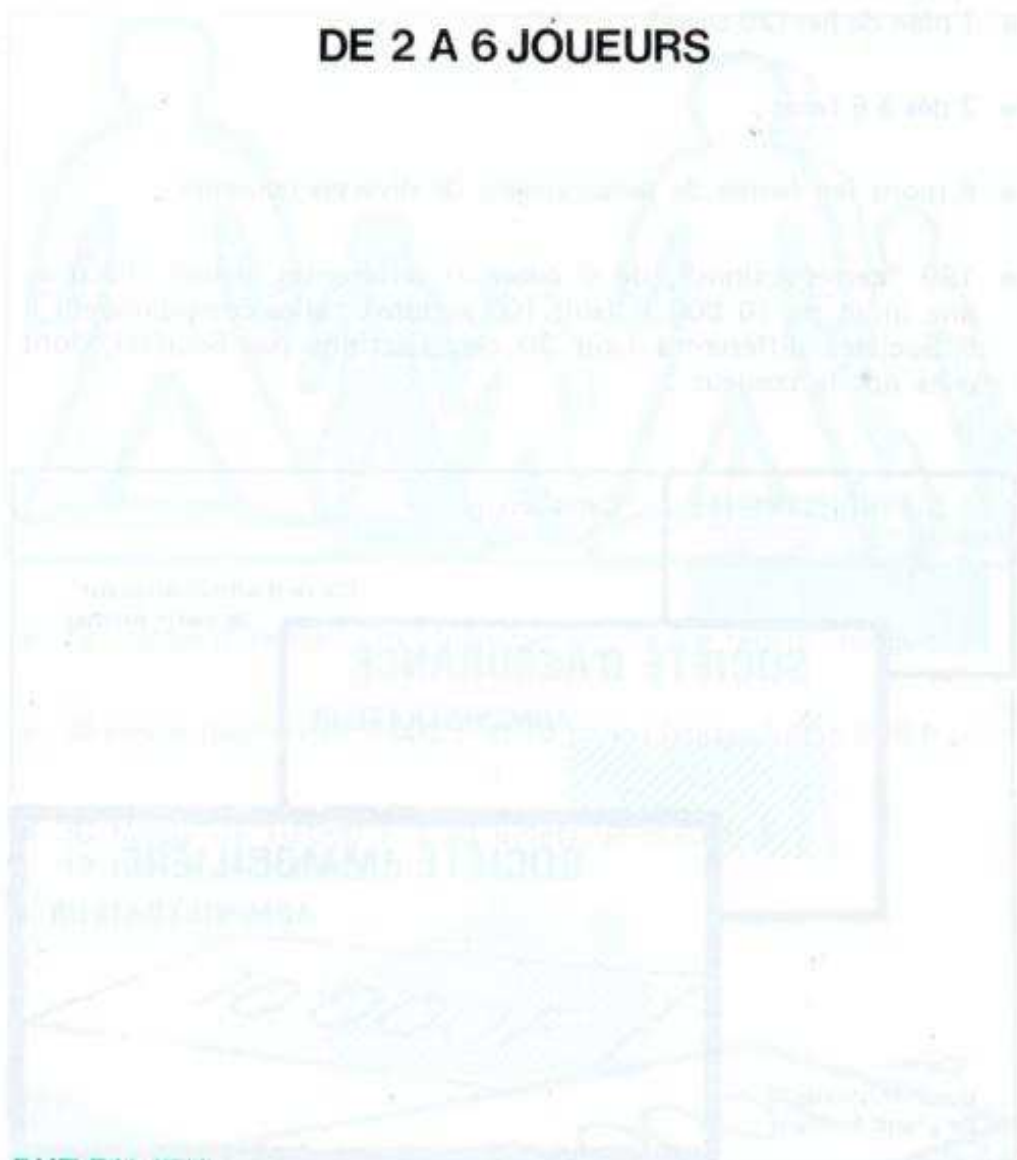


LE MILLIONNAIRE

DE 2 A 6 JOUEURS



BUT DU JEU

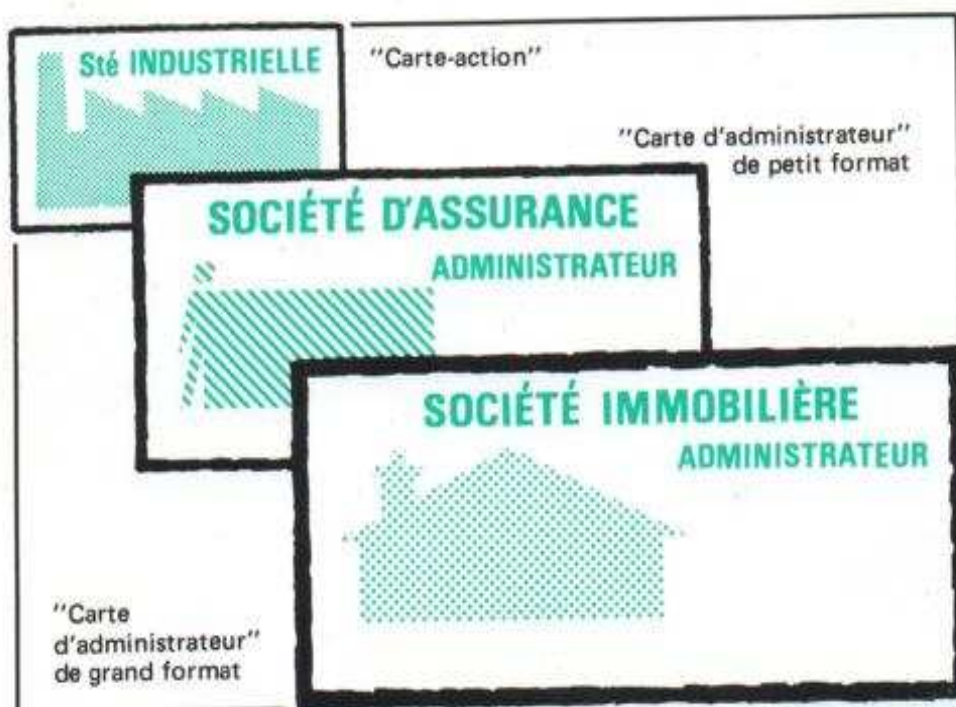
Le but du jeu est de faire fructifier habilement un certain capital reçu au départ, et ceci :

- en achetant des valeurs mobilières, pour bénéficier des avantages qu'elles procurent (dividendes, bonis, etc.);
- en tirant certaines "cartes d'instructions" ;
- en jouant aux chevaux et à la roulette ;

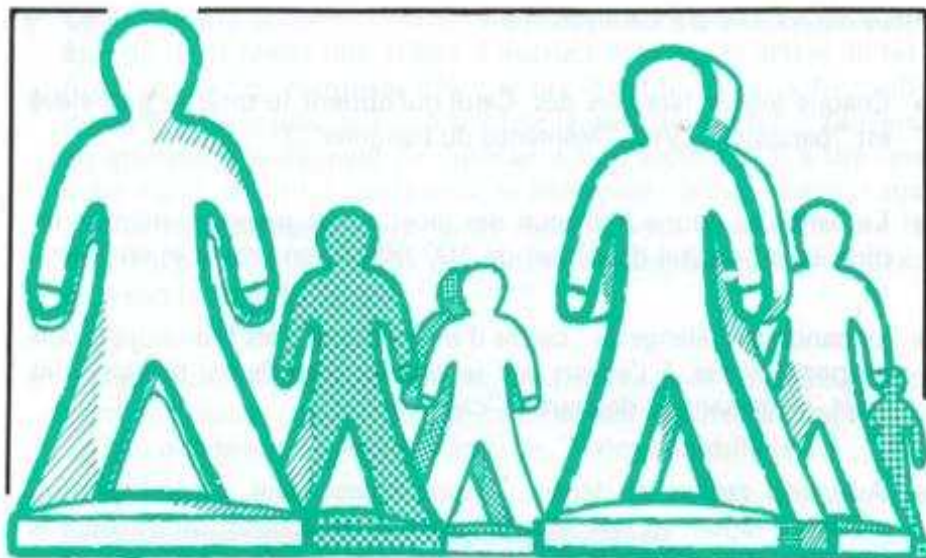
Le **gagnant** est le premier joueur qui a réussi à totaliser, en argent liquide ou sous forme d'actions (les valeurs mobilières se calculant à leur prix d'achat), **un million de francs**, ou qui reste seul en jeu, ses adversaires ayant fait faillite.

1 COMPOSITION DU JEU

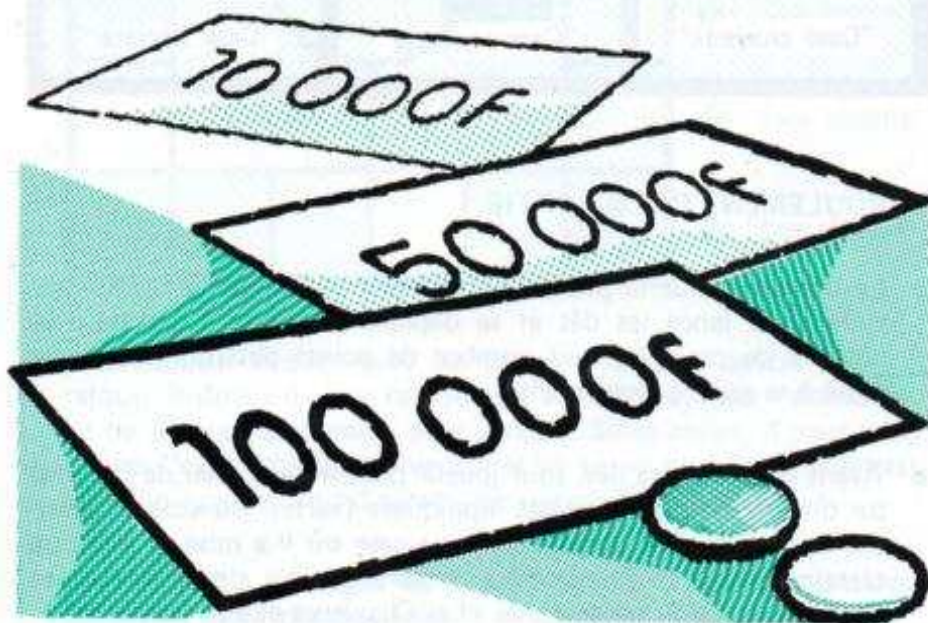
- 1 plan de jeu (25 cases) ;
- 2 dés à 6 faces ;
- 6 pions (en forme de personnages) de diverses couleurs ;
- 180 "cartes-actions", de 6 couleurs différentes, valant chacune une unité de 10 000 F (soit 100 actions) ; elles correspondent à 6 Sociétés différentes (soit 30 cartes-actions par Société), dont elles ont la couleur ;



- 60 "cartes d'administrateur" de petit format, soit 10 par Société, valant chacune 10 unités de 10 000 F et de mêmes couleurs que les Sociétés correspondantes ; elles portent au verso des "instructions de vente" ;
- 36 "cartes d'administrateur" de grand format, soit 6 par Société, valant chacune 20 unités de 10 000 F et de mêmes couleurs que les Sociétés correspondantes ; elles portent au verso des "instructions de vente" ;



- 32 "cartes d'instructions" blanches et 1 "carte-repère" rouge ;
- 36 jetons (jaunes) de 1 000 F et 18 jetons (rouges) de 5 000 F ;
- 36 billets de 10 000 F ; 18 billets de 50 000 F ;
12 billets de 100 000 F.



2 RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION DE LA PARTIE

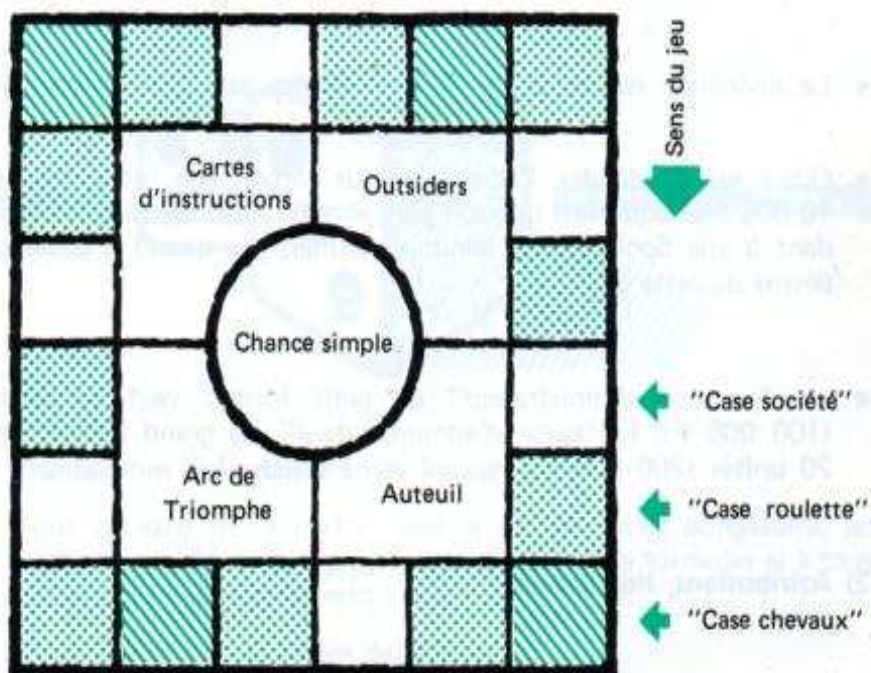
- Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le total le plus élevé est "banquier". (Voir "Mémento du banquier".)
- Le banquier donne à chacun des joueurs - et prend lui-même - un pion et un capital de départ de 100 000 F, en jetons et en billets.
- Le banquier mélange les "cartes d'instructions", les fait couper, puis les pose, en tas, à l'envers, sur la case du plan de jeu prévue à cet effet, en glissant au-dessous la "carte-repère".
- Avec son capital de départ, chaque joueur peut, s'il le juge bon, avant de lancer les dés, acheter différentes actions, qu'il paie à la banque. (Voir «Conseils d'investissements».)



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le banquier joue le premier, en partant de n'importe quelle case violette. Il lance les dés et se déplace de droite à gauche d'un nombre de cases égal au nombre de points obtenus. Le joueur placé à sa gauche joue ensuite.
- Avant de lancer les dés, tout joueur peut miser (poser de l'argent) sur différentes cases : «cases hippiques» (vertes) ou «cases roulette» (violette). S'il aboutit sur une case où il a misé, il gagne un certain nombre de fois sa mise ; il perd ce qu'il a pu miser sur les autres cases. (Voir paragraphes «Les Chevaux» et «La Roulette».)

- Le joueur qui aboutit sur une case violette encaisse ce qui peut lui être dû, puis prend une «carte d'instructions» sur le dessus du tas. 5 de ces cartes, marquées «Ne pas lire à haute voix», sont confidentielles : le joueur qui en a tiré une la pose devant lui, à l'envers, en attendant le moment de l'utiliser à bon escient. S'il a tiré une autre carte, il la lit à haute voix, se conforme - le cas échéant - aux instructions données et la remet aussitôt sous le tas. S'il tire la «carte-repère», il la montre aux autres joueurs, la remet sous le tas et prend la carte suivante.
- Chaque fois qu'un joueur atteint, ou dépasse, une "case boursière" dont la couleur correspond à celle de ses actions, il perçoit un certain dividende. (Voir le paragraphe "Valeurs mobilières".)



- Si un joueur obtient avec les dés un "nombre double", il doit rejouer (même s'il vient de totaliser un million), mais à concurrence de 3 coups seulement. Aux 2ème et 3ème coups, il peut miser sur les "cases hippiques" (vertes) et les «cases roulette» (violettes), mais il n'a pas le droit d'acheter de valeurs mobilières.
- Il est interdit de placer de l'argent sur les 6 "cases boursières" portant le nom des Sociétés.

VALEURS MOBILIÈRES

1) Achats, dividendes, etc.

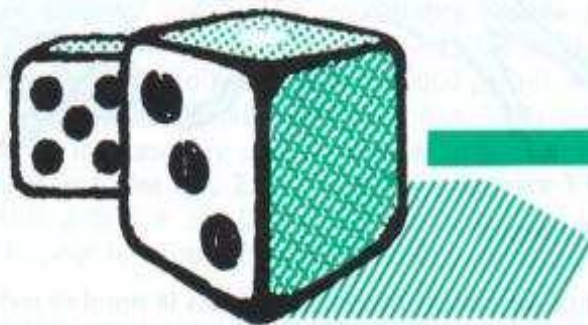
- Les valeurs mobilières sont vendues par le banquier en tranches, ou "unités", de 100 actions, à 10 000 F l'unité.
- Tout actionnaire perçoit de la banque un dividende de base de 10 % chaque fois qu'il atteint, ou dépasse, la "case boursière" de même couleur que ses actions. (Il en profite, à son gré, pour racheter des actions et, quand il en a les moyens, des cartes d'administrateur.)
- Le dividende est de 20 % si l'actionnaire est "administrateur".
- Outre ses dividendes, l'administrateur perçoit une rétribution de 10 000 F chaque fois que son pion aboutit sur une case correspondant à une Société qu'il administre (mais pas quand il passe au-dessus de cette case).
- La "carte d'administrateur" de petit format vaut 10 unités (100 000 F), la "carte d'administrateur" de grand format vaut 20 unités (200 000 F).

2) Attributions, liquidation

- Les attributions d'actions gratuites (ou les bonis équivalents) ne sont destinées qu'aux actionnaires ayant tiré les "cartes d'instructions" correspondantes.
- Tout joueur arrivant sur une "case boursière" correspondant à des actions en sa possession peut se voir présenter l'avis de liquidation détenu par l'un de ses adversaires. L'actionnaire ainsi "liquidé" perd ses actions, renonce à ses dividendes et, s'il est administrateur, à sa rétribution.

3) Vente obligatoire

- Un joueur à court d'argent peut être contraint de vendre à la banque tout ou partie de ses valeurs mobilières: La banque les lui rachète alors à **moitié prix**.
- Si un joueur vend une « carte d'administrateur » en sa possession, mais n'a besoin que d'une somme inférieure aux 10 ou 20 « unités » que vaut sa carte, la différence lui sera donnée en « cartes-actions » de la même Société ; on peut aussi obtenir en échange d'une « carte d'administrateur » de grand format : une « carte d'administrateur » de petit format et des « cartes-actions ». (Voir instructions portées au verso des cartes d'administrateur.)

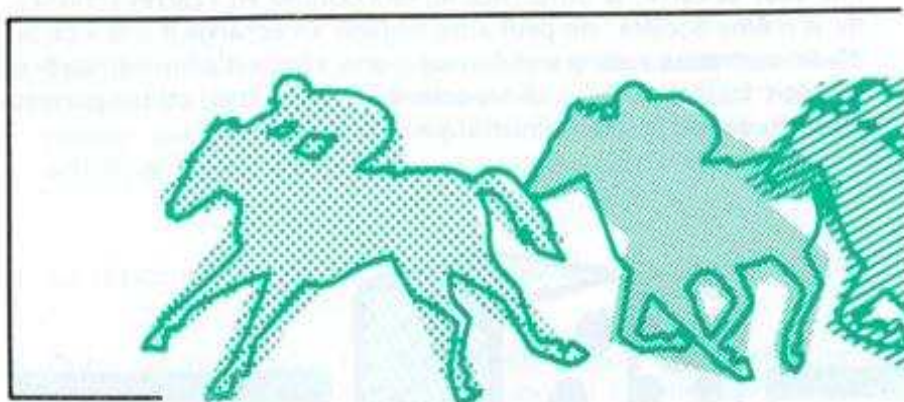


4) Transactions volontaires entre joueurs

- Tout au long de la partie, sauf le cas de vente obligatoire, les joueurs peuvent, à leur gré et suivant toutes les formules et à tous les prix qui leur conviennent :
 - 1) se vendre mutuellement des actions ;
 - 2) s'échanger réciproquement des actions (aussi bien des "cartes-actions" que des "cartes d'administrateur").
- Pour effectuer de telles transactions, les deux joueurs concernés doivent seulement :
 - 1) se mettre d'accord ;
 - 2) attendre que ce soit au tour de l'un d'eux de jouer (avant de lancer les dés).

LES CHEVAUX (cases vertes) – Mise unique de 1 000 F

- Un joueur peut miser 1 000 F :
 - sur une ou plusieurs des «cases hippiques» (vertes) du circuit (parmi celles qu'il a des chances d'atteindre) ;
 - sur la «case Outsiders» ;
 - sur le «Grand Prix d'Auteuil» (à condition de ne pas être parti d'une case violette).



1) Chevaux du circuit

- Les chevaux du circuit rapportent 5 fois le nombre indiqué par les dés ; la «cote» correspondante varie donc entre 10 contre 1 et 60 contre 1. **Exemple** : un joueur mise 1 000 F sur un cheval ; il atteint celui-ci en obtenant 6 avec les dés ; il touchera $1\ 000 \times (6 \times 5) = 1\ 000 \times 30 = 30\ 000$ F.
- On a de meilleures chances d'aboutir sur un cheval éloigné de 6, 7 ou 8 cases que d'en atteindre un situé plus près ou plus loin. (Cette considération pourra déterminer le choix de la case violette de départ.)
- Les chances d'atteindre un cheval à 2 cases de distance et un autre à 12 sont mathématiquement les mêmes. Mais on jouera de préférence le second, dont le rapport est 6 fois plus élevé (60 000 F contre 10 000 F).

2) Outsiders, Auteuil, Arc de Triomphe

- Pour gagner 50 ou 100 fois la mise placée sur la «case Outsiders», un joueur doit tirer l'une des «cartes d'instructions» correspondantes, donc avoir abouti sur une case violette. Mais il attendra

aussi pour miser le moment où il peut raisonnablement supposer que l'une des deux cartes «Victoire de l'outsider» se trouve sur le dessus du tas.

- Pour gagner le «Grand Prix d'Auteuil» (à rapport variable), un joueur doit obtenir avec les dés un nombre double quelconque et aboutir sur un cheval, qu'il ait misé ou non sur celui-ci (car il s'agit de paris distincts). Sa mise placée sur la «case Auteuil» sera alors multipliée par 10 fois le nombre indiqué par les dés. **Exemple** : un joueur mise 1 000 F sur la «case Auteuil» ; il aboutit sur un cheval en obtenant avec les dés $2 \times 4 = 8$; il touchera $1\ 000 \times (8 \times 10) = 80\ 000$ F. (Le rapport varie donc entre 10 000 F, pour le double 1, et 120 000 F, pour le double 6).
- Le «Grand Prix de l'Arc de Triomphe» (à rapport également variable) est réservé aux gagnants du «Grand Prix d'Auteuil». Si l'un d'eux obtient avec les dés un nombre double autre que le double 1 ou le double 6 et aboutit à nouveau sur un cheval, sa mise sera multipliée par 30 fois le nombre indiqué par les dés. **Exemple** : un gagnant du «Grand Prix d'Auteuil» transfère sa mise de 1.000 F à la «case Arc de Triomphe» ; il aboutit sur un cheval en obtenant avec les dés $2 \times 5 = 10$; il touchera $1\ 000 \times (10 \times 30) = 1\ 000 \times 300 = 300\ 000$ F. (Ici, le rapport varie donc entre 120 000 F, pour le double 2, et 300 000 F, pour le double 5.)
- Si, dans les exemples qui précèdent, le joueur a misé aussi sur la «case hippique» sur laquelle il a abouti, son gain total sera, dans le premier cas, de $80\ 000 + 40\ 000 = 120\ 000$ F, et, dans le second, de $300\ 000 + 50\ 000 = 350\ 000$ F.
- Il est interdit de jouer simultanément le «Grand Prix d'Auteuil» et le «Grand Prix de l'Arc de Triomphe».

LA ROULETTE (cases violettes) – Mises variables

- Il est prudent de ne risquer à la roulette que ses dividendes, donc de s'abstenir de toute mise en début de partie.
- Un joueur peut miser :
 - sur une ou plusieurs des cases violettes - ou «cases roulette» - qu'il a des chances d'atteindre (jusqu'à un maximum de 5 000 F) ;
 - sur la «Chance simple» (jusqu'à un maximum de 50 000 F).

- Le joueur perçoit 7 fois sa mise s'il atteint la case violette sur laquelle il a misé.
- Le joueur perçoit une fois sa mise sur la «Chance simple», s'il atteint l'une quelconque des cases violettes.

IMPÔTS, FRAIS DE COURTAGE, RECONNAISSANCE DE DETTE

- Un impôt de 50 % peut être perçu sur les bénéfices (4 «cartes d'instructions») ; un prélèvement de 10 % peut être fait sur les valeurs mobilières (1 carte) ; la carte «Reconnaissance de dette» peut permettre de réclamer 50 000 F au joueur le plus riche (ou, en cas d'égalité de fortunes, au premier en partant de la gauche du créancier).
- Il est donc prudent de conserver un tiers de son avoir en argent liquide. Le capital de départ (100 000 F) et les sommes inférieures à 10 000 F ne sont pas taxés.

HÉRITAGE

Le droit à un héritage de 120 000 F peut être remis en cause par la carte confidentielle "Testament en votre faveur". Si le joueur qui a tiré cette carte et le légataire effectif se trouvent alors tous deux millionnaires, le gagnant est le plus riche des deux. Si la valeur de leurs biens est exactement la même, ils continuent seuls à jouer ; le gagnant sera celui dont la fortune dépassera d'au moins 100 000 F celle de l'autre.

FAILLITE

- Un joueur qui perd tout son avoir est déclaré «en faillite» et doit se retirer de la partie.
- Le joueur déclaré «en faillite» a cependant le droit de rejouer, s'il a obtenu avec les dés un nombre double.

RÔLE DE LA CARTE-REPÈRE

Quand la "carte-repère", qui est placée sous le tas en début de partie, est tirée pour la première fois, cela signifie que les 32 "cartes d'instructions" ont été produites. Les joueurs attentifs peuvent alors savoir dans quel ordre elles vont revenir et organiser leur jeu en conséquence.

3 MÉMENTO DU BANQUIER

- 1** Si vous êtes plus de trois joueurs et que le temps soit limité, proposez comme objectif une somme inférieure à 1 000 000 F, par exemple, 500 000 F.
- 2** Remettez à chaque joueur - et prenez vous-même - le capital de départ de 100 000 F sous la forme suivante :
 - 1 billet de banque de 50 000 F ;
 - 4 billets de 10 000 F ;
 - 1 jeton de 5 000 F ;
 - 5 jetons de 1 000 F.
- 3** Effectuez vos paiements en utilisant les mises perdues ; cela vous permettra de gagner du temps.
- 4** Lorsque sont produites deux « cartes d'instructions » dont l'une annule l'autre (par exemple : « Legs de 120 000 F » et « Découverte d'un testament en votre faveur »), mêlez-les et glissez-les séparément dans le tas de cartes, l'une en dessous, l'autre au milieu.
- 5** Si un détenteur de "cartes d'instructions" confidentielles est obligé de se retirer de la partie (pour cause de faillite, par exemple), remettez ses cartes dans le tas, séparément et sans les lire.

EMPLOI DU CAPITAL DE DÉPART

- Pour gérer au mieux son capital de départ de 100 000 F, le joueur a intérêt à suivre deux principes, qui demeureront valables tout au long de la partie :

- 1) éviter de "mettre tous ses œufs dans le même panier" ;
- 2) conserver en argent liquide à peu près le tiers de sa fortune.



- Le joueur peut, néanmoins, acheter une «carte d'administrateur» à 100 000 F, partir d'une case violette située avant la «case boursière» de la Société correspondante, et encaisser ainsi dès son premier tour 20 000 F de dividendes. Mais il court alors les risques suivants :

- 1) Si un adversaire lui présente la carte "Reconnaissance de dette", il peut être obligé de revendre à moitié prix sa "carte d'administrateur" afin d'obtenir les 30 000 F qui compléteront la somme réclamée (50 000 F) ; il ne lui restera plus alors qu'un lot d'actions d'une valeur nominale de 40 000 F.
- 2) Si, dans l'un des tours suivants, il aboutit sur la "case boursière" de la Société qu'il "administre" et qu'un adversaire lui présente alors la carte "avis de liquidation", il peut perdre tout son avoir dans cette Société et en être réduit à ce qu'il a pu conserver d'argent liquide.
- 3) S'étant démuné, au départ, de tout argent liquide, il renonce à jouer même le cheval le mieux placé, ainsi que la «case Outsiders», ce qui peut se traduire par un important manque à gagner.

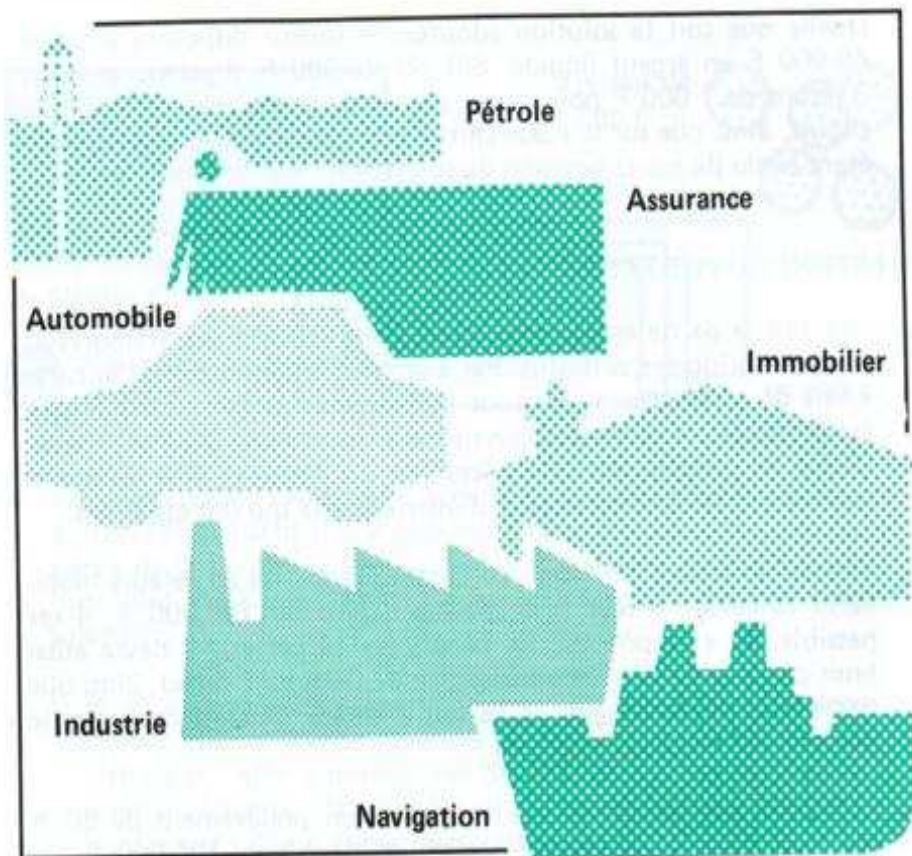
D'INVESTISSEMENTS

- Comme il y a 6 Sociétés, on a intérêt à se constituer, au départ, un portefeuille composé de 6 "unités", ou tranches, de 100 actions à 10 000 F, soit une "unité" par Société. On bénéficie ainsi de toutes les attributions d'actions gratuites mentionnées sur les "cartes d'instructions" éventuellement tirées.
- Il est également possible de répartir ses 6 "unités" sur trois ou même deux Sociétés de son choix, voire de tout investir dans la même, ce qui permet d'arriver plus vite au stade d'"administrateur".
- Quelle que soit la solution adoptée, le joueur disposera ainsi de 40 000 F en argent liquide. Sur ces 40 000 F, il pourra prélever 3 jetons de 1 000 F pour miser sur les deux chevaux possibles du circuit, ainsi que sur la «case Outsiders» (le «Grand Prix d'Auteuil» étant exclu de par la position de son pion).

GESTION DU PORTEFEUILLE

- Une fois la partie engagée, on peut, dans certains cas, transgresser les deux principes ci-dessus. Par exemple, le détenteur de la carte «Avis de liquidation», ou tout autre joueur si cette carte a déjà été produite, ne courent aucun risque à «jouer» une Société unique. Quant au principe du «tiers liquide», on l'observe plus ou moins strictement suivant les «cartes d'instructions» qui ont été tirées.
- Dès qu'un joueur possède - en argent liquide ou en valeurs mobilières calculées à leur prix d'achat - plus de 109 000 F, il est passible de «l'impôt sur les bénéfices» (4 cartes). Il devra aussi tenir compte de la «Reconnaissance de dette» (1 carte), ainsi que des «frais de courtage» (1 carte), d'autant plus onéreux que le portefeuille est plus important.
- «L'impôt sur les bénéfices» constitue un prélèvement de 50 % sur tout ce qui dépasse le capital de départ de 100 000 F, les fractions de 10 000 F étant exclues. De 110 000 à 119 000 F, on versera donc 5 000 F seulement ; mais, sur 900 000 F, la somme prélevée sera de 400 000 F.
- Le manque de liquidité nécessitant la vente d'actions à moitié prix, le joueur dont la fortune entière est représentée par un portefeuille valant, par exemple, 900 000 F, sera contraint, s'il est imposé, de «réaliser» ses actions jusqu'à concurrence d'une valeur réelle de 800 000 F, de manière à se procurer les 400 000 F nécessaires. D'où le danger du «sur-investissement».

- Le joueur a, en moyenne, 1 chance sur 8 d'être «imposé sur ses bénéfiques» chaque fois qu'il aboutit sur une case violette. En fait, les chances de sortie de ces cartes «fiscales» varient considérablement. Si, par exemple, sur les 20 premiers coups se terminant sur une case violette, n'est sortie qu'une seule carte «fiscale», on a 1 chance sur 4 d'être imposé. Si, au contraire, il en est sorti 3, on n'a plus qu'1 chance sur 12 d'être imposé. Et, si les 4 cartes ont été tirées, le danger disparaît.



- D'autre part, s'il juge imminente l'annonce du legs de 120 000 F, le détenteur de la carte «Découverte d'un testament en votre faveur» peut, quelle que soit la situation des joueurs vis-à-vis du fisc, se contenter de moins d'argent liquide.
- Il s'agit donc pour le joueur de maintenir une juste proportion entre son argent liquide et ses actions, suivant son estimation des chances de sortie de ces différentes "cartes d'instructions". L'attribution gratuite de "une action pour une action" peut déséquilibrer

la fortune du joueur en faveur des actions et au détriment de l'argent liquide. En revanche, l'attribution gratuite de "une action pour deux actions" permet au joueur de demander la contre-valeur en argent liquide de ses nouvelles actions.

- Le détenteur de deux "cartes d'administrateur" de grand format et d'une même Société peut avoir intérêt à échanger l'une de ces cartes contre une "carte d'administrateur" de petit format et d'une Société différente, faute de quoi il sera tout spécialement visé par la carte "Avis de liquidation"
- Pour le choix des Sociétés, le joueur devra se rappeler les attributions d'actions gratuites déjà annoncées : il achètera les actions pour lesquelles ces opérations n'ont pas encore eu lieu ; en cas de troc ou de vente obligatoire, il se débarrassera en priorité de celles qui ont été l'objet d'attributions.
- L'argent joué à la roulette («chance simple») peut être considéré, sinon comme un investissement, du moins comme une sorte d'«assurance fiscale», lorsque sont réunies les deux conditions suivantes :
 - 1) L'argent est placé de telle façon que le montant de la mise est couvert d'avance par les dividendes que le joueur percevra ;
 - 2) Le joueur a la certitude que s'il aboutit sur une case violette, il tirera une carte «fiscale».



TABLE DES MATIÈRES

1	COMPOSITION DU JEU	p. 2 et 3
2	RÈGLE DU JEU	p. 4 à 7
	• Préparation de la partie	p. 4
	• Déroulement de la partie	p. 4 et 5
	• Valeurs mobilières	p. 6 et 7
	1) Achats, dividendes, etc.	p. 6
	2) Attributions, liquidation	p. 6
	3) Vente obligatoire	p. 7
	4) Transactions volontaires entre joueurs	p. 7
	• Les chevaux	p. 8 et 9
	1) Chevaux du circuit	p. 8
	2) Outsiders, Auteuil, Arc de Triomphe	p. 8 et 9
	• La roulette	p. 9 et 10
	• Impôts, frais de courtage, reconnaissance de dette	p. 10
	• Héritage	p. 10
	• Faillite	p. 10
	• Rôle de la carte-repère	p. 10
3	MÉMENTO DU BANQUIER	p. 11
4	CONSEILS D'INVESTISSEMENTS	p. 12 à 15
	• Emploi du capital de départ	p. 12 et 13
	• Gestion du portefeuille	p. 13 à 15