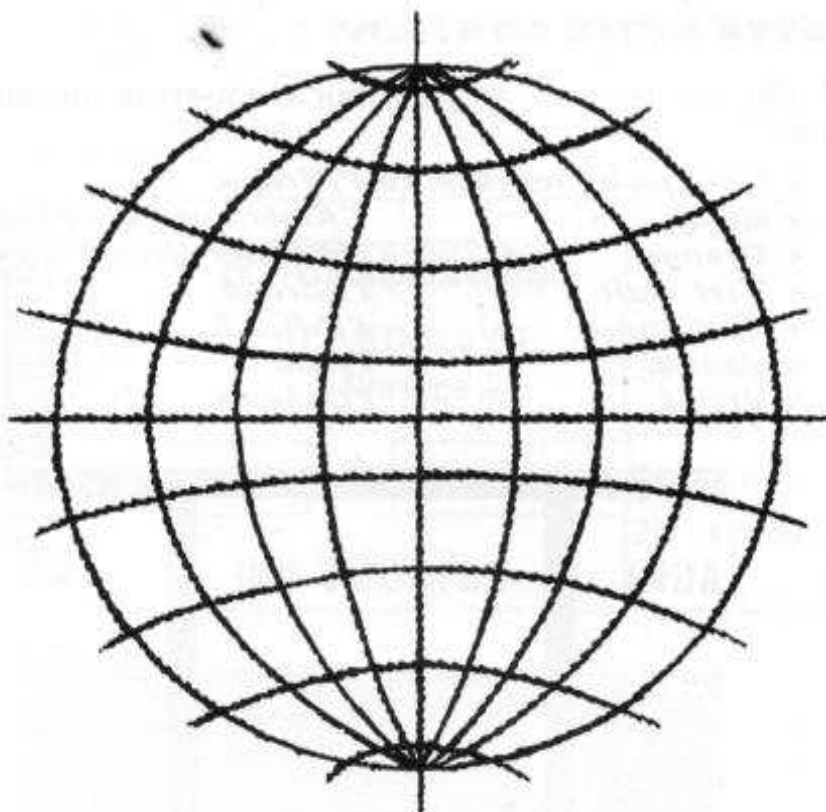


RICHESSSES DU MONDE

FERNAND NATHAN



RICHESSSES DU MONDE

“RICHESSSES DU MONDE” est un jeu de société dont le but consiste à acquérir le plus possible de productions mondiales.

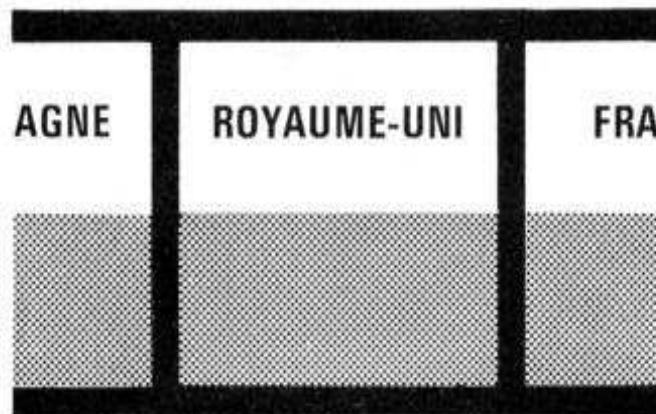
Au cours de la partie, ce jeu permettra de connaître et de localiser les productions et les industries des principaux pays du monde.

FERNAND NATHAN

I – CETTE BOÎTE CONTIENT :

– Un plan de jeu sur le pourtour duquel se présente des cases :

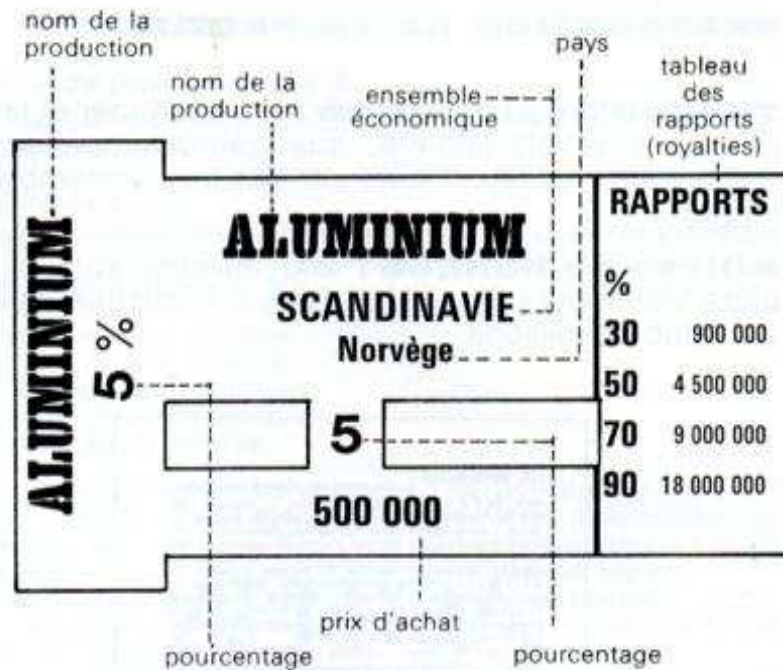
- **Ocre jaune** représente l'Afrique
- **Rouge** " l'Amérique (sauf Etats-Unis)
- **Orange** " les États-Unis d'Amérique
- **Vert clair** " l'Europe
- **Vert foncé** " l'U.R.S.S.
- **Jaune** " l'Asie
- **Violet** " l'Océanie.



– 144 titres d'exploitation (6 par trust-monopoles), présentés en planches prédécoupées. Ils sont également colorés et chaque couleur correspond à celle du plan de jeu. Chaque titre porte les mentions ci-dessous :

- **La production (ex : ALUMINIUM)**
- **Le pays ou ensemble économique (ex : SCANDINAVIE : Norvège)**
- **Le pourcentage de la production mondiale : 5 %**
- **Le tableau de rapports (sur fond bleu) indiquant, selon le pourcentage que l'on possède, les droits à encaisser (ex : entre 30 et 50 % : 900 000
entre 50 et 70 % : 4 500 000
etc.).**
- **Un prix d'achat écrit en rouge (ex : 500 000)**
- **Un système de découpes qui permet, en posant deux ou plusieurs titres de même production l'un sur l'autre, de voir et calculer aisément, en pourcentage, la valeur totale du trust mondial que l'on possède.**

Il y a 24 productions dans "Richesses du Monde" : plomb, riz, etc...



— 2 “sabots-fichiers” sur lesquels sont indiqués les continents, pays ou ensembles économiques. En face de chacun de ceux-ci est prévue une encoche pour placer les titres.

— 48 petites plaquettes rectangulaires “Royalties”, soit 2 par production.

— des cartes “Joker”.

— des cartes “Actualité”.

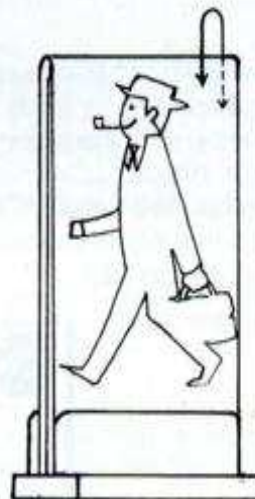
— des billets de banque.

— 1 dé blanc.

— 1 dé rouge.

— 6 personnages-pions.

— 6 socles destinés aux personnages-pions. (Avant de commencer la partie, il est nécessaire de placer les personnages dans les socles blancs.)



II — PRÉPARATION DE LA PARTIE :

- **Titres d'exploitation** : les découper et les placer, dans les sabots-fichiers, aux endroits correspondants, d'abord par continent puis par pays ou ensemble économique.
- **Billets de banque** : 200 millions sont à partager entre les joueurs. Ex : si l'on joue à 4, chaque joueur recevra donc 50 millions.



- **Cartes "Actualité"** : les poser en paquets, à l'envers, sur le plan de jeu, à l'emplacement indiqué.
- **Cartes "Joker"** : les poser également en paquet à leur place.
- **Plaquettes "Royalties"** : les placer au hasard dans les 48 encoches prévues dans les 48 cases colorées du plan de jeu.



III – RÈGLE DU JEU :

Nombre de joueurs : 2 à 6.

A tour de rôle, les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence le premier. Il choisit un pion et le place sur la flèche "départ". Il lance à nouveau les 2 dés et avance son pion d'autant de cases qu'il a tiré de points.

Les autres joueurs suivent de la même façon. La partie est engagée.

Chaque fois qu'un joueur tire :

- 1 double as, il paie 1 million à la banque.
- 1 double deux, 2 millions.
- 1 double trois, 3 millions.
- 1 double quatre, 4 millions.
- 1 double cinq, 5 millions.
- 1 double six, 6 millions.

Lorsque le joueur arrive sur une case d'un pays quelconque (ex : le Mexique), il choisit, dans le "sabot-fichier", autant de titres d'exploitation qu'il le désire jusqu'à concurrence de 6. Ces titres **sont obligatoirement à prendre dans le pays désigné** par la case sur laquelle son pion est tombé.

Au-dessous de la case du pays a été placée au hasard — comme cité plus haut — une plaquette "Royalties". Cette plaquette indique le nom d'une production (ex : argent).

Tous les détenteurs des "titres d'exploitation" correspondant à cette production doivent donc toucher des royalties; mais, pour toucher ces royalties, ils doivent posséder un minimum de 30 % de la production désignée (ici : argent).

ATTENTION. Les droits sont à réclamer aussitôt le pion posé sur la case. Passé ce délai, les joueurs perdent le bénéfice de leur pourcentage.



Le joueur qui pose son pion sur cette case doit donc payer, à ses partenaires, les droits correspondant à ces royalties, même s'il possède lui-même un pourcentage de cette production.

Il fait ensuite le total des prix d'achat des titres choisis et le paye à la banque. Enfin, alors que le joueur suivant peut commencer à jouer, il range ses acquisitions devant lui en déposant l'un sur l'autre les titres de même nature. C'est-à-dire : argent avec argent, riz avec riz, etc...

Les cases spéciales :

Si l'on tombe sur une de ces cases :

— **CHOIX CONTINENTAL (Amérique : 2; Europe : 2; Asie : 1; Afrique : 1)**

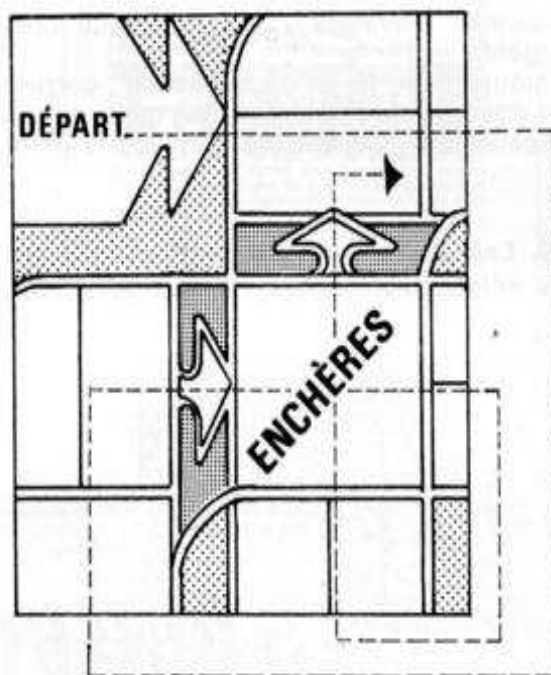
Le joueur doit tout d'abord payer les droits réclamés. Ensuite, il choisit autant de titres qu'il le désire, jusqu'à concurrence de 6, dans le **continent** sur lequel s'est posé son pion. Cependant, il ne peut acheter ces titres que **s'il possède des trusts de mêmes productions.**

Exemple : s'il a déjà 5 % d'argent produit par la Yougoslavie, il peut prendre 15 % au Mexique, 35 % au Canada et 5 % à l'Australie. Il atteint ainsi un total de 60 %, ce qui va lui permettre, par la suite, de réclamer 3 500 000 F chaque fois qu'un joueur se posera sur ces cases.

— **CHOIX MONDIAL (2 cases)**

Cette case n'est valable que lorsqu'un tour du monde a été accompli. Il n'y a pas de plaquette Royalties sur ces cases, donc pas de droits à payer.

Le joueur peut choisir, **dans le monde entier**, un maximum de 6 titres qui complètent ses différents trusts.



— **ENCHÈRES (4 cases)**

Cette case n'est valable que lorsqu'un tour du monde a été accompli. Le joueur doit mettre autant de titres aux enchères que de points indiqués par le **dé rouge**.

En aucun cas un trust ne peut être dépareillé ; ceci est valable pour toutes les transactions : achats, ventes, enchères, échanges, etc...

Exemple : si le dé rouge marque 3 points et que le joueur ne possède que des trusts de 4, 5 ou 6 titres, il est obligé de les mettre **totalemment** aux enchères.

Les titres sont mis aux enchères à la moitié de leur prix d'achat.

Les titres d'un même trust sont mis ensemble aux enchères à la moitié de leur prix total d'achat.

Les surenchères sont au minimum de 100.000.
Le vendeur fait office de commissaire priseur et dirige les enchères.
Les surenchérisseurs ont le droit de **tenir secret leur avoir liquide**.
Par contre, ils doivent laisser connaître les titres qu'ils possèdent.
Les titres sont adjugés après le fatidique "une fois, deux fois, trois fois, adjudgé!" prononcé par le commissaire priseur.
Il ne peut s'écouler plus de 7 secondes de silence au cours d'une enchère, auquel cas la dernière surenchère est retenue comme valable.
S'il n'y a pas de surenchère du tout, les titres sont acquis par la banque à la moitié de leur prix total d'achat et sont remis à leur place dans les "sabots-fichiers". Quiconque peut alors les acheter de nouveau comme précédemment et séparément.



- JOKER (3 cases)

Pour 3.000.000 le joueur peut acheter une carte "joker". Elle lui permet, s'il le désire et lorsqu'il tombe sur une case "enchères", et dans ce cas seulement, d'être dispensé de mettre ses titres aux enchères.
Elle ne peut servir qu'une fois et doit être ensuite rendue à la banque.
Un joker ne peut être vendu ni échangé.

- ACTUALITÉ (6 cases)

Le joueur prend la carte qui se trouve sur le dessus du paquet. Il lit ce qu'il y a d'écrit en rouge et, selon le cas, donne ou reçoit la somme indiquée. La carte est remise, toujours à l'envers, sous le paquet.

- 500.000 (8 cases)

Le joueur doit payer les droits réclamés. Ensuite, il reçoit de la banque autant de fois 500.000 F qu'il a tiré de points avec les 2 dés.

IV - LA FAILLITE

Un joueur est déclaré en faillite lorsqu'il n'a plus assez d'argent liquide pour payer une dette, qu'il soit créateur de la banque ou d'un autre joueur.

Sa dette est alors assumée par la banque et les titres qu'il possède encore sont remis, à leur place, dans les "sabots-fichiers". Quiconque peut alors de nouveau les acheter, comme précédemment.

Puisque tous les joueurs peuvent vendre à tout moment, chacun d'eux doit prendre ses précautions en sachant que si son avoir liquide baisse, il risque la faillite.

Tout joueur est libre de vendre à qui il le désire. Cependant, même en cours de transaction libre, les surenchères sont autorisées. Le vendeur a alors 7 secondes pour décider s'il vend ou pas le titre ou le trust en cause. Passé ce délai, il ne pourra y avoir enchères que si le joueur offrant tombe sur la case "enchères".

V - DEUX JOUEURS FACE A FACE

Quand il n'y a plus que deux joueurs face à face, les enchères n'ont plus lieu d'être; les cases "enchères" et "joker" deviennent alors cases de repos. Les cartes "joker", achetées et non utilisées, ne peuvent être rendues ou vendues à la banque, elles deviennent sans valeur.

Le gagnant est celui qui a éliminé tous ses adversaires. Selon leur nombre, les autres joueurs se placeront second, troisième, etc...

Pour mémoire :

ROYALTIES : redevance due au propriétaire d'un sol sur lequel sont exploités des mines, des puits, etc...

Dans le jeu : redevance à payer ou à recevoir selon les pourcentages indiqués sur les titres d'exploitation.

TRUST : Chaîne économique ou financière qui réunit, sous un même contrôle, un ensemble d'entreprises.

Dans le jeu : le trust-monopole se compose de 6 titres d'exploitation.

TITRES : Acte authentique établissant un droit. Certificat représentatif d'une valeur.

Dans le jeu : titres d'exploitation : droits acquis permettant de faire prospérer les différentes productions indiquées sur les titres.



FERNAND NATHAN

