

Sulitzer
**CITIZEN
NEWS**



POUR GAGNER:

- devenez patron de trois journaux en possédant au moins 8 parts de chacun de ces journaux
- ou accumulez 1 500 000 en liquide.

SOMMAIRE

1 - Le matériel

2 - Préparation

3 - Déroulement:

- Le choix des parts
- La phase individuelle
- La phase collective

4 - Fin de la partie



1 - LE MATÉRIEL

- le plateau de jeu, avec 10 emplacements pour poser les parts à acquérir, et, dessous, 10 tableaux indicateurs de prise de bénéfice;

- 150 parts (15 par journal) qui coûtent de 10 000 à 150 000;

- 20 jetons ⊕ et 20 jetons ⊖;

- 10 pions pour marquer les prises de bénéfice;

- des billets de banque;

- des billets à ordre pour les emprunts.

2 - PRÉPARATION

1 - empilez les parts de chaque journal en ordre croissant (10 000 dessus, 150 000 en bas de la pile) et posez chaque pile sur son emplacement dans le plateau de jeu.

2 - posez un pion sur la case + 5 000 dans les 10 tableaux indicateurs de prise de bénéfice.

3 - les jetons ⊕ et ⊖ sont mis en vrac, face cachée, au centre du plateau.

4 - choisissez le premier joueur par tirage au sort ou d'un commun accord.

5 - le premier joueur reçoit 100 000, le second 120 000, et ainsi de suite: 20 000 de plus par joueur jusqu'au dernier, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le premier joueur qui tient la banque et distribue l'argent.

3 – DÉROULEMENT DU JEU

A – Le choix des premières parts:

Chaque joueur a droit à 6 parts gratuites, qu'il pose devant lui, face visible, les unes à côté des autres.

Le premier joueur choisit sa première part, puis le second, etc... Au bout de six tours de jeu, chacun a 6 parts devant lui, de journaux différents ou du même journal, à son choix.

Le premier tour de jeu peut maintenant commencer, divisé en deux phases:

– **la phase individuelle:** achetez et vendez;

– **la phase collective:** agissez sur la valeur des parts, et prenez vos bénéfices.

B – La phase individuelle: Achetez et vendez

En commençant par le premier joueur, vous allez (si vous le souhaitez):

- vendre et/ou acheter des parts aux autres joueurs;
- acheter des parts à la banque (et éventuellement emprunter);
- prendre vos jetons ⊕ et ⊖.

a) vendre et acheter aux autres joueurs:

Vendez les parts qui ne vous intéressent pas aux joueurs qui veulent les acheter. Le prix indicatif est celui de la carte-part visible sur le plateau. Le prix indicatif peut beaucoup varier selon la loi de l'offre et de la demande:

Exemple:

Bob a déjà 5 parts de THE NEWS.

Il achètera certainement à Max une nouvelle part à un prix bien supérieur au prix indicatif de 80 000 visible sur le plateau. Surtout si d'autres joueurs veulent l'acquérir... Au contraire, si cet achat ne tente personne, Max ne trouvera pas d'acheteur ou négociera à 10 000 ou 20 000...

Le prix payé est versé directement par l'acheteur au vendeur.

b) acheter à la banque:

Vous prenez la carte que vous voulez sur le plateau de jeu, et payez au banquier le prix qui est inscrit dessus. Vous la posez devant vous, à côté des autres. Tous les achats se payent comptant.

Pose des cartes-parts:



Chaque joueur dépose ses cartes visibles devant lui, en les classant par journal.

c) Emprunt:

si vous n'avez pas assez d'argent, empruntez à la banque. En échange d'argent liquide, vous donnez au banquier un billet à ordre (votre reconnaissance de dette) sur lequel vous inscrivez votre nom et le montant emprunté.

Le billet à ordre est remboursé à la banque au moment de votre prise de bénéfice.

d) les jetons \oplus et \ominus :

Les journaux, comme toutes les entreprises, font de bonnes ou de mauvaises affaires. Si le journal est intéressant et bien géré, la valeur de ses parts monte; sinon, elles perdent de la valeur. Les jetons \oplus et \ominus modifient la valeur des parts.

Prenez un jeton pour 3 parts que vous possédez:

Exemple:

Si vous avez 9 parts, prenez 3 jetons

Si vous avez 11 parts, prenez 3 jetons

Si vous avez 16 parts, prenez 5 jetons

Regardez vos jetons, et posez-les, face cachée, sur les parts que vous possédez (étalées devant vous) et que vous souhaitez favoriser (+) ou, au contraire, dont vous souhaitez voir baisser les bénéfices (-), à raison d'un seul jeton par part.

En résumé:

- 1 jeton pour 3 parts

- regardez vos jetons

- posez-les, face cachée, (1 seul jeton par part), sur les parts qui vous appartiennent et que vous souhaitez influencer.

Exemple:

Bob a 20 parts. Il prend donc 6 jetons au centre du plateau. Il les regarde: 3 ⊕ et 3 ⊖. Comment va-t-il les utiliser?

- Il a deux parts de l'ACTUALITE, qui appartient en majorité à son rival Max. Il pose 1 ⊖ sur chacune de ses parts, pour faire baisser le bénéfice de Max.
- Bob a beaucoup de parts du JOURNAL. Il dépose donc ses 3 ⊕ sur 3 parts du JOURNAL.
- Le ⊖ qui reste est déposé sur sa seule part de DAS BLATT.

C - La phase collective: Gagnez!

Dès que le dernier jeton est posé, les joueurs interviennent sur la rentabilité des parts et prennent leur bénéfice.

a) Les jetons ⊕ et ⊖:

- Journal par journal et en commençant par le premier joueur, chacun dépose ses jetons ⊕ et ⊖ sur le tableau indicateur de prise de bénéfice.

On ne peut bien sûr jouer que si on a un ou plusieurs jetons sur des parts du journal en question.

- On n'est pas obligé de poser tous les jetons qu'on possède, mais les jetons inutilisés sont remis au centre du plateau.
- On ne pose qu'un jeton à la fois: il faut attendre que revienne son tour pour poser un deuxième, puis un troisième jeton.

b) Les résultats par journal: bénéfice ou perte

1 ⊕ augmente le résultat de 5 000

1 ⊖ le diminue de 5 000

L'addition algébrique de tous les ⊕ et les ⊖ donne le résultat. Le banquier déplace le pion de marque sur la case correspondante du tableau.

Les résultats sont limités à - 20 000 et à + 50 000.

Exemple:

1) sur le tableau de l'ACTUALITE, il y a 5 ⊕ et 2 ⊖. Il reste donc:
 $3 \oplus \times 5\,000 = + 15\,000$.

Le pion passe de la case + 5 000 à la case $5\,000 + 15\,000 = + 20\,000$.

2) sur le tableau du BULLETIN, on trouve 7 ⊖ et un seul ⊕. Il reste donc:
 $6 \ominus \times 5\,000 = - 30\,000$.

Le pion devait passer de la case + 5 000 à la case $+ 5\,000 - 30\,000 = - 25\,000$

Compte tenu de la limite, le banquier le pose sur - 20 000.

c) Les prises de bénéfice:

Chaque joueur multiplie le nombre de parts des journaux qu'il possède par le bénéfice obtenu ou la perte subie.

| | | | |
|-----------------|----------|---|-----------------|
| Exemple: | | | |
| Bob = | | | |
| 3 parts à | + 15 000 | = | + 45 000 |
| 6 parts à | + 10 000 | = | + 60 000 |
| 5 parts | 0 | | 0 |
| 3 parts à | - 20 000 | = | - 60 000 |
| Bénéfice total | | = | <u>+ 45 000</u> |
| Max = | | | |
| 3 parts à | + 15 000 | = | + 45 000 |
| 3 parts à | - 20 000 | = | - 60 000 |
| Perte totale | | = | <u>- 15 000</u> |

Le banquier verse à chacun ses bénéfices. Les joueurs payent leurs pertes éventuelles au banquier, et leurs emprunts en remboursant les billets à ordre.

Si un joueur ne peut pas payer toutes ses dettes, il doit vendre ses parts aux enchères aux autres joueurs pour rembourser la banque.

Si la vente de toutes ses parts n'éponge pas sa dette, il est éliminé.

4 – FIN DE LA PARTIE

Au bout de quelques tours de jeu, dès qu'un joueur est majoritaire dans trois journaux en possédant 8 parts de chacun d'eux, il gagne la partie.

Il peut gagner aussi en possédant 1 500 000 en argent liquide: soyez attentif à votre fortune!

A moins de 4 joueurs, il faut posséder 8 parts de quatre journaux pour gagner, ou amasser 1 500 000.

Au vainqueur d'exercer son influence, soit par la presse, soit par l'argent...