



RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL

- Plateau de jeu - 2 dés - 64 cartes réactualisables
- 8 cartes pour le choix des joueurs
- 8 cartes "Prime d'investissement"
- 30 cartes en formes de drapeaux
- 8 jetons correspondants aux différentes cartes de joueurs
- Billets de banque (7 valeurs différentes)
- 16 Chèques d'une valeur de 1000 € (2 par joueur)
- 90 figurines représentant les salariés de trois couleurs différentes.
(45 rouges pour les industriels, 24 jaunes pour les artisans et 21 verts pour les exploitations agricoles).

BUT DU JEU

11 pays ne figurent pas sur le plateau. Chaque pays de l'Union Européenne à une spécialité : industries, artisanat et exploitations agricoles.
...À vous joueurs, d'apprendre à reconnaître ces pays.

Apprendre à se familiariser avec la monnaie européenne tout en jouant.
Comment devenir un super-businessman.

DÉBUT DE LA PARTIE

Il faut mélanger les cartes "pénalité" et "encouragement" et les disposer sur le plateau. Puis, chaque joueur tire une carte pour connaître son personnage. En fonction de la carte tirée, chaque joueur doit prendre le jeton qui lui est attribué. La personne qui tire la carte banquier se trouve responsable de la Caisse Européenne. Si toutefois, la carte du banquier n'est pas tirée, alors le joueur qui disposera de la plus petite somme inscrite sur sa carte sera le responsable de la Caisse Européenne. Il devra remettre à chaque joueur la somme en Euros inscrite sur la carte du joueur, ainsi qu'une prime d'investissement à chaque joueur de 3500 €, qui peut être réclamée à tout moment.

Les joueurs lancent les dés et celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie.
Ensuite, il faudra tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les joueurs doivent se placer sur la case "start". Le premier à jouer lance les dés. Pour vous familiariser avec le jeu, vous serez obligés de faire un tour sans acheter quoi que ce soit. Puis, lorsqu'un joueur vient à tomber dans une case "pays" dans laquelle se trouve une industrie, une exploitation agricole ou artisanale, il pourra l'acheter en versant à la Banque Européenne la somme inscrite au dos de la carte "drapeau" que le banquier lui remettra.

Si l'un des joueurs tombe sur la case "pays" appartenant à un autre joueur, il devra lui payer une pénalité qui figure au dos de la carte "drapeau". Cette pénalité dépend du nombre de salariés de l'entreprise. Si un joueur possède les deux entreprises d'un même pays, il faudra rajouter 150 € aux pénalités de ces entreprises et 100 € par salariés. Si un joueur ne réclame pas la pénalité qui lui est due à temps, il perd son gain.

Un joueur souhaitant embaucher un salarié devra attendre son tour et ne pas jeter les dés, puis verser à la Caisse Européenne la somme de :

- 350 € s'il possède une industrie,
- 295 € s'il possède une exploitation agricole,
- 250 € s'il possède une entreprise artisanale.

Un joueur ne peut embaucher qu'un seul salarié par tour de dés.

L'investisseur devra accrocher la figurine au dos de la carte de son entreprise.

La case **TRIBUNAL EUROPÉEN :**

Le joueur déboursera - pour pénalité - une somme de 250 € à la Caisse de Solidarité que le banquier gère.

La case **CAISSE DE SOLIDARITÉ :**

Le joueur qui tombe sur cette case se verra remettre la somme contenue dans cette Caisse.

La Case **COMMISSION EUROPÉENNE :**

Le joueur qui tombe sur cette case se verra remettre la somme de 300 €.

La case **CHAMBRE EUROPÉENNE :**

Le joueur qui tombera sur cette case aura la possibilité de tirer une carte qui pourra être soit une carte de pénalité, soit d'encouragement. Les pénalités seront versées à la caisse de solidarité, sauf si la carte mentionne la banque.

La case **START :**

Si un joueur tombe sur cette case, le banquier lui remettra 500 €.

STRATÉGIE DU JEU

Un joueur peut racheter une entreprise à un autre joueur 300 € de plus que la valeur d'achat initiale (pour une entreprise sans employé). Pour chaque salarié, il faudra payer sa valeur d'embauche.

Mais ATTENTION avant de vendre : sachez que le monde du business est un univers de requins...!!!

Si un joueur ne peut payer la somme qui lui est réclamée, il peut :

- Soit licencier un ou plusieurs salariés et recevoir de la banque la moitié de leur valeur d'embauche ;
- Soit vendre son (ses) entreprise(s) aux enchères aux autre joueurs, la mise à prix étant le prix de revente indiqué sur la carte de l'entreprise.

Espérons pour l'acquéreur qu'il fera une bonne affaire...!

Si toutefois, aucun joueur n'était intéressé, ce serait la banque qui rachèterait l'entreprise au prix de revente.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur fait faillite, les autres joueurs peuvent décider de définir une limite de temps de 30 mn par joueur (exemple : s'il reste 6 joueurs, la partie se terminera dans 6 x 30 mn, soit 3 heures).

A chaque joueur qui vient ensuite à faire faillite, on décompte 15 mn au temps déterminé précédemment (mais ceci n'est pas une obligation : vous pouvez jouer jusqu'à l'épuisement total !!).

Lorsque le temps est écoulé, la partie est arrêtée. Chaque joueur compte ses biens :

- Entreprises(s) et employé(s) : C'est la valeur d'achat ou d'embauche qui est prise en compte ;
- Billets de banque en sa possession.

Le gagnant est celui qui a le capital le plus élevé : il est le **SUPER-EUROBUSINESSMAN !!!**

BONNE CHANCE - GOOD LUCK