

# RÈGLE DU JEU

## Les Joyeux Combinards®

---

de 2 à 6 joueurs - 12 ans et plus

---



$23 \times 1$   
 $24 \times 5$   
 $24 \times 10$   
 $12 \times 50$   
 $12 \times 100$

95 billets

## LES JOUEUX COMBINARDS

### MATÉRIEL

Le jeu se compose de :

- 1 plateau,
- 6 pions joueurs,
- 6 pions destinés à la plaquette prison,
- 62 cartes marchandises,
- 100 billets de banque, 35,
- 1 plaquette prison,
- 2 dés.

### BUT DU JEU

Le gagnant sera le joueur qui aura atteint ou dépassé un gain de 600 millions de francs en achetant et en revendant avec bénéfice des marchandises licites ou illicites et dont le casier judiciaire sera resté vierge (ou le sera redevenu).

- Sera éliminé du jeu, le joueur qui ne pourra faire face à ses paiements.
- Sera éliminé du jeu, le joueur qui aura dépassé 20 années de prison.

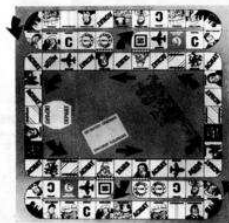
### PRÉPARATION DU JEU

Un joueur est désigné pour tenir la banque et diriger les opérations. Chaque joueur reçoit 100 millions en billets et 6 cartes marchandises. Les cartes restantes seront placées faces cachées au centre du plateau, sur la case ENTREPÔTS GÉNÉRAUX. Chaque joueur place un pion de sa couleur sur la case départ et l'autre sur la plaquette "Années de prison".

### DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour, lance les dés et fait avancer (dans le sens des flèches indiquées sur le plateau) son pion d'autant de cases que de points amenés par les dés. Il peut y avoir plusieurs joueurs sur une même case. Le joueur qui jette un double rien tirera aucun avantage particulier. Les joueurs peuvent à leur choix évoluer sur le circuit intérieur ou sur le circuit extérieur. Pour passer de l'un à l'autre, ils devront respecter le panneau stop (sauf cases aéroport : voir plus loin).

circuit extérieur



circuit intérieur

### 1. Achat des marchandises

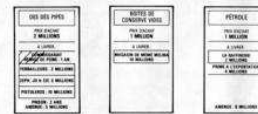
Un joueur peut acheter une marchandise lorsque le jet des dés le fait s'arrêter sur une case achat.

N.B. : il n'est pas obligatoire d'acheter. On ne peut acheter qu'une carte marchandise à la fois.

**Principe d'achat :** si un joueur décide d'acheter, il tirera la première carte du paquet et la regardera sans la montrer aux autres joueurs.

Cette carte mentionne :

- la désignation de la marchandise,
- son prix d'achat,
- les lieux de vente possibles,
- les prix qui seront payés lors de la vente,
- les marchandises licites ont une coloration jaune,
- les marchandises illicites ont une coloration rose,
- s'il s'agit d'une carte-pétrole, le montant de la prime à l'exportation,
- les amendes et les peines de prison éventuelles.



marchandises licites

Vous devez normalement payer le prix d'achat indiqué sur la carte à la banque, mais ce jeu étant profondément immoral, il vous est possible de bluffer (attention à ne pas vous faire surprendre!).

Le prix d'achat réel étant connu de vous seul, il vous est possible d'annoncer le prix que vous voulez (faites cependant attention au fait que les prix d'achat indiqués sur les cartes ne sont que de 1, 2, 5, 10, 20 ou 50 millions : évitez donc d'annoncer d'autres montants qui pourraient éveiller le doute chez vos adversaires).

→ Si aucun de vos adversaires ne met en doute votre honnêteté, vous payez le montant que vous avez annoncé à la banque et vous prenez la carte.

→ Si un de vos adversaires ne vous fait pas confiance, il devra vous le dire immédiatement et cela vous obligera à dévoiler votre marchandise à la fois.

• s'il avait raison de vous suspecter (autrement dit si le chiffre que vous avez indiqué est inférieur à celui mentionné sur la carte), vous aurez à payer à la banque le prix réel et vous donnerez la carte à ce joueur,

• s'il vous avait suspecté à tort (autrement dit si le chiffre que vous avez indiqué est supérieur ou égal à celui mentionné sur la carte), ce joueur paiera le prix de la carte à la banque ; il vous paiera une indemnité de 10 millions et il vous laissera cette carte.

N.B. : Pour éviter que les joueurs ne mémorisent les cartes marchandises et les prix d'achat, vous n'êtes pas obligés de mentionner la nature de la marchandise mais seulement de donner son prix.

### 2. Vente des marchandises

**2.a** - Les marchandises peuvent être vendues à raison d'une carte marchandise à la fois si la case où le joueur est tombé correspond à un lieu de vente d'une carte marchandise qu'il a en main. Il montre alors cette carte et la banque lui paiera le montant indiqué sur cette carte. La carte ira sous le paquet des cartes placées au milieu du plateau.

A l'issue d'une vente effectuée sur le circuit intérieur, le joueur peut décider s'il le désire d'acheter une carte marchandise.

### 2.b - Cartes PÉTROLE :

Toutes les cartes peuvent être revendues sur les 2 circuits sauf les cartes pétrole qui ne peuvent être vendues que sur les cases RAFFINERIE (au nombre de 4). Un joueur

peut, s'il tombe sur une case RAFFINERIE, vendre une ou plusieurs cartes pétrole. Le prix de vente lui sera alors payé par la banque.

Le joueur qui a une ou plusieurs cartes pétrole peut demander, lorsqu'il passe sur le circuit extérieur, une prime à l'exportation. Le montant de cette prime, indiqué sur la carte, lui est payé par la banque. En contrepartie de cette prime, il s'engage à vendre ce pétrole et prend donc le pari de s'arrêter sur une case RAFFINERIE. S'il ne le fait pas et que le jet des dés le fait tomber sur une des 2 cases douanes situées à la fin du circuit extérieur, et qu'un de ses adversaires se souvient que ce joueur a demandé une prime à l'exportation, le joueur aura à payer l'amende fixée sur la ou les cartes pétrole qu'il a en mains. Cette carte sera confisquée.

S'il sort du circuit extérieur sans s'arrêter sur une des 2 cases DOUANE, il pourra renouveler l'opération aussitôt qu'il reviendra sur le circuit extérieur.

## SIGNIFICATION DES AUTRES CASES

### Cases COMMISSARIAT :



Lorsqu'un joueur tombe sur une case COMMISSARIAT, il peut décider de donner une carte marchandise. En échange de ce geste, il aura une réduction de peine de prison (la remise de peine est indiquée sur chaque carte). Le joueur peut échanger jusqu'à 3 cartes à la fois. Le montant des remises de peine sera alors additionné et déduit sur son casier judiciaire (plaquette "ANNÉES DE PRISON").

### Cases AGIOS :



Vous avez à payer 10 millions au centre du tapis.

### Cases AÉROPORT :



Le joueur qui tombe sur cette case peut, s'il le désire, se déplacer immédiatement sur l'une quelconque des 3 autres cases aéroport de son choix (son tour de jeu est alors terminé).

### Cases IMPÔTS et cases TAXES :



Le joueur qui tombe sur l'une de ces cases peut payer 5 millions au centre du tapis, ou alors décider de rejeter les dés.

- si le jet des dés est inférieur ou égal à 7, le joueur n'aura aucune pénalité,

- si le jet des dés est supérieur à 7, le joueur aura à payer autant de millions que de points amenés par les dés. Exemple: si le total des dés montre 11, le joueur aura à payer 11 millions au centre du tapis.

**Cases REMBOURSEMENT DES FRAIS :**

Tous les montants payés par les joueurs lors des arrêts sur les cases IMPÔTS, AGIOS et TAXES sont versés au centre du tapis. Le joueur qui le premier tombera sur l'une des 2 cases REMBOURSEMENT DES FRAIS ramassera l'argent du 'pot'.



**Cases STOP :**

A l'entrée des 2 circuits extérieurs figure une case STOP. Le joueur qui décide d'entrer sur le circuit extérieur doit s'y arrêter quel que soit le chiffre sorti par les dés.



N.B.: C'est à ce moment que vous demanderez une prime à l'exportation en déclarant votre pétrole (facultatif).

**Cases CONTRÔLE :**

Certaines marchandises (indiquées en rose sur les cartes) rapportent beaucoup d'argent lors de ventes sur le circuit extérieur car elles sont considérées comme illicites.

Si vous tombez sur l'une des cases CONTRÔLE, le joueur qui assure le rôle de banquier va tirer au hasard une des cartes que le joueur présentera faces cachées devant lui:

→ si la carte tirée est une marchandise destinée au magasin de Mémé Méline ou une carte pétrole, le banquier vous rendra la carte et le contrôle s'arrêtera là,

→ si la carte tirée est une carte représentant une marchandise illicite:

- la carte sera confisquée et retournera sous le paquet situé au centre du tapis;

- le joueur aura à payer l'amende indiquée sur la carte;

- il se verra également infliger le nombre d'années de prison figurant sur la carte,

**Cases CONTRÔLE VOLANT :**

Le joueur qui tombe sur l'une de ces cases peut s'il le veut jouer le rôle d'"indic" et signaler un des joueurs qui lui paraît suspect. Le banquier tirera au hasard l'une des cartes de ce joueur:

- si la carte n'est pas illicite, le banquier rendra la carte au joueur mais "l'indic" se verra infliger une peine de prison pour "outrage à magistrat". La durée de cette peine sera indiquée par le jet d'un dé lancé par "l'indic" lui-même;

- si la carte est illicite, le joueur se verra confisquer sa carte, condamné au nombre d'années de prison et à l'amende indiquées sur la carte; "l'indic" jettera alors un dé et le montant de ce dé indiquera, à son choix, des années de prison en négatif ou une récompense payée par la banque. Ex.: s'il jette un 5, il aura au choix 5 années de prison en moins sur son casier judiciaire ou il recevra 5 millions de la banque.

**Cases DOUANE :**

Situées à la sortie des circuits extérieurs ces cases ont une valeur particulière pour le ou les joueurs qui s'arrêtent dessus après avoir demandé une prime à l'exportation pour du pétrole (voir § cartes pétrole). De plus, lorsqu'un joueur qui n'a pas mené d'opération pétrole s'arrête sur l'une de ces cases, il rejettera les 2 dés:

- si le total des 2 dés est supérieur ou égal à 7, le joueur ne paiera rien et rejouera en avançant d'autant de cases que de points amenés par les dés.

- si le total des 2 dés est inférieur à 7, le joueur paiera à la banque une amende de 1 million par carte qu'il aura en mains (que ces cartes soient des marchandises licites ou illicites).

**CASIER JUDICIAIRE**

**"Années de prison"**

ANNÉES DE PRISON																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
IMP																				
IMP																				
IMP																				
IMP																				

Cette plaque permet d'afficher les peines de prison qui ont été infligées aux différents joueurs.

Les Joueurs Combinards®  
 Édité par Habourdin International S.A. Paris  
 Fabriqué en France  
 Tous droits réservés. © 1986 Habourdin International  
 Licence C. Schmitt