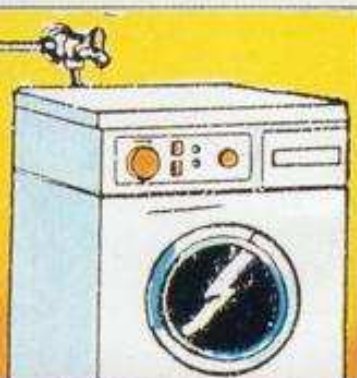


LUDOPOLL



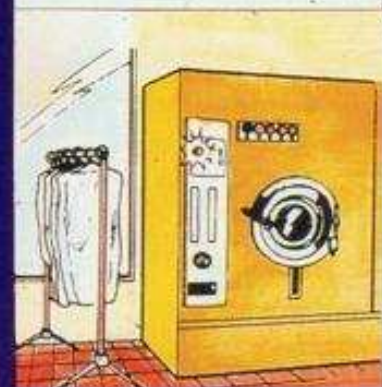
LE JEU DE L'ANTIPOLLUTION DES RESEAUX D'EAU POTABLE



10 MACHINE A LAVER



13



PRESSING



15 LABO PHOTO

Règle du jeu
pages 12 à 16

LUDO POLL



CONTENU DE LA BOITE

- un plateau de jeu
- des cartes propriétaires
- des cartes destins
- des cartes incidents
- des billets de banque
- 2 dés
- 6 pions joueurs
- 26 trombones appareils de protection

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 6

BUT DU JEU

Mettre ses propriétés en règle avec les normes anti-pollution, en achetant des appareils de protection afin d'éviter d'avoir à verser des indemnités parfois très élevées.

Mettre les autres joueurs non équipés sous le coup de la loi en coupant l'eau dans le but de les ruiner et de reprendre une partie de leurs propriétés.

règle du jeu :

- Au début du jeu les joueurs se distribuent les cartes "propriétés" et 4 cartes "incidents".

Pour les cartes "propriétés" restantes les joueurs lancent les dés, le plus petit résultat empoche toutes ces cartes.

- Chaque joueur reçoit une somme d'argent qui est fonction du nombre des joueurs. (Voir tableau ci-joint).

Nombre de joueurs	Billets de 100	Billets de 500	Billets de 1000	Billets de 5000	TOTAL
2	0	8	10	5	39000
3	5	4	8	3	25500
4	5	4	6	2	18500
5	0	1	4	2	14500
6	0	4	5	1	12000

Exemple : pour 6 joueurs : 4 billets de 500, 5 billets de 1000 et 1 billet de 5000.

- Chaque joueur choisit un pion, (pour la petite histoire ce pion est un authentique obturateur de clapet SOCLA).



A tour de rôle, les joueurs lancent les dés, celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence ; il place son pion sur la case départ.

Chaque joueur "propriétaire" a le choix d'équiper ou non ses différentes propriétés et ceci en fonction du prix des appareils et du coût des indemnités à verser. L'achat des appareils se fait avant de lancer les dés par le joueur concerné. Les appareils sont représentés sur les cartes par un trombone de couleur, assorti à la couleur de l'appareil de protection, à placer sur la ou les cartes correspondantes.

règle du jeu :

A son tour, le joueur lance les dés et avance son pion du nombre de cases correspondantes.

Cases "incident" (fond gris)

S'il tombe sur une case "incident" et qu'il a la carte correspondante, il peut décider ou non de déclencher l'incident (c'est à dire de couper l'eau).

Cette coupure d'eau est valable tant que le joueur reste sur la case (jusqu'à son prochain lancé de dés) et sur un quartier déterminé par une couleur (ville - usine - campagne - hôpital).

Tous les propriétaires de lieux de pollution non protégés (y compris le joueur qui a déclenché l'incident s'il n'est pas protégé) devront payer les indemnités aux joueurs qui sont présents sur les cases "verre d'eau" ou qui y arriveront pendant la durée de l'incident.

NOTA :

- Le montant de l'indemnité à verser est indiqué sur les cartes propriétés. Chaque joueur fait le total des indemnités de ses propriétés non protégées et verse ce total à chaque joueur présent sur une case "verre d'eau".
- Si aucun joueur n'est présent sur une case "verre d'eau" pendant l'incident, chaque propriétaire verse le total de ses indemnités à la banque.
- Un joueur qui arrive deux fois sur une case "verre d'eau" pendant l'incident reçoit deux fois les indemnités.
- Deux incidents ne peuvent se produire simultanément dans le même quartier.
- Si l'incident est déclenché pendant le premier tour, les joueurs n'ayant pas encore eu la possibilité de s'équiper paient également les indemnités.
- En fin d'incident, la carte correspondante est remise sur le tapis (sous le paquet de cartes) et peut être achetée au prix de 500 F par n'importe quel joueur en même temps que les appareils de protection. Les joueurs n'ont pas la possibilité de choisir la carte incident qu'ils achètent, ils devront obligatoirement prendre celles qui sont sur le dessus du paquet.
- La case incident "Attention, aujourd'hui l'eau sera coupée de 14 h à 19 h." a pour effet de déclencher automatiquement un incident pendant 1 tour. (Ceci sans avoir à utiliser de carte incident).
- Si le joueur décide de ne pas déclencher l'incident, il met quand même sa carte sur le tapis et pose 500 F au milieu du plateau. Cette cagnotte est reprise par le premier joueur qui passe par la case départ.

Cases "destin" (fond rose)

Le joueur tire une carte qui peut lui être ou non bénéfique.

A noter :

La présence d'une carte plombier :

Avec cette carte, le joueur peut, lorsqu'il tombe sur une case propriété équipée, réclamer 500 F au titre de vérification des installations.

Cette carte est valable jusqu'au prochain passage sur la case départ. A ce moment, elle sera remise dans le paquet de cartes destin.

Cases "propriété" (fond jaune)

Quand un joueur arrive sur la case propriété protégée d'un autre joueur, il participe au financement de l'appareil en versant au propriétaire :

100 F pour une case équipée d'un appareil vert

200 F pour une case équipée d'un appareil jaune

500 F pour une case équipée d'un appareil rouge

FIN DU JEU :

Un joueur ruiné a la possibilité de revendre ses appareils à la banque au prix d'achat.

S'il n'a plus ni appareil, ni argent, il est éliminé.

Les autres joueurs se partagent ses propriétés par tirage au sort. Face contre table, le joueur N° 1 prend une carte, le joueur N° 2 également jusqu'à ce qu'il n'y en ai plus.

En fin de partie, les joueurs restant font le total des points obtenus en prenant en compte :

Les billets : 1 F = 1 point.

Chaque propriété équipée vaut 1000 points.

Chaque propriété non équipée enlève 1000 points.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

SUGGESTIONS :

La règle peut être modifiée en limitant le nombre de joueurs à quatre et en distribuant les quartiers et non plus les propriétés (exemple : la campagne).

Cette formule présente plusieurs avantages :

Chaque joueur localise de suite ses propriétés.

Il déclenche sans hésiter un incident dans trois quartiers sur quatre (avec quatre joueurs).