

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



1992

Le "Marché Unique" comme si vous y étiez

BUT DU JEU

Parcourir le "Grand Marché de 1992" en répondant à plus de 3.000 questions enrichissantes. Vous serez tout d'abord étudiant dans un pays de la Communauté. Examens terminés vous entamez votre vie professionnelle d'architecte, d'ingénieur ou d'antiquaire etc... au cours de laquelle vous

vous réaliserez 3 activités professionnelles et 6 activités privées. Si vous profitez au mieux des avantages du "Marché Unique" tout en apprenant à connaître vos partenaires européens vous serez le premier à gagner la retraite de vos rêves.

RÈGLES DU JEU

Un des joueurs est désigné comme banquier. Lors de la première partie celui-ci doit mélanger les cartes de chaque boîte. Chaque joueur choisit une profession différente (voir plan à droite de la carte), qu'il garde durant toute la partie, ex: architecte ou chirurgien etc... et jette le dé à 12 faces pour désigner le pays de départ, puis rejette le dé à 12 faces pour désigner le pays où il passera ses examens.

Les pays sont numérotés comme suit:

* B 1 * D 2 * DK 3 * E 4 * F 5 * GB 6 * GR 7 * I 8 * IRL 9 * L 10 * NL 11 * P 12 *

Pour avancer dans le "Marché Unique": le premier joueur pose son pion sur la capitale de son pays de départ, jette le dé à 6 faces et avance son pion conformément au nombre de points obtenu sur le dé. La sortie du chiffre 6 ne permet pas de rejouer.

Le joueur répond à une question relative au pays sur lequel se trouve son pion, ou à une question relative à la C.E. Pour ce faire, une carte doit être tirée de l'une des deux boîtes, (une boîte contient les 6 premiers pays, B, D, DK, E, F, GB

+ C.E. et l'autre les 6 suivants, GR, I, IRL, L, NL, P + C.E.). Sur chaque carte est indiquée 1 question par pays, 6 pays sont représentés sur une carte, les réponses sont au dos. Le joueur peut tirer par hasard une carte C.E. dont la question est relative à la Communauté européenne, la réponse se trouve également au dos. Les cartes ayant servi sont placées à l'arrière de la boîte d'où elles ont été prises. S'il répond correctement, le joueur reçoit 2 ECU, et rejoue. S'il échoue, il demande au banquier une carte infos sur le pays de son choix ou sur la Communauté européenne, et le tour passe au joueur suivant. Le pion peut changer de direction à chaque carrefour, mais ne peut revenir sur ses pas. Pour s'arrêter sur les capitales, le joueur n'est pas obligé d'avoir le nombre exact de points, mais peut s'y arrêter en passant et perd, s'il y a lieu, le nombre de points restant sur le dé. Après chaque opération: examen, activité privée ou professionnelle, **le joueur perd son tour et doit quitter la capitale au tour suivant**. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur une même case. Le joueur conserve ses cartes infos.

VOTRE RÔLE D'ÉTUDIANT EUROPÉEN

Au début, le joueur est étudiant et doit passer ses examens. Ceux-ci coûtent 6 ECU qu'il récolte en répondant correctement aux questions. Lorsque le joueur possède les 6 ECU ou plus, il se rend sur la capitale d'examen, ne répond à aucune question et paye

à la banque.

Le rôle d'étudiant ne se joue qu'une seule fois durant la partie.

Le joueur entame alors sa vie professionnelle au tour suivant.

LES ACTIVITÉS

Au cours du jeu le joueur doit réaliser **3 x son métier (activités professionnelles)** et acheter **6 produits (activités privées)**.

La libre circulation ainsi que la libre concurrence des prix existent grâce au "Marché Unique" de 1992.

Le joueur devra être attentif et profiter des prix plus avantageux qu'offrent certains pays. Il trouvera, à droit sur le plan de jeu, les pays où il pourra réaliser ses activités à des prix plus ou moins intéressants.

Les activités professionnelles: elles sont mentionnées à droite sur le plan de jeu par le nom du métier.

- Exemple: Belgique

Architecte 5 ECU.

Le joueur se rend sur la capitale désirée, et reçoit en paiement de la banque le prix de l'activité réalisée en rapport avec le métier choisi en début de jeu. Les différents prix sont indiqués à droite sur le plan de jeu. Le joueur ne peut réaliser qu'une activité professionnelle par pays.

Les activités privées, mentionnées à droite sur le plan de jeu sont: Terrain * Matériel de construction * Voiture * Matériel informatique * Vacances * Assurances.

Lorsque le joueur possède la somme nécessaire, en ayant répondu correctement aux questions ou en ayant réalisé des activités professionnelles, il se rend sur la capitale désirée, et achète son produit en payant à la banque la somme indiquée sur le plan de jeu. Le joueur ne peut effectuer que deux activités privées par pays.

Le joueur inscrit son initiale à l'aide du porte-mine à côté de l'activité réalisée, professionnelle ou privée, et ainsi signale

aux autres joueurs que cette opération n'est plus réalisable dans ce pays.

Par pays, un joueur peut réaliser une activité professionnelle et deux activités privées.

Les activités, professionnelles et privées, s'effectuent selon le choix du joueur, sauf l'achat du terrain qui doit obligatoirement se faire en premier lieu.

Le joueur ne répond à aucune question lorsqu'il se trouve sur une capitale pour réaliser une activité.

LA RETRAITE DE RÊVE, C'EST GAGNER LA PARTIE

Lorsqu'un joueur réalise sa dernière activité, il reçoit de la banque son épargne-pension (10 ECU) et se rend au plus vite sur la capitale du pays où il a acheté son terrain.

Le joueur arrivé à sa capitale de retraite devra répondre correctement à une dernière question. En case de réponse

incorrecte, le joueur reçoit une carte infos, reste sur sa capitale et attend le tour suivant.

Le premier ayant répondu à cette dernière exigence a gagné une retraite de rêve.

LES VOLS

Un joueur ayant suffisamment d'argent peut accélérer son jeu en utilisant l'avion pour ses déplacements dans la C.E. Les vols s'effectuent d'un aéroport à l'autre.

Le joueur se rend en jouant normalement sur une case aéroport, le chemin passe toujours par une capitale, paye son vol à la banque (4 ECU), se déplace jusqu'au

pays de son choix et joue s'il le désire le nombre de points restant sur le dé. Le passage d'un aéroport à l'autre compte pour un point. Le joueur répond à une question dans le pays d'arrivée s'il ne réalise pas d'activités. Le vol peut s'utiliser à n'importe quel stade du jeu. Le passage capitale - aéroport et inversement compte pour 1 point.

LES COUPS DE MAINS

Un joueur peut aider un autre à répondre à condition qu'il possède la réponse sur une de ses cartes infos.

Dans ce cas, les gains sont partagés entre les deux joueurs mais le joueur qui donne le "coup de mains" perd sa carte

infos, qu'il rend au banquier. Le joueur qui a été aidé ne reçoit pas de carte infos. Un joueur peut refuser de se faire aider.

Le joueur qui a été aidé ne peut pas rejouer.

LES CASES SURPRISES ROUGES

Vingt cases surprises rouges sont réparties sur le parcours. Lorsqu'un joueur tombe sur une de ces cases, il effectue ce que lui impose la case, sans répondre à une question.

Les cases surprises rouges sont numérotées de 1 à 20 et sont inscrites à droite sur le plan du jeu.

Bonne chance.

VARIANTES DU JEU

"1992" permet également plusieurs variantes: si vous désirez réduire votre temps de jeu, décidez en début de jeu le nombre d'activités professionnelles et privées à réaliser. Pour jouer encore plus intensivement et créer plus de compétitivité entre joueurs, choisissez tous la même

profession. Dans ce cas, lorsque vous jouez à 5 ou 6, vous ne devez effectuer que 2 activités professionnelles pour ne pas bloquer le jeu. Lors d'une mauvaise réponse le banquier peut donner plusieurs cartes infos, il peut aussi pour aider les joueurs distribuer des cartes infos en début de partie.



Editions du Hibou - Bruxelles - création V. Houbaert - B. Ralet

THE ORIGINAL "1992" GAME © TOUS DROITS RESERVES.