

# Capital Power

## Le jeu contient :

- 1 grand tableau avec les parcours du jeu ; il contient les quatre zones d'opérations, avec la disposition des lieux où il est possible d'opérer.
- 25 pions, ainsi divisés : 4 pions «H» (de couleurs différentes), 4 séries de 5 pions, portant les mêmes couleurs, numérotés de 1 à 5. Les pions les plus grands symbolisent la société qui dirige le groupe, ou «holding» : ils entrent en jeu dès le début et sont la propriété du joueur; les autres sont de simples sociétés et entrent en jeu quand ces sociétés sont formées, toujours en partant de la case de départ ; ces pions sont la propriété de la holding ou d'autres sociétés. Les pions se déplacent en lançant un dé une fois par pion, dans le sens des flèches de direction situées au centre du tableau ; le dernier pion est un pion Interpol (IP).
- 170 billets de banque ainsi divisés :
  - 27 de 100.000 \$ blancs et 27 de 100.000 \$ noirs
  - 27 de 60.000 \$ blancs et 27 de 50.000 \$ noirs
  - 36 de 10.000 \$ blancs et 36 de 10.000 \$ noirs
  - 36 de 1.000 \$ blancs et 36 de 1.000 \$ noirs
- 70 registres, ainsi divisés :
  - 60 registres de sociétés en blocs de 5 chacun,
  - 10 registres de banque.

Le registre est l'âme du jeu : il indique la vie de chaque société ou de la banque, en y inscrivant les aspects essentiels.

Dans les registres de sociétés on inscrit :

- a) à la fondation : le capital social, le nom et le type, le propriétaire majoritaire ou minoritaire
  - b) quand avec cette société on fonde une autre société : participation ou le contrôle de majorité ou de minorité dans la société nouvelle, le débours pour cette opération
  - c) dans les autres phases du jeu : toutes les opérations effectuées par la société.
- 300 actions, en tranches minimum de 10 actions chacune, au prix unitaire de 5.000 \$ par action (c'est-à-dire 50 000 \$ le montant minimum) : la possession de la majorité de ces actions (majorité relative ou absolue), donne la victoire à ce jeu.
  - 1 dé à 6 faces numérotées de 1 à 6.

## LE JEU

Le but du jeu, comme nous l'avons déjà vu, est d'acquérir la majorité absolue des actions de la banque (160) ; si toutes les actions sont vendues, la majorité relative suffit (c'est-à-dire, gagnera celui des joueurs qui a le plus d'actions au moment de la vente des 10 dernières actions). Chaque joueur reçoit comme dotation initiale: 1

pion de holding avec un registre et 100.000 \$ (qui sont le capital social de la holding).

Pour atteindre le but du jeu, Il faut se procurer l'argent nécessaire à l'achat des actions. En gros le système est le suivant :

Du départ, on déplace le pion holding vers un circuit contenant la case FN. Pour cela, il faut avant tout passer par tout le circuit "Italie", puis aller en Suisse ou au Luxembourg.

Une fois arrivé en Suisse ou au Luxembourg, on va sur la case FN et on encaisse le financement en dollars noirs délivré par le banquier.

Avec l'argent obtenu, on effectue un versement en banque, ceci parce que les actions de la banque ne peuvent s'acquérir qu'avec des dollars blancs.

Une fois arrivé dans n'importe quelle autre banque, on retire l'argent versé, mais cette fois on dollars blancs.

A ce stade du jeu, si le joueur a assez d'argent, il commence à acheter des actions, en allant dans les cases spéciales bourse, en Italie et en Suisse.

Avec l'argent qui reste après l'achat des actions, on fonde une autre société, on met la Holding au «parking» (en la laissant sur une case P), et on répète ces opérations avec la ou les sociétés fondées par les précédentes.

Voyons maintenant en détail ces opérations :

## MOUVEMENTS

- a) chaque pion commence le jeu depuis la case de départ qui se trouve en Italie,
- b) pour se déplacer, il faut lancer un dé pour chaque pion en jeu, dans l'ordre que le joueur préfère,
- c) le mouvement est obligatoire pour tous les pions de chaque joueur, à moins qu'ils ne se trouvent dans la case «P» (parking) : dans ce cas, AVANT DE LANCER LE DE, le joueur doit renoncer à les déplacer
- d) la direction du mouvement est donnée par les flèches. Il est interdit d'effectuer des mouvements contraires à cette règle ; seul le pion Interpol fait exception à cette règle, et voyage toujours dans le sens contraire aux flèches
- e) toujours en respectant la règle d), on peut changer de zone d'opération, à travers les cases centrales, en entrant dans le nouveau circuit selon le sens indiqué par les flèches de ce circuit ;

il existe aussi un mouvement autre que celui du dé, appelé corruption ; en payant 10.000 \$ (blancs ou noirs, au choix), on peut, sans lancer le dé, déplacer le pion jusqu'à la case FN, banque ou bourse la plus proche, dans le sens des flèches, et située dans le pays où se trouve la société. Cette procédure est autorisée pour chaque société une fois par parcours.

Exemple : une fois une corruption utilisée en Suisse, avant de pouvoir l'utiliser de nouveau dans ce même pays, le pion doit avoir effectué un parcours entier dans un autre circuit, par exemple au Luxembourg.

## OPERATIONS PERMETTANT DE GAGNER DE L'ARGENT

- a) Demander des prêts, dans la limite de 50% du capital social, (quelle que soit la liquidité dont on dispose) en fonds blancs ; Ces prêts s'obtiennent dans la case Financements (en Italie); c'est aussi dans cette case que se paient les intérêts, chaque fois qu'un joueur s'y arrête à nouveau, dans la mesure de 10% des sommes prêtées. Les financements sont inscrits sur le registre de la société qui les reçoit, mais aussi sur le registre de la banque par le joueur qui tient la banque. Une société peut aussi obtenir jusqu'à 200% de son capital social c'est-à-dire le double, mais en fonds noirs : l'argent sera obtenu en allant dans la case FN, tandis que les intérêts se paient dans la mesure de 30% des sommes prêtées sur les cases 1% (même si ces fonds noirs ont été recyclés). Ces financements "noirs" sont aussi inscrits sur le registre du joueur qui les reçoit et sur le registre de la banque. Il n'est autorisé qu'un seul financement par société (quel qu'en soit le type).
- b) Risquer des investissements en Amérique du Sud qui consistent en la création (en Suisse ou au Luxembourg) de sociétés Minières, Alimentaires ou Financières qui, en allant dans les cases Sud-Américaines correspondant à leur activité, procurent une rente égale à 25% du capital social de la société.
- c) Financer des élections truquées en Amérique du Sud : dans ce cas, le résultat de l'opération est laissé au hasard. Quand on lance le dé, si le résultat est un nombre pair (sauf 6), la somme investie dans ces élections est doublée; si le résultat du dé est un nombre impair (sauf 5), la somme investie est totalement perdue; si le résultat du dé est 6, la société est dissoute parce que ses biens sont nationalisés par les adversaires, et ses dirigeants jetés en prison. Les sociétés contrôlées ou associées à la société dissoute doivent être rachetées par les autres sociétés du groupe, aussitôt après le lancer du dé, au moyen d'un transfert de capitaux d'une société à autre, sous peine d'exclusion de la propriété et d'élimination des sociétés, Tous les gains sont en fonds noirs, payés par la banque. Si le résultat du dé est 5, seul l'investissement est récupéré.
- d) Financer des élections régulières en Amérique du Sud. Si le dé donne un résultat pair (sauf 6), la somme investie est augmentée d'une fois et demi; si le dé donne un résultat impair (sauf 5), la somme investie est perdue; si le résultat est 6, la société perd toute sa liquidité qu'elle doit verser à la banque, mais n'est pas dissoute (dans ce cas également, tous les paiements sont effectués en fonds noirs) ; si le résultat du dé est 5, on récupère seulement son investissement.
- e) Investir dans des dépôts à 20% en passant dans les banques du Luxembourg : les intérêts sont payés à chaque nouvel arrêt dans n'importe quelle banque. On peut dans ce cas investir soit des fonds blancs, soit des fonds noirs : le prélèvement de ces fonds est de toute façon distribué en fonds blancs (cette

opération permet le recyclage de l'argent obtenu au noir, comme par exemple les gains dérivant du financement d'élections, même si ces financements ont été effectués en fonds blancs)

- f) Investir à la bourse des métaux : on est obligé de jouer au moins 10.000 \$ blancs ou noirs, et les gains sont toujours en fonds blancs.

### TABLEAU

Lancer du dé	Gain ou Perte
1	le capital est triplé
2	vous perdez tout lament
3	vous gagnez 10%
4	ni gain ni perte
5	vous perdez 75% du capital
6	vous perdez 50% du capital

- g) Vendre des produits transformés (seulement pour les industries de transformation) : la rente est de 30% de la somme qui constitue le capital social, en fonds blancs, si on arrive sur une case Vente.
- h) Encaisser les coupons sur les actions de ses propres sociétés : ils rapportent 20% du capital social, en fonds blancs.

## LES RISQUES

Les risques, dans ces activités, sont nombreux ; en particulier :

### **Inspection de la Brigade Financière :**

la société qui arrive dans les cases GG.FF. doit contrôler le chiffre final de son registre comparé à son solde de fonds BLANCS; toutes les sociétés qu'elle contrôle devront faire de même. Si le joueur n'est pas en mesure de faire coïncider les deux calculs, il doit payer une amende en dollars blancs, égale à la différence entre l'argent dont il dispose réellement et l'argent qu'il aurait dû présenter. Exemple : si un joueur possède théoriquement, entre la société qui subit le contrôle et les sociétés qui dépendent d'elle, 100.000 \$, mais ne peut en présenter que 70.000 blancs, elle paiera une amende de 30.000 \$, d'abord en fonds blancs, et s'ils ne suffisent pas, elle paiera le reste en fonds noirs. De toute façon, il ne lui en restera par conséquent que 40.000.

### **Paiement des taxes :**

égal à 1/3 de l'argent liquide blanc ou noir figurant sur le registre de la société (les taxes peuvent être payées aussi en fonds noirs).

### **Inspection fiscale :**

elle frappe tout le groupe ; on effectue la somme de toutes les liquidités figurant sur les feuillets des divers registres, puis on vérifie si elle correspond au total de la liquidité possédée par le joueur : si elle correspond, le joueur paie 10% des dollars blancs et 25% des dollars noirs en taxes, en les débitant aux sociétés qu'il veut. Si les chiffres ne correspondent pas, le joueur est éliminé pour faux en écritures comptables. (Case fisc).

### **Achat de matières premières et production de produits finis :**

(uniquement pour les sociétés qui peuvent vendre, c'est à dire les sociétés de transformation) comporte la dépense de 10% du capital social.

### **Dépenses somptuaires :**

TOUJOURS EN NOIR. On paie 10% du capital social (si on n'a plus de fonds noirs, on paie en fonds blancs).

### **Nationalisation des biens des sociétés qui opèrent en Amérique du Sud :**

quand un pion arrive dans cette case, il perd toute la liquidité déclarée dans le registre, indifféremment payée en fonds noirs ou en fonds blancs.

### **Trafic d'armes :**

dans les cases "G", le joueur doit payer au nom de la société qui y arrive 10% de son capital social en fonds NOIRS. S'il n'a pas assez de fonds noirs, il paie en fonds blancs. Dans la case "R", la société reçoit, en fonds NOIRS, une somme égale à 35% de son propre capital social.

### **Coup d'état en Amérique du Sud :**

la société doit payer une somme égale à son capital social, EN FONDS NOIRS, sous peine de perdre la totalité de la liquidité. Si la société n'a pas assez de fonds noirs, elle perd toute sa liquidité, en perdant d'abord les fonds noirs, puis les fonds blancs.

## **CREATION DE SOCIETES**

Pour créer de nouvelles sociétés, il faut suivre les règles ci-dessous :

- s'arrêter dans la case "An" (seulement en Suisse ou au Luxembourg),
- prélever dans une société qui existe déjà une partie de la somme dont elle dispose, la soustraire des caisses de cette société, pour l'inscrire dans le capital initial (capital social) de la nouvelle société. Si on le souhaite, on peut faire assigner la majorité du capital à une société et la minorité à une autre, ou alors la majorité du capital à une seule société. Après avoir effectué ces opérations, on les inscrit sur une feuille de jeu de la nouvelle société en remplissant la partie "propriété", et sur une de la société qui existait déjà dans la partie "sociétés contrôlées".

La société qui était sur la case "An" doit avoir au moins la minorité dans le capital de la société nouvellement créée. A ce stade, on prend le pion qui correspond à la nouvelle société, et on le place sur la ligne de départ en Italie.

### **Achat des actions de la banque :**

les actions de la banque coûtent 5.000 \$ chacune ; on peut les acheter dans les cases "Bourse" en Italie ou en Suisse. Celui qui achète des actions en Suisse doit toutefois payer 10% en plus de commissions supplémentaires. On ne peut pas acheter plus d'actions que de liquidité dont dispose la société représentée par le pion au moment de l'achat. Les actions de la banque peuvent être revendues avec une perte de 20%.

### **Liquidation :**

la liquidation intervient quand, pour un motif ou pour un autre, une société n'a pas les moyens de payer une amende ou une quelconque contribution. Généralement, la situation qui rend nécessaire une liquidation intervient à cause de contrôles divers effectués par les autorités, quand la société n'a pas les fonds blancs nécessaires pour faire face à ses engagements. Dans ce cas, on liquide une ou plusieurs sociétés, autres que la société

soumise au contrôle, selon le calcul suivant : capital initial (c'est à dire capital social), MOINS les prêts (qu'ils soient en fonds noirs ou en fonds blancs) = capital liquidé.

En outre, si la société contrôle une ou plusieurs sociétés associées, le joueur peut :

- 1) liquider également ces sociétés,
- 2) payer la somme que la société liquidée avait apporté à la société associée, en la faisant apparaître sur le registre d'une autre société,
- 3) vendre cette société à un autre joueur, pour un prix à concorder sur le moment : dans ce cas, l'autre joueur devient également propriétaire des sociétés qui seraient éventuellement associées à la société vendue.

Prenons des exemples :

- La brigade Financière inspecte les sociétés n° 1 (parce que le pion n° 1 est allé sur la case GGFF) et n° 3 (parce que la société n° 1 possède la majorité des actions de la société n° 3) ainsi que la société n° 5 (même motif que la société n° 3). Le solde des liquidités des 3 sociétés devrait être, selon les feuilles des registres, de 140.000 dollars, mais le joueur ne peut produire que 50.000 dollars blancs. Il doit donc payer une amende de 90.000 dollars en débitant cette somme, comme il le veut, à n'importe laquelle des 3 sociétés en question, à deux d'entre-elles ou même aux trois, et dans la proportion qu'il souhaite. Puisqu'il n'a que 50.000 dollars blancs, le problème est donc de se procurer les 40.000 dollars qui lui manquent pour payer son amende. Supposons que le groupe du joueur ainsi inspecté possède aussi la société n° 2, ayant un capital social de 65.000 dollars, laquelle contrôle la société n° 4 (capital social de 20.000 dollars), qui contrôle à son tour la société n° 6 (capital social de 5.000 dollars). En liquidant la société n° 2, le financier reçoit 65.000 dollars moins 5.000 dollars que cette société avait comme dette de financement, c'est-à-dire 60.000 dollars. Il peut alors payer les 40.000 dollars d'amende, en faisant passer ces 40.000 dollars comme encaissement de la société frappée d'une amende ; il doit en outre faire payer à une de ses sociétés (sauf la n° 2 qui vient d'être liquidée et la n° 4 qui fait l'objet de la transaction) les 20.000 dollars nécessaires au rachat des actions de la société n° 4 qui était contrôlée par la société mise en liquidation. Dans ce cas, le financier rentre automatiquement en possession de la société n° 6, qui était contrôlée par la société n° 4.
- Cas n° 2 : en restant dans le même exemple, il existe un autre système, mais d'une mise en œuvre difficile. Pour se procurer l'argent comptant nécessaire, un joueur devrait vendre ses fonds noirs à un autre joueur contre des fonds blancs: dans ce cas, il peut rassembler la somme nécessaire APRES que le montant de l'amende ait été défini.
- Cas n° 3 : c'est une simple variante au cas n° 1. La société n° 2 qui dans notre exemple vaut 60.000 dollars pourrait faire envie à un autre joueur qui, étant par exemple peu endetté, lui permettrait d'obtenir des prêts jusqu'à 267.500 dollars blancs ou noirs, pour risquer gros jeu en Amérique Latine. Il offre au financier propriétaire de la société n° 2 la somme de, par exemple, 80.000 dollars et lui achète ainsi les sociétés n° 2, n° 4 et n° 6 (à cause des liaisons en chaîne vues ci-dessus). Au cas où un troisième joueur ferait l'achat d'une société contrôlée par deux sociétés différentes (la société majoritaire

propriété du nouvel acquéreur et la société minoritaire appartenant toujours à l'ancien propriétaire), le nouveau joueur peut aussi acheter la part qui n'est pas encore à lui, ou bien diviser les dépenses et les gains avec le copropriétaire en lui donnant 20% des gains et en lui demandant 20% des frais.

Alternative : (à décider avant de commencer le jeu) éliminer du jeu les sociétés liquidées et les sociétés qui en dépendent en perdant tous leurs fonds blancs et leurs fonds noirs.

## MINORITE ET MAJORITE

La majorité d'une société est constituée par 60% de son capital, la minorité étant donc constituée de 40% du capital. Si la Holding saute, le joueur est éliminé.

## VICTOIRE

Pour gagner, le financier doit pouvoir démontrer que :

- 1) ses sociétés possèdent au moins 160 actions de la banque,
- 2) la Holding dirigeant le groupe contrôle, directement ou indirectement, les sociétés qui possèdent les actions de la banque.

## PASSAGE DE FONDS ENTRE DES SOCIETES DEPENDANT D'UN MEME JOUEUR

Ils sont autorisés, on inscrivant simplement ces passages d'une société à une autre sur les registres, Ils doivent être effectués avant le lancer du dé correspondant au déplacement de la société qui RECOIT l'argent objet du passage. Ils sont aussi possibles, dans le cas d'amendes ou de paiement de taxes, même après que la société débitrice ait lancé le dé, en les recevant de sociétés sous contrôle.

## FONCTIONS DU BANQUIER

C'est un joueur qui doit, outre remplir ses propres registres :

- 1) effectuer les financements, en contrôlant qu'ils ne dépassent pas les limites établies,
- 2) effectuer les contrôles fiscaux,
- 3) payer les dividendes et les gains provenant de ventes ou de hasards illicites,
- 4) procéder aux confiscations et aux nationalisations,
- 5) vendre les actions de la banque,
- 6) effectuer les liquidations, en comptant les valeurs des sociétés et en retirant du jeu les pions correspondants une fois la liquidation terminée,
- 7) signaler sa victoire à tel ou tel joueur.

Pour finir, récapitulons la séquence d'un tour de jeu ; avant de commencer, on établit l'ordre des joueurs, puis le premier joueur :

lance le dé pour la première de ses sociétés, la déplace et effectue les opérations qui en résultent, puis il répète cette opération jusqu'à ce qu'il ait déplacé tous ses pions (il peut toutefois ne pas déplacer les pions qui se trouvent dans des aires de parking).

Les autres joueurs suivent, en répétant les mêmes opérations.

Interpol - qui vaut comme GGFF - se déplace en sens contraire à celui des joueurs. S'il arrive dans une case occupée par un joueur, il le contrôle. Le pion Interpol est déplacé par chaque joueur à la fin de son propre tour de jeu en lançant le dé ; il n'agit pas si c'est le joueur qui va dans la case occupée par Interpol ou si Interpol rencontre un joueur dans une case "P".

## REGLEMENT ANALYTIQUE

### Achat (d'actions de la banque)



Pour acheter les actions de la banque, il faut aller sur les cases "BOURSE" en Italie ou en Suisse. Le joueur qui possède 160 actions de la banque gagne la partie (voir aussi BOURSE et VICTOIRE). Les actions de la banque se paient en fonds blancs (voir FONDS BLANCS) : elles coûtent 50.000 dollars les dix.

### Achat (de matières premières)



Réservé aux sociétés de transformation. Toute société de transformation qui arrive dans cette case doit payer 10% de son capital social (voir aussi SOCIETES DE TRANSFORMATION - TRANSFORMATION - VENTE - CAPITAL SOCIAL).

### AN - Création de sociétés



La société qui s'arrête dans cette case peut créer une ou plusieurs sociétés contrôlées ou associées (voir FONDATION DE SOCIETE).

### Alimentaires



Dans cette case, les sociétés alimentaires encaissent leurs dividendes qui représentent 25% du capital social (voir CAPITAL SOCIAL - SOCIETES ALIMENTAIRES).

### Alimentaires (sociétés)

Voir SOCIETES ALIMENTAIRES.

### Banque (Italie)



Dans la partie du jeu réservée à l'Italie, il n'y a pas de banque mais seulement une case qui se réfère à une opération financière particulière (voir FINANCEMENTS).

### Banque (Luxembourg)



Elle a la fonction de dépôt des liquidités qui sont possédées : elle verse pour cela un intérêt de 20% qui est payé chaque fois que le pion qui y a des dépôts s'arrête dans cette case (voir RECYCLAGE). Le paiement des intérêts ne revient qu'aux sociétés qui ont effectué le versement. Le prélèvement peut être effectué par toute société du groupe. Quand on effectue un prélèvement, on ne perçoit pas d'intérêts.

### Banquier

C'est à joueur qui gère la banque dans le jeu. Son rôle est de faire respecter les règles du jeu en matière fiscale et de distribuer les financements (voir FINANCEMENTS), encaisser toutes les sommes dues par les joueurs, acheter les sociétés en liquidation en en faisant l'évaluation (voir LIQUIDATION).

### Bourse (Italie)



On y achète les actions de la banque, en fonds blancs, à leur prix entier (voir ACHAT D' ACTIONS DE LA BANQUE).

### Bourse (Suisse)



Elle a le même rôle que la bourse italienne (voir ci-dessus) mais le prix des actions y est majoré de 10%.

### Bourse des métaux



On y spéculer sur les matières premières. C'est un jeu très risqué, mais qui peut rapporter gros. Dans le tableau, le capital dont il est question est le capital investi, c'est-à-dire la somme que l'on décide de risquer (somme qui ne peut être supérieure à la liquidité totale - voir ce mot - de

la société qui se trouve sur cette case), et non le capital social (voir TABLEAUX et CAPITAL INVESTI).

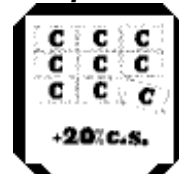
### Capital social

C'est la somme d'argent initialement utilisée pour fonder une société (voir FONDATION DES SOCIETES), et QUI THEORIQUEMENT NE CHANGE JAMAIS, quel que soit le montant des liquidités existant dans la société.

### Capital investi

C'est la somme que l'on risque dans les spéculations à la bourse des métaux, dans les élections truquées en Amérique du Sud ou dans les élections régulières, toujours en Amérique du Sud (voir ces différentes rubriques).

### Coupons



C'est là que s'encaissent les dividendes, c'est à dire les gains de la société. Ils sont payés en fonds blancs (voir FONDS BLANCS) et sont égaux à 20% du capital social (voir cette rubrique).

### Coup d'état



La société doit payer une somme égale à son propre capital social en fonds noirs, sous peine de perdre le total de ses liquidités, payables d'abord en fonds noirs, et le solde en fonds blancs si les fonds noirs sont insuffisants.

### Dé

On en utilise un seul pendant toute la partie.

### Elections régulières



Elles se déroulent en Amérique du Sud; le financier peut appuyer un candidat et investir une certaine somme. Il risque, en cas de victoire d'un adversaire, de perdre toutes les liquidités - voir ce mot - de la société.

### Elections truquées



Toujours en Amérique du Sud, mais le financier appuie des trucages électoraux ; en cas d'échec, il risque de perdre la société toute entière.

## Faillite

Elle se produit quand un joueur:

- 1) n'a pas de quoi payer une somme quelconque de manière permise
- 2) a toutes les sociétés de son groupe dissoutes, y compris la Holding.

Dans le premier cas, c'est la banque (voir BANQUE), à travers le banquier (voir BANQUIER) qui paye les dettes des créanciers. Dans les deux cas, le joueur est éliminé du jeu.

## Financements



Dans cette case on accorde des financements en fonds blancs pour un montant maximum de 50% du capital social. L'intérêt est de 10% et se paye chaque fois que l'on s'y arrête. C'est aussi dans cette case que l'on restitue les prêts consentis.

## Fisc



La société qui arrive dans cette case fait l'objet d'une inspection qui concerne tout le groupe (voir ce mot) dont elle dépend. L'inspection est sans effets si le groupe peut démontrer la possession en fonds noirs ou en fonds blancs (voir ces rubriques) de toutes les liquidités inscrites sur les registres (voir ce mot) de toutes ses sociétés. Le groupe devra toutefois payer, comme arriéré d'impôt, 10% des fonds blancs et 25% des fonds noirs (voir ces rubriques) en sa possession. Si l'inspection devait mettre en évidence une différence, même minime, le loueur serait éliminé. Le joueur soumis à un contrôle fiscal peut demander l'inspection d'un autre joueur, en l'accusant d'avoir corrompu le banquier pour se faire donner plus de fonds qu'il ne lui en revenait: les joueurs qui ne sont pas mêlés à cette affaire effectuent le contrôle. Si le nouveau joueur contrôlé à triché, il devra payer aux autres financiers la totalité de ses fonds noirs; sinon, il aura droit de la part de celui qui a formulé la fausse accusation, à une indemnité égale à 10% de toutes les liquidités que ce dernier possède (voir LIQUIDITES). Les paiements et les encaissements, dans ce cas, sont assignés aux sociétés du groupe (voir ce mot) choisies par celui qui paye pour concourir aux frais. Si le paiement se révélait impossible, il faudrait procéder à une liquidation (voir LIQUIDATION et FAILLITE).

## Financements au noir



Dans cette case s'accordent les financements au noir pour un montant maximum de 200% du capital social (voir cette rubrique). L'intérêt est de 30% mais se paye

dans les cases -30% (voir cette rubrique). C'est toujours là, toutefois, que se restituent les prêts.

## Fondation de société



Elle s'effectue dans la case AN (voir cette rubrique). En admettant qu'un pion de la société X se trouve dans la case AN, on procède de la façon suivante :

- 1) on prend un nouveau registre,
- 2) on détermine une somme, dite capital social, en la prélevant entièrement ou on partie (voir MAJORITE - MINORITE) des liquidités de la société X,
- 3) on inscrit la somme prélevée de X et éventuellement d'une autre société (dans ce cas on fait la somme des deux chiffres) dans la case "capital social" du registre de la nouvelle société,
- 4) on inscrit, comme dépense, dans le registre de la société X et éventuellement dans celui de l'autre société fondatrice, la somme ou les sommes utilisées pour composer le capital social de la nouvelle société
- 5) on place le pion qui correspond à la nouvelle société derrière la ligne de départ : au prochain tour, lui aussi se déplacera.

## Fonds blancs

Ce sont les fonds que l'on gagne "honnêtement", c'est-à-dire par des opérations licites et en payant les taxes. Ils sont indispensables pour effectuer toutes les opérations qui les nécessitent obligatoirement, comme les paiements des taxes, des amendes, etc.

## Fonds noirs

Ils sont le résultat d'opérations illégales. Ils peuvent être reconvertis en fonds blancs après 'recyclage' (voir ce mot).

## GGFF



Brigade Financière: la société qui s'arrête sur cette case, ainsi que toutes les sociétés qu'elle contrôle, sont soumises aux contrôles suivants :

- 1) faire la somme de toutes les liquidités des sociétés soumises au contrôle.
- 2) cette somme doit être produite en fonds blancs (voir BANQUE DU Luxembourg) par le financier soumis au contrôle,
- 3) si les fonds disponibles ne sont pas suffisants, le joueur devra payer en fonds blancs une amende correspondant à la différence entre la somme obtenue au point 1 et les fonds blancs réellement produits. S'il ne peut pas payer cette amende, il procédera à des liquidations (voir ce mot) jusqu'à obtention de la somme nécessaire.

## Groupe

C'est l'ensemble des sociétés qui, directement ou indirectement, sont issues de la Holding (voir ce mot) originale, qui est chef de groupe.

## Holding

C'est une société financière qui est le point de départ des liaisons en chaîne : elle est la seule directement possédée par le financier. Si elle fait faillite, le joueur est éliminé.

## Intérêts des fonds noirs



C'est dans cette case que se paient les intérêts sur les fonds noirs prêtés, à raison de 30% du total des fonds noirs prêtés à la société qui s'y arrête.

## Interpol

vaut comme GGFF.

## Inspection

(voir FISC et GGFF).

## Liquidation

Voir les instructions du jeu

## Liquidités

C'est l'argent dont on dispose; c'est-à-dire le solde de tous les registres des sociétés.

## Minière

C'est dans cette case que l'on encaisse les revenus des sociétés minières : 25% de leur capital social.

## Majorité

Elle est toujours égale à 60% du capital de la société; la société qui a payé ce chiffre contrôle la société qui l'a reçu.

## Minorité

Elle est toujours égale à 40% du capital de la société. La société qui a payé cette part est dite "associée" à la société qui l'a reçue.

## Mouvements

Ils s'effectuent dans le sens des flèches oranges ; il est obligatoire de se déplacer, sauf quand on se trouve dans la case "P" (voir cette rubrique). La sortie de la case "P", donc dans ce cas le déplacement, est facultative.

## Nationalisation



La société qui arrive dans cette case doit payer à la banque toutes ses liquidités (voir ce mot) en fonds blancs, fonds noirs ou les deux.

## Parking



C'est une case d'arrêt volontaire, qui n'a aucune conséquence, et d'où l'on repart quand on veut. On doit déclarer son intention d'arrêt ou de départ avant de lancer le dé correspondant au pion se trouvant sur cette case. Le pion Interpol n'effectue pas de contrôle sur cette case.

## Registre

C'est la feuille où tous les financiers notent les mouvements de capitaux des sociétés ainsi que leurs participations. Ils doivent être toujours parfaitement à jour. Quant au banquier, il notera sur le registre :

- 1) les financements en fonds noirs ou blancs,
- 2) les dépôts reçus ou remboursés,
- 3) les ventes d'actions de la banque.

## Recyclage

C'est l'opération de transformation des fonds noirs en fonds blancs ; elle se déroule de la façon suivante :

- 1) on dépose au Luxembourg, dans une banque, les dollars noirs d'une société X,
- 2) à partir de ce moment, la société X pourra retirer son dépôt en fonds blancs quand elle passera de nouveau sur la case banque (Luxembourg). On peut faire de même dans les banques Sud-Américaines.

## Somptuaires (Dépenses)



Toujours en fonds noirs si c'est possible : 10% du capital social et se payent quand on s'arrête sur la case portant ce nom.

## Sociétés alimentaires

Ce sont les sociétés qui achètent et vendent des produits alimentaires; inscrire "ALIM" à la rubrique "type de société" sur le registre au moment de la fondation.

## Sociétés financières

Ce sont toutes les sociétés qui ne sont ni alimentaires, ni minières, ni de transformation. Inscrire "FIN" dans la case spéciale du registre. TOUTES LES HOLDINGS NE SONT QUE DES SOCIÉTÉS FINANCIÈRES.

## Sociétés minières

CE SONT LES SEULES, AVEC LES SOCIÉTÉS FINANCIÈRES, QUI PEUVENT JOUER À LA BOURSE DES MÉTAUX. Inscrire "MIN" dans la case spéciale.

## Sociétés de transformation

Ce sont les sociétés industrielles dans le sens commun du terme. CE SONT LES SEULES QUI PEUVENT ACHETER DES MATIÈRES PREMIÈRES, LES TRANSFORMER ET VENDRE DES PRODUITS FINIS. Inscrire "TRA" dans la case spéciale.

### **Trafic d'armes**



C'est dans cette case que s'achètent les armes de contrebande : on paye pour cela 10% de son capital social en fonds noirs ; on y gagne au contraire 30% du capital social (en fonds noirs) s'il y est inscrit +30%.

### **Taxes**



La société paye 1/3 de ses liquidités, dans la mesure du possible en fonds blancs, quand elle s'arrête dans cette case.

### **Transformation (société de)**

Voir SOCIETE DE TRANSFORMATION.

### **Tricherie**

Saut au dépend du fisc (voir ce mot), toutes les Incorrections possibles sont permises entre les joueurs.

### **Transferts**

Les transferts d'argent d'une société à l'autre s'effectuent AVANT le début des lancers du dé pendant le tour du joueur. Il suffit d'inscrire le chiffre transféré, en le débitant à une société et en le créditant à l'autre société.

### **Transformation (case sur le grand tableau de jeu)**

Les sociétés de transformations paient sur cette case 10% de leur capital social.

### **Transactions**

Des transactions sont toujours possibles entre les joueurs, à n'importe quel moment et quel qu'en soit l'objet.

### **Tableaux**

Au nombre de deux: ils permettent de résoudre les élections et les jeux à la bourse des métaux.

### **Tour de jeu pour chaque joueur**

- 1) on communique et effectue les transferts,
- 2) pour chaque pion, dans n'importe quel ordre, on lance le dé (ou on communique le stationnement au parking), puis on exécute les directives inscrites sur le parcours.

### **Vente**



C'est ici que se vendent les produits finis, en encaissant 30% du capital social (valable seulement pour les sociétés de transformation).

### **Victoire**

Un joueur gagne quand, en même temps :

- 1) il possède 160 actions de la banque ou, si toutes les actions ont été vendues, il détient la majorité relative de ces actions.
- 2) quand le financier peut démontrer que, à travers sa holding, il contrôle les sociétés qui possèdent les actions dont nous avons parlé au point 1.