

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



REGLE DU JEU

Le jeu consiste à aménager ensemble une CITE avec des habitations, des entreprises et des édifices publics.

L'esprit du jeu est de permettre à chaque joueur de réaliser ses objectifs personnels sans négliger pour autant ceux de la communauté.

Il permet d'exprimer la SOLIDARITE et le sens de l'ENTRAIDE. Comme dans la vie, les joueurs devront faire face à des situations qu'ils ne maîtrisent pas entièrement. Ils seront libres de leurs choix, mais ils devront en subir les conséquences.

L'expression de la SOLIDARITE et de l'ENTRAIDE se traduit plus particulièrement tout au long du jeu par l'acquisition de points.

Le gagnant sera celui qui aura, le premier, complété ses «objectifs pour gagner» (voir tableau de contrôle) et qui aura :

- 1 maison meublée
- 10.000 Frs d'épargne (sans emprunt)
- 30 points de coopération.

«ELEMENTS DU JEU»

1 plan du jeu	20 cartes PERMIS
6 guides individuels du joueur	44 cartes SURPRISES
1 caisse de la Banque contenant :	32 certificats d'Epargne - Logement
• 50 billets de 1.000 F	6 pions piétons
• 50 billets de 500 F	6 pions autos
• 50 billets de 100 F	6 pions maisons
• 50 billets de 50 F	6 pions immeubles portant la mention COOP
• 50 billets de 10 F	85 chevilles noires
6 Tableaux de contrôle	2 dés

A - AVANT DE COMMENCER

Dans les angles du jeu prévus à cet effet, placer les cartes (n° 1 dessus et dans l'ordre)

SURPRISES  et PERMIS 

Placer également les certificats d'Epargne-Logement, l'école (bâtiment de couleur verte) sur sa case octogonale sigle COOP non apparent. Une carte SURPRISE indiquera à quel moment il conviendra de retourner le bloc.

Chaque joueur choisi un «guide individuel du joueur». Il prend :

- un pion piéton et le tableau de contrôle de la **même couleur**.

- 12 chevilles  qu'il place en réserve sur le tableau de contrôle

et qu'il utilisera pour indiquer les diverses opérations réalisées en cours de partie.

- une mise de fonds composée de :

2 billets de 1.000 F, 3 billets de 500 F,
3 billets de 100 F, 3 billets de 50 F,
5 billets de 10 F - (total 4.000 F)

Tous les autres éléments (caisse de la banque, édifices, maisons, autos) restent dans la boîte.

B - QUELQUES CONSIGNES A CONNAITRE

La marche à suivre sur les cases numérotées est expliquée sur le guide individuel du joueur. Chaque case numérotée sur le plan du jeu renvoie à un texte explicatif de ce guide. Sur les cases où apparaît le sigle (F) (opérations facultatives) le joueur est libre d'effectuer ou non l'opération indiquée.

VOTE

Lorsqu'il y a VOTE, tous les joueurs doivent prendre part au VOTE. Le VOTE se fait à main levée et la décision se prend à la majorité. En cas de ballottage (égalité) la décision est prise par jet de dés. Chaque joueur jette deux dés et on additionne les chiffres obtenus par chaque groupe

de joueurs en présence. La décision appartient au groupe qui a le nombre de points le plus élevé.

EPARGNE

A chaque fois qu'il joue, le joueur a la possibilité de déposer à la caisse de la banque la somme qu'il désire épargner. A chaque passage sur la case départ (qu'il y ait arrêt ou non), il perçoit le montant de ses intérêts. A tout moment avant son jet de dés, il peut décider de retirer tout ou partie des sommes épargnées.

EMPRUNT

A chaque fois qu'il joue, le joueur a la possibilité d'emprunter à la caisse de la banque la somme de son choix. A chaque passage sur la case 15 (qu'il y ait arrêt ou non) il doit payer l'intérêt sur son emprunt. A tout moment, avant son jet de dés, il peut rembourser tout ou partie des sommes empruntées.

C - DEMARRAGE DE LA PARTIE

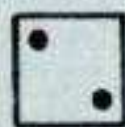
Déterminez votre salaire en jetant un dé. Le salaire correspond à :



2.000 F



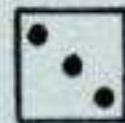
3.500 F



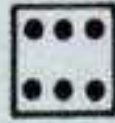
2.500 F



4.000 F



3.000 F



4.500 F

Indiquez le sur votre tableau de contrôle à l'aide d'une cheville.

Placez votre pion piéton sur la case DEPART.

Celui qui a le salaire le moins élevé a l'avantage de commencer la partie.

Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils rejettent le dé. Le plus petit commence.

Il jette à nouveau son dé et avance son PION PIETON dans le sens des aiguilles d'une montre.