

Loterie Nationale

Relancez les dés.

- Si vous faites un double, le banquier vous verse 1 000 fois les points indiqués par les dés.

Exemple : vous faites 12 (6 et 6), recevez 12 000 ; vous faites 4 (2 et 2), recevez 4 000, etc.

- Si vous ne faites pas un double, mais 2 chiffres *pairs* dont la somme est égale ou supérieure à 8, le banquier vous verse 100 fois les points indiqués sur les dés. Deux cas seulement peuvent se présenter : vous faites 8 (6 et 2), recevez 800 ; vous faites 10 (6 et 4), recevez 1 000.
- Dans tous les autres cas, vous n'avez droit à rien.

Week-end

Restez 1 tour sans jouer, ni vendre, ni acheter.

Banque

Quand vous vous arrêtez sur cette case, touchez les intérêts de votre fortune ; vous avez aussi la possibilité d'emprunter 10 000.

Intérêts : recevez 10 % du montant de toute votre fortune (les titres de propriété sont comptés à 1 000 et non au dernier cours).

Exemple de calcul des intérêts : votre fortune est de 13 700 ; vous arrondissez aux 1 000 inférieurs, c'est-à-dire à 13 000, puis vous supprimez le dernier zéro. La banque vous paie donc 1 300.

Emprunts : vous pouvez emprunter 10 000 (pas plus ni moins) à la seule condition de verser à la banque un intérêt de 500 chaque fois que vous passez par la case « Départ ». Cet emprunt est remboursable à tout moment.

Banqueroute : si la banque n'avait plus suffisamment d'argent pour assu-

rer ses paiements, chaque joueur lui remettrait obligatoirement 10 % de sa fortune totale, titres comptés au dernier cours.

Crise économique

Prenez une carte jaune « Crise économique », qui vous indiquera les titres de propriété touchés par la crise. Les possesseurs de ces titres donneront à la banque 90 % de leur argent liquide.

Exemple : vous possédez une somme de 5 500. Vous réduisez à 5 000 pour simplifier le calcul, supprimez le dernier zéro (reste 500) et payez à la banque 9 fois ce montant, soit 4 500.

Après utilisation de la carte « crise économique », glissez-la sous la pile.

Casino

Si vous désirez jouer, misez la somme qui vous convient. Lancez les dés :

- Vous *gagnez* votre mise multipliée par les points des dés s'ils indiquent un chiffre pair.
- Vous *perdez* la même somme si les dés forment un chiffre impair.

Exemple : vous jouez 10 000. Si les dés indiquent 4, vous gagnez 40 000. S'ils indiquent 11, vous perdez 110 000.

Dans tous les cas, vous récupérez votre mise.

Le joueur qui ne peut payer sa perte au casino doit revendre un ou plusieurs de ses titres ou lingots. Si, même en revendant tout ce qu'il possède, il ne rembourse pas entièrement le casino, il est éliminé.

En cours de jeu, si vous faites un double 6, vous avez le droit d'aller tenter la chance au Casino, sauf si vous avez obtenu ce double 6 en jetant pour la deuxième fois les dés, votre pion étant posé sur une case « Succès en affaires ».

ELDORADO

ELDORADO : pays imaginaire de l'Amérique du Sud que les Espagnols du seizième siècle disaient regorger d'or et de pierres précieuses.

Chaque joueur est un chef d'Etat qui cherche à obtenir la plus grande richesse possible pour son pays, dans différents domaines :

- Défense nationale : les missiles.
- Recherche nucléaire : secrets atomiques.
- Transports : avions et pétroliers.
- Exploitation de mines : uranium et diamants.

Il s'efforce aussi de constituer des réserves d'or, de payer au moment voulu ses impôts sous le contrôle de la banque centrale, etc. A la fin de la partie, le joueur qui aura su rendre son pays le plus prospère est le gagnant.

RÈGLES DU JEU

Les joueurs élisent un banquier et fixent la durée de la partie.

1) Le banquier

Avant la partie, il distribue à chaque joueur :

- Un pion.
- Une somme de 10 000.
- Un titre de propriété ou un lingot d'or, au choix du joueur. Il ne peut pas être distribué un titre de la même série (diamants, missiles, etc.) à deux joueurs différents.
- Puis il pose les cartes rouges (message radio) et jaunes (crise économique) sur le plateau de jeu.

En cours de partie, le banquier :

- Reçoit les paiements que lui font les joueurs (achats, intérêts de l'emprunt, contrôles, crises économiques) ;
- Paie les succès en affaires, les gains des joueurs à la loterie ou au casino ;
- Inscrit sur une feuille les cours des titres de propriété après chaque enchère.

2) Marche des pions

Le banquier joue le premier en jetant les 2 dés ; il fait avancer son pion d'un nombre de cases égal à celui indiqué par les dés, à partir de la case « Départ » et dans le sens de la flèche. Puis c'est au tour du joueur assis à sa gauche, etc.

Après la première case « Contrôle », chaque joueur est libre de choisir celui des trois circuits qui lui convient. Mais à la fin de chacun des circuits, les pions doivent obligatoirement continuer vers la case « Départ », sur la bande allant de la case « Succès en affaires - Pétroliers » à « Casino ».

3) Paiements

Tous les paiements doivent être effectués immédiatement, et en argent liquide ; les joueurs ont la possibilité de revendre à la banque, à tout moment, les titres de propriété et les lingots d'or qu'ils possèdent.

Les joueurs ruinés sont exclus du jeu ; tout crédit est interdit.

4) Fin de la partie

Le banquier arrête la partie à l'heure convenue en accord avec les joueurs avant le début du jeu. A ce moment précis, tous les partenaires calculent le montant de leur fortune :

- Argent liquide,
- Lingots d'or comptés à leur valeur de 1 000.
- Titres de propriété évalués au dernier cours, tel que l'indique le banquier responsable des enchères.

Le joueur le plus riche est le gagnant.

LES CASES

Départ

Chaque fois que vous passez par la case « Départ », recevez :

- 200 par lingot d'or en votre possession.
- 100 par titre de propriété.

N'oubliez pas de réclamer ces sommes au banquier *avant* que les dés soient lancés par un autre joueur, sinon vous n'y auriez plus droit. Payez un intérêt de 500 pour la somme éventuellement empruntée.

Achats

Si vous vous arrêtez sur une case « Achats », vous pouvez acheter le titre de propriété figurant sur cette case. Son prix *minimal* est de 1 000.

Mais si un autre joueur désire acheter ce même titre, le banquier le met aux enchères. Il le vend au joueur qui a offert la plus forte somme, après abandon des autres enchérisseurs.

Le banquier inscrit sur une feuille de papier la nouvelle valeur du titre de propriété, fixée par les enchères.

Au cours du jeu, il peut arriver que personne ne possède plus tel ou tel titre de propriété : sa valeur retombe alors à 1 000.

Contrôle

Payez à la banque 30 % de toute votre fortune : argent liquide + lingots d'or + titres de propriété (comptés à leur valeur minimale de 1 000).

Si vous n'avez pas assez d'argent, vous vendrez aux enchères un ou plusieurs titres ou lingots afin de payer votre dette.

Exemple : votre fortune est de 15 200.

Vous arrondissez aux 1 000 inférieurs, c'est-à-dire à 15 000 ; puis vous supprimez le dernier zéro (ce qui donne 1 500) ; la somme à payer à la banque est le résultat obtenu multiplié par 3 : $1\,500 \times 3 = 4\,500$.

Or

Vous ne pouvez acheter des lingots d'or à la banque, au prix de 1 000 par lingot, que si vous vous posez sur cette case.

Quand vous posséderez 10 lingots d'or, vous les échangerez, si vous le désirez, contre 3 titres diamants. Cet échange ne sera toutefois intéressant que si les trois titres diamants valent ensemble plus de 10 000...

Succès en affaires

Jetez à nouveau les dés : le banquier paie à tous les joueurs qui possèdent un ou plusieurs titres correspondant à cette case une *prime* égale à cent fois les points indiqués par les dés, multipliée par le nombre de titres possédés.

Exemple : vous tombez sur la case « Succès en affaires - Avions ». Vous relancez les dés et obtenez un 8.

La banque paie aux joueurs qui possèdent :

1 titre « Avions » :	800,
2 titres — :	1 600,
3 titres — :	2 400, etc.

Message radio

Prenez un message radio (couleur rouge). Lisez-le à voix haute, puis, après avoir appliqué les instructions qu'il vous donne, glissez-le sous la pile.