

McMulti

Un jeu créé par St Laurent Games

© 1988 Hexagames

Traduction française par François Haffner

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- Des Plates-formes de forage (parfois appelés Forages) (noir)
- Des Stations-service (bleu)
- Des Puits de pétrole (noir)
- Des Raffineries (bleu)
- Des Barils de pétrole (noir)
- Des Barils d'essence (bleu)
- 7 Cartes de conjoncture économique « Wirtschaftslage »
- 9 Cartes de nouvelles commerciales « Wirtschaft Nachrichten »
- Deux dés, un rouge et un bleu
- De l'argent
- Les règles

Principe du jeu

McMulti couvre tous les aspects de l'exploitation pétrolière, de la recherche de nappes par forage à la vente d'essence aux consommateurs du monde.

Deux à quatre joueurs sont les dirigeants de compagnies pétrolières multinationales. Chaque compagnie commence avec des capitaux de 200 millions. Elles peuvent alors acheter et vendre les plates-formes de forage, les raffineries, et les stations-service. Si un joueur est chanceux, une plate-forme de forage découvrira un gisement de pétrole et sera convertie en puit produisant du pétrole. La compagnie peut alors raffiner ce pétrole et vendre l'essence obtenue sur le marché aux consommateurs. Le gagnant est le premier joueur qui atteint 1 milliard d'argent comptant.

Préparation

Ces règles sont écrites pour quatre joueurs. En fin de règles, vous trouverez les modifications à apporter pour 3 ou 2 joueurs.

Chaque joueur choisit un des quatre îles se trouvant dans les coins du plateau de jeu.

Les cartes de nouvelles commerciales « Wirtschaft Nachrichten » sont battues et placées face cachée à côté du plateau de jeu. La carte supérieure du paquet est alors retournée.

Les cartes de conjoncture économique « Wirtschaftslage » sont placées à côté du plateau de jeu également. La carte « **Reprise** - Erholung » est placée au-dessus du paquet. Les autres cartes n'ont pas besoin d'être triées. Leur ordre sera déterminé pendant la partie.

Placez 25 barils de pétrole et d'essence sur chacun des marchés autour du plateau. Il existe deux types de marchés : les marchés extérieurs « Auslandsmarkt » et les marchés intérieurs « Inlandsmarkt ». Chaque marché est ensuite composé d'un marché du pétrole et d'un marché de l'essence. Les marchés rouges correspondent au pétrole et les marchés bleus à l'essence. Après avoir placé les 25 barils sur chacun des marchés les cases de 1 à 5 doivent rester libres.

Placez un baril d'essence sur le nombre « 27 » du marché des consommateurs, représenté par la spirale de 80 nombres au centre du plateau de jeu. Cela détermine le prix de départ pour les ventes d'essence aux consommateurs.

Chaque joueur reçoit 200 millions, 3 barils de pétrole et 3 barils d'essence. Désignez un des joueurs pour tenir la banque. Chaque joueur jette alors les dés. Le joueur avec le plus grand nombre jouera en premier, le jeu se poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Achats de départ

Avant de commencer le premier tour réel de jeu, un tour consacré à l'achat d'équipements a lieu. En commençant par le premier joueur, chacun peut acheter n'importe quelle combinaison des trois équipements disponibles à la banque :



- Des plates-formes de forage pour découvrir du pétrole.



- Des stations-service pour vendre l'essence aux consommateurs.



- Des raffineries pour transformer le pétrole en essence.

Remarque : Il n'est pas possible d'acheter directement un puit de pétrole. Les joueurs doivent d'abord construire une plate-forme de forage, qui avec un peu de chance trouvera du pétrole et pourra être transformée en puit de pétrole.

Le prix des nouveaux équipements est fixé par la carte courante de conjoncture économique. La carte montre le coût à l'achat « Einkauf » et le prix de vente « Verkauf » des équipements à la banque. Au début du jeu, la carte Reprise « Erholung » montre les prix suivants :

- 1 plate-forme de forage : 5 millions
- 1 station-service : 48 millions
- 1 raffinerie : 64 millions

Exemple d'achat :

1 raffinerie :	64 millions
5 plates-formes de forage :	25 millions
2 stations-service :	<u>96 millions</u>
Total :	185 millions

Les équipements doivent être placés dans l'île immédiatement après leur achat. Les plates-formes de forage et les stations-service couvrent une case, tandis que les raffineries couvrent quatre cases. Le joueur est tout à fait libre de l'endroit où il pose ses équipements. Mais chaque joueur doit acheter et placer tous ses équipements avant que le prochain joueur ne commence son tour.

Ordre de jeu

Après le premier tour spécial consacré à l'achat d'équipements, chaque joueur joue à son tour en effectuant les phases suivantes. Les phases doivent être exécutées dans l'ordre. Certaines actions ne concernent que le joueur actif (celui dont c'est le tour de jouer), et d'autres actions concernent aussi les joueurs à gauche et à droite du joueur actif. Une fois que le joueur actif a terminé toutes les phases de son tour, c'est au joueur suivant de procéder de même. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réunisse les conditions de victoire.

- I. Achat et vente de pétrole et d'essence soit sur les marchés extérieurs, soit sur les marchés intérieurs.**
- II. Jetez les dés. Si le joueur obtient un double, voir le chapitre « Doubles ». Le résultat des dés détermine (dans cet ordre) :**
 1. Quelles plates-formes de forage trouvent du pétrole
 2. Quels puits produisent du pétrole
 3. Quelles raffineries transforment du pétrole en essence
 4. Quelles stations-service peuvent vendre de l'essence aux consommateurs
- III. Achats et ventes d'équipements à la banque.**

Descriptions des trois phases :

I. Achat et vente de pétrole et d'essence soit sur les marchés extérieurs, soit sur les marchés intérieurs

C'est la première phase au tour du joueur actif. Lui-seul peut participer à cette phase. Il peut acheter ou vendre du pétrole et de l'essence sur les marchés extérieurs ou intérieurs. Le joueur actif peut acheter ou vendre soit du pétrole brut, soit de l'essence, soit les deux, mais toutes les transactions doivent se faire sur le marché extérieur **ou** sur le marché intérieur, mais **pas sur les deux**.

Quand vous vendez sur un marché, prenez le nombre de barils que vous souhaitez, et payez à la banque le montant total des cases où vous avez pris les barils. Pour acheter, des barils doivent être disponibles sur le marché.

Quand vous vendez sur un marché, posez le nombre de barils souhaité sur les cases disponibles, et recevez de la banque le montant total des cases couvertes. Des cases doivent être libres sur un marché pour pouvoir vendre.

Note : Il ne peut y avoir qu'un seul baril par case sur n'importe quel marché.

Évidemment, lors de la phase d'achat et de vente du pétrole et de l'essence aux marchés, il faudrait prendre en compte le vieil adage de Wall Street : « acheter bas, vendre haut » ! Les joueurs devraient également être conscients qu'il faut faire le maximum de bénéfice lors de la vente de chaque baril, en tenant particulièrement compte des coûts de production.

II. Jetez les dés. Si le joueur obtient un double, voir le chapitre Doubles. Le résultat des dés détermine (dans cet ordre) :

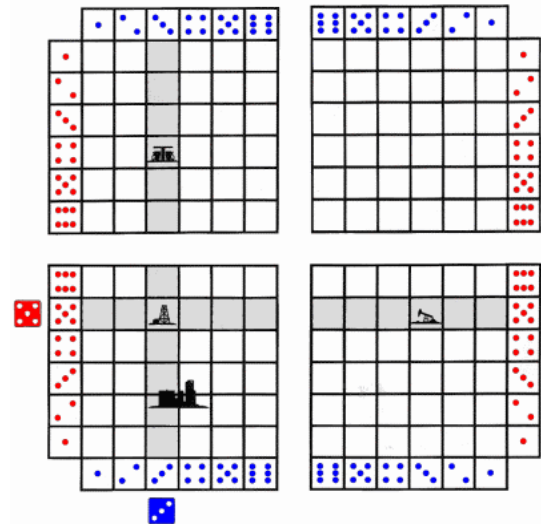
C'est la deuxième phase du tour du joueur actif. Il jette les deux dés. Le dé rouge correspond aux rangées ou colonnes rouges sur une île, et le dé bleu aux rangées ou colonnes bleues sur une île.

Les résultats du dé rouge s'appliquent également au joueur dont l'île est séparée de la votre par un marché pétrolier – la ligne ou colonne rouge est commune aux deux îles. Les résultats du dé bleu s'appliquent également au joueur dont l'île est séparée de la votre par un marché d'essence – la ligne ou colonne bleue est commune aux deux îles.

La plupart des équipements sont considérés comme actifs s'ils sont dans la rangée ou la colonne qui correspond à la couleur du dé jeté. Une plate-forme de forage n'est toutefois considérée active que si elle se trouve exactement à l'intersection des deux dés.

Voir ci-contre un exemple de dés obtenus et d'équipements actifs :

Un joueur obtient « 5 » sur le dé rouge et « 3 » sur le dé bleu. L'île que le joueur habite a un marché d'essence à sa gauche, et un marché de pétrole à sa droite. Les résultats du « 5 rouge » sont partagés avec le joueur à sa droite, et les résultats du « 3 bleu » avec le joueur à sa gauche.



Les événements suivants ont lieu pour les équipements actifs - dans l'ordre indiqué :

- 1. Les plates-formes de forage découvrent le pétrole.**
- 2. Les puits produisent le pétrole.**
- 3. Les raffineries transforment le pétrole en essence.**
- 4. Les stations-service vendent l'essence aux consommateurs.**

Ces événements sont décrits ci-dessous plus en détail :

1. Les plates-formes de forage découvrent le pétrole.

Une plate-forme de forage ne découvre du pétrole que si la plate-forme de forage en question se trouve exactement à l'intersection des deux dés – ce qui signifie que seul le joueur actif peut installer un puit de pétrole. Quand ceci se produit, le joueur a la possibilité de construire à la place de la plate-forme de forage un puit de pétrole. Le joueur peut choisir de ne pas profiter de cette découverte – généralement pour des problèmes de trésorerie – mais il ne pourra pas le faire ultérieurement, à moins que les dés qu'il jette n'indiquent à nouveau cet emplacement.

Le coût de construction d'un puit de pétrole est de **10 millions multiplié par le nombre de puits exploités par tous les joueurs** sur le plateau – y compris le puit en cours d'acquisition. Le coût du premier puit de pétrole est donc de 10 millions, le coût du second est de 20 millions, celui du troisième de 30 millions, etc. Enlevez la plate-forme de forage et placez le puit de pétrole nouvellement acheté sur la même case qui était occupée par cette plate-forme de forage.

Note : Un puit de pétrole nouvellement placé ne produira pas de pétrole pendant le tour où il est construit.

2. Les puits produisent le pétrole.

Chaque puit de pétrole produit **deux barils** de pétrole pour le joueur auquel il appartient. Si un puit de pétrole est placé exactement à l'intersection des deux dés, il produit **quatre barils** de pétrole pour le joueur actif.

Note : Le pétrole qui vient juste d'être produit **ne peut pas** être raffiné à ce même tour.

3. Les raffineries transforment le pétrole en essence.

Chaque raffinerie active peut convertir **un** baril de pétrole en **un** baril d'essence. Les joueurs échangent leurs barils de pétrole contre des barils d'essence avec la banque. Si une raffinerie est placée exactement à l'intersection des deux dés, elle peut raffiner **deux barils** de pétrole pour le joueur actif. À chaque tour, une raffinerie ne peut pas produire plus de deux barils d'essence.

Note : L'essence qui vient d'être fabriquée par une raffinerie **ne peut pas** être vendue aux consommateurs lors du même tour.

4. Les stations-service vendent l'essence aux consommateurs.

Chaque station-service active peut vendre **un baril** d'essence aux consommateurs. Si une station-service est placée exactement à l'intersection des deux dés, le joueur actif peut vendre **deux barils** d'essence. En commençant par le joueur actif et en progressant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur qui le peut vend toute l'essence qu'il peut et qu'il souhaite vendre aux consommateurs. Le baril d'essence qui est vendu est placé sur la première case vide après la dernière case occupée du marché des consommateurs. Le joueur reçoit de la banque le prix indiqué sur cette case.

Exemple : Au début de la partie, le baril d'essence est situé sur le « 27 ». Le prochain baril d'essence sera vendu pour 26 millions, le suivant pour 25 millions, etc.

III. Achats et ventes d'équipements à la banque

C'est la troisième phase du tour du joueur actif. Lui seul peut participer à cette phase. Il peut acheter et vendre des équipements dans n'importe quel ordre. Cette phase est terminée quand le joueur actif le décide. Le joueur à sa gauche devient alors le nouveau joueur actif et le jeu continue.

- **Achat d'équipements**

Le joueur actif peut acheter des plates-formes de forage, des raffineries et des stations-service au prix d'achat « Einkauf » indiqué sur la carte courante de conjoncture économique « Wirtschaftslage ». Le joueur peut acheter n'importe quelle nombre d'équipements à chaque tour, et n'est limité que par sa trésorerie – son argent comptant. Le joueur actif verse l'argent à la banque et place les nouveaux équipements sur les cases qu'il choisit sur son île. Les équipements qui viennent d'être achetés doivent être placés au même tour où ils sont achetés.

Rappel : Un puit de pétrole ne peut être achetée à la banque qui si une plate-forme de forage vient de découvrir du pétrole (voir la phase II). Le coût d'un puit de pétrole est de 10 millions multiplié par le nombre total de puits sur le plateau de jeu – y compris le puit en cours d'acquisition. Ainsi le premier puit de pétrole coûte 10 millions, le second coûte 20 millions, le troisième 30 millions, etc.

- **Vente d'équipements**

Le joueur actif peut également vendre des équipements à la banque. Pour qu'un équipement puisse être vendu, il doit être situé sur la colonne ou la rangée indiquée par un des deux dés. Le joueur actif vend autant de d'équipements qu'il le peut et le souhaite à la banque au prix de vente « Verkauf » indiqué par la carte courante de conjoncture économique « Wirtschaftslage ». Le joueur actif rend l'équipement vendu à la banque et reçoit l'argent comptant. De l'argent qui vient d'être reçu pour la vente d'équipements peut être utilisé pour acheter de nouveaux équipements au même tour.

Exception : Les effets d'une carte de nouvelles commerciales « Wirtschafts Nachrichten » ont pu forcer un joueur à vendre des équipements afin de couvrir les coûts de la carte. Le joueur dans cette situation doit vendre autant d'équipements que nécessaire pour couvrir la dette, sans tenir compte de leur emplacement sur son île. Le prix de vente est, dans ce cas également, établi par la carte courante de conjoncture économique.

Doubles

Quand un joueur actif obtient un double aux dés, une nouvelle carte de nouvelles commerciales « Wirtschaft Nachrichten » est parfois tirée et dans tous les cas, la carte de conjoncture économique « Wirtschaftslage » est changée selon le résultat des dés.

- **Effet sur la conjoncture économique**

Quand un double est tiré, la carte de conjoncture économique « Wirtschaftslage » est changée. En bas de carte, on trouve un tableau avec les dés doubles et en face la nouvelle conjoncture économique. A l'aide de ce tableau, déterminez la nouvelle conjoncture économique, trouvez la carte correspondante dans le paquet et placez la au-dessus de la pile à côté du plateau de jeu, visible de tous.

Exemple : La première carte de conjoncture économique est « **Reprise – Erholung** ». Si les dés montrent un double 6, la prochaine carte sera « **Croissance rapide Schnelles Wachstum** ». On constate que tous les autres doubles ont comme conséquence de passer en conjoncture « **Amélioration – Aufschwung** ».

- **Effet sur des prix de vente de l'essence aux consommateurs**

Chaque fois que la conjoncture économique change, le prix de vente de l'essence aux consommateurs change également.

- Tous les barils d'essence de la spirale de consommation, sauf celui sur la case la moins chère, sont retirés du plateau et placés dans les réserves de la banque.
- Le dernier baril d'essence est alors avancé sur la spirale de consommation. Le prix **est toujours augmenté** du nombre indiqué en haut de la nouvelle carte de conjoncture économique. Pour augmenter le prix, on déplace le baril en avant, du nombre **de points rouges** correspondant au nombre indiqué sur la nouvelle carte de conjoncture économique.

Exemple : Les barils d'essence sont sur les cases de 50 à 58. Le tirage d'un double fait changer la conjoncture économique qui devient « **Fléchissement – Abschwung** », et il faut donc déterminer un nouveau prix pour l'essence. Les barils se trouvant sur les cases 51 à 58 sont retirés et retournés à la banque. Le baril restant est alors déplacé de 6 cases rouges – le nombre indiqué sur la carte de conjoncture économique – jusqu'à la case 61. Le prochain baril d'essence sera donc vendu au prix de 60 millions.

- **Effets sur les nouvelles commerciales**

Les doubles peuvent également faire entrer en vigueur des nouvelles commerciales. **Note :** Il est possible que plusieurs cartes de nouvelles commerciales prennent effet en même temps.

- **Double « 1 » ou « 6 »** : Lisez la carte de nouvelles commerciales visible au dessus de la pile et suivez ses instructions. Les effets des cartes de nouvelles commerciales ont lieu immédiatement après le lancer de dés.
- **Double « 3 »** : Prenez la carte supérieure du paquet et retournez-la visible au-dessus de la pile. Les instructions de la carte ne s'appliquent pas immédiatement. On montre simplement la carte pour que tous les joueurs la voient. (Elle s'appliquera en cas de double 1 ou double 6.)
- **Double « 2 » ou « 5 »** : Ces doubles n'ont aucun effet sur les cartes de nouvelles commerciales.

Fin de la partie

Pour gagner, un joueur doit avoir au moins 1 milliards (1.000 millions) et l'annoncer. Chaque joueur – y compris le joueur qui vient d'annoncer – aura droit à un dernier tour de jeu. À la fin de ce dernier tour de jeu, la partie s'arrête. Le joueur le plus riche à ce moment est le gagnant.

Note : La vente des équipements lors de ce dernier tour est limitée aux équipements qui ont été activés pendant le tour du joueur.

Note : Aucun équipement ni barils d'essence ou de pétrole n'est pris en compte à la fin de la partie. Seul l'argent comptant décide de la victoire.

Modification pour deux joueurs

Chaque joueur commence la partie avec 300 millions. Chaque joueur est propriétaire de deux îles dans les coins opposés. Le tour de jeu progresse comme dans le jeu à quatre joueurs, chaque île étant résolue dans l'ordre. L'achat des équipements est limité à l'île dont c'est le tour. Toutefois, tous les barils de pétrole et d'essence ainsi que l'argent comptant appartiennent au joueur indépendamment des îles qu'il gère.

Modification pour trois joueurs

Chaque joueur commence la partie avec 250 millions. Chaque joueur choisit un des îles. La quatrième île n'appartient à personne, mais les joueurs jettent les dés pour cette île quand son tour vient, ceci afin que chacun ait des chances égales et bé, néficie du même nombre de dés.

Variantes proposées dans la règle américaine

Variante 1

Comme le jeu (et la mécanique du marché) ne sont conduits que par l'apparition de doubles, quelques joueurs utilisent emploient cette variante.

Quand un joueur jette les dés, il peut choisir de les jeter à nouveau s'il n'a pas obtenu un double. Au moment où j'écris ces lignes, je ne vois pas bien l'intérêt d'accélérer ainsi les changements de conjoncture économique, mais cela rend certainement la partie plus rapide. De plus, il semble que cela permet à des joueurs d'avoir de meilleures chances d'obtenir des puits de pétrole et ainsi une production plus élevée, qui semble un peu juste avec les règles originales.

Variante 2 - Suggérée par : Jim Boyce, Tom Lehmann, Steve Thomas et Don Woods.

Le problème que nous avons rencontré avec **McMulti** est la trop grande variation de fréquence des changements économiques est souvent déterminante pour désigner le gagnant. Lorsque les changements sont trop fréquents, une stratégie d'investissement dans les stations-service est souvent payante. Lorsqu'ils sont trop peu fréquents, c'est une politique de forage qui s'avère payante.

Placez un dé à six faces au centre du plateau, tourné avec la face 6 visible. Le changement de conjoncture économique ne se produit plus que quand les deux dés montrent des nombres égaux ou supérieur au dé central. Si un seul dé est égal ou supérieur au dé central, on ne change pas de conjoncture économique mais le dé central est diminué d'un chiffre : de 6 à 5, de 3 à 2, etc.

Quand le changement de conjoncture se produit, on jette le dé central pour déterminer la valeur du « double ». On replace ensuite le dé au centre, avec à nouveau la face 6 visible et on gère le changement économique normalement.

Note : Un double 6 aura toujours comme conséquence un changement, tandis que d'autres doubles peuvent ou non décider d'un changement de conjoncture économique.

Les doubles continuent à avoir leurs effets normaux sur les nouvelles commerciales.

Cette variante permet de mieux réguler les changements économiques pour permettre aux diverses stratégies (stations-service, forage de pétrole, raffineries, mixées) d'avoir une chance égale de fonctionner, tout en maintenant une part importante d'incertitude dans le jeu.