

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

## BREVE DESCRIPTION DU JEU

L'Oncle d'Amérique Saccassous est propriétaire du journal La Trompette du Soir, ainsi que de la plus grande partie de la ville et ce qu'il dit fait loi. Avec ou sans ses conseils, un joueur avisé transformera en une demi-heure ses \$10.000 en \$50.000 et gagnera ainsi la partie.

Le jeu prévoit l'emploi de dés spéciaux pour permettre l'achat d'une Action dont le chiffre correspond au chiffre jeté et recevoir le Dividende dont le montant est indiqué et qui est payé par la Banque. Jeter un DOUBLE est un événement important. Plusieurs faits intéressants surviennent successivement QUI FONT PARTIE DE CE TOUR. Le joueur qui a jeté les dés, et souvent aussi ses adversaires, doivent suivre les instructions données dans LA TROMPETTE DU SOIR. Dans ce jeu les joueurs n'avancent pas case par case autour d'un tableau.

## REGLE DU JEU

Un Jeu sans précédent  
pour 3, 4 ou 5 joueurs.

COPYRIGHT 1946. BY PARKER BROTHERS. INC.  
SALEM, NEW-YORK, LONDON  
AND 1947 BY MIRO COMPANY. PARIS, FRANCE.

## LE BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à acquérir \$50.000. (Si l'on désire faire une partie plus longue, fixer la somme à \$100.000, AVANT de commencer à jouer.)

## ACCESSOIRES

Placer le panneau (ainsi qu'il est indiqué ci-contre) sur un côté de la boîte. Se servir du couvercle comme partie de base en le retournant et en plaçant la boîte à l'intérieur. Les encoches placées au verso du panneau s'adaptent sur le côté de la boîte. Ce panneau est le Tableau de Change.



## LA BANQUE

est le nom donné à l'intérieur de la boîte. Les quatre grands compartiments contiennent les différentes valeurs d'argent.

## LES ACTIONS

sont battues par le Banquier qui en distribue quatre à chaque joueur. Après l'avoir fait, il place celles qui restent dans les compartiments qui leur sont destinés au bas du Tableau de Change, en se rapportant à la colonne de couleur placée directement au-dessus de chaque compartiment.



## LES DES

une fois jetés, NE SONT PAS totalisés comme dans la plupart des jeux, mais sont considérés comme chiffres. Exemple : l'illustration ci-contre indique le chiffre 52 (et non 7). Le dé de couleur est TOUJOURS lu le premier, suivi du dé blanc.

Il est à noter cependant que lorsque les dés sont jetés afin de déterminer une somme à payer ou à recevoir, le total obtenu doit être considéré en centaines. Ainsi 43 équivalent à \$4.300 ; 52 équivalent à \$5.200.



## LE "JETEUR"

est le joueur dont c'est le tour de jeter les dés et de jouer.

## LA DONNE

est le mot désignant les quatre Actions distribuées à chaque joueur et que celui-ci expose devant lui, sur la table. A la Donne s'ajoutent les Actions qu'il peut acquérir dans le courant du jeu.

## LA TROMPETTE DU SOIR

est le journal de l'Oncle d'Amérique, par l'intermédiaire duquel il donne ses avis et conseils. Tous les exemplaires sont mêlés et placés retournés, sur le "Kiosque".



## L'ARGENT

est composé de trois valeurs différentes, ainsi que de jetons ronds de valeurs plus élevées \$5.000 et \$10.000, ceci pour la convenance des joueurs qui peuvent se trouver possesseurs de grosses sommes.

## LES COTES DES ACTIONS

sont très importantes. Elles sont placées sur le Tableau de Change, dans la petite case noire réservée à cet effet et de telle manière que seule la Cote Actuelle soit visible. La carte exposée est changée CHAQUE FOIS QU'UN DOUBLE EST JETE (et alors seulement) et placée derrière le paquet.



## PREPARATION

### LE BANQUIER

Un joueur est choisi comme Banquier. Il a charge de toutes les transactions se rapportant à la Banque, c'est-à-dire de la distribution de l'Argent, des Actions et du changement de la Cote, ainsi que du Journal. Il donne à chaque joueur, lui-même inclus, \$10.000 répartis comme suit :

- 5 fois \$100
- 3 fois \$500
- 3 fois \$1.000
- 1 fois \$5.000

(Pour la convenance des joueurs, cet argent est placé devant chacun, sur la table.)

Le Banquier bat toutes les cartes portant un disque colorié, représentant les Actions et en distribue quatre à chaque joueur, lui-même inclus. Chaque joueur expose devant lui les cartes qui lui ont été attribuées. Le Trésorier place le reste des Actions dans la Banque, chacune dans la case correspondant à sa couleur. Les Cotes sont également battues et placées dans la case qui leur est réservée sur le Tableau de Change.

## LE JEU

Le premier à jouer jette les dés et annonce le chiffre.

Ex. Si le dé de Couleur est 5 et le dé Blanc 3 : il annonce 53.

## QUAND UN DOUBLE N'A PAS ETE JETE

et si le joueur possède l'Action dont le numéro est sorti, le Banquier doit lui payer le Dividende indiqué sur cette Action, en donnant l'argent de la Banque. Son tour est ainsi terminé et le joueur de gauche jette les dés à son tour. Si cependant l'Action appartient à un autre joueur, la Banque paye à celui-ci le Dividende indiqué, mais en recevant cette somme, le propriétaire de l'Action doit remettre une commission de \$500 au joueur ayant jeté les dés. Si l'action n'appartient à personne, elle se trouve dans la Banque. Le Jeteur doit l'acheter au montant de la Cote exposée. Cette Action devient sa propriété.

A la fin de l'une ou de l'autre des transactions précédentes, le joueur suivant jette les dés à son tour.

## QUAND UN DOUBLE A ETE JETE

(Par exemple 33, 44, etc.) il se produit immédiatement trois actions différentes affectant, non seulement le Jeteur, mais très souvent les autres joueurs et ceci avant que le tour passe au joueur suivant.

1. Le Banquier change aussitôt la Cote en plaçant la première carte derrière le paquet et en exposant la nouvelle Cote qui devient effective immédiatement et qui restera exposée jusqu'à ce que le prochain double ait été jeté.
2. Le Jeteur après avoir marqué un DOUBLE se réfère au Tableau de Change et suit les instructions qui sont données sur la case portant le numéro correspondant à celui qu'il a jeté. (Remarquez que le 22 et le 66 portent des instructions différentes.)
3. Le Jeteur prend ensuite au Kiosque un exemplaire de la Trompette du Soir, le lit à haute voix et le ou les joueurs que la nouvelle concerne, lui compris, suivent les instructions données. Dans la plupart des cas, les instructions données dans la Trompette du Soir obligent tous les joueurs, l'un après l'autre, et le Jeteur compris, à jeter les dés, soit pour payer à la Banque ou à un autre joueur la somme indiquée par chaque coup de dés, soit à recevoir cette somme. Souvenez-vous que chaque fois que les dés sont jetés afin de déterminer la somme qui doit être ou payée ou reçue, le chiffre jeté représente des centaines. Ainsi 43 équivalent à \$4.300 et 15 équivalent à \$1.500. Si un DOUBLE est de nouveau jeté au cours de cette opération. CHANGER LA COTE comme d'habitude, mais ne pas lire LA TROMPETTE DU SOIR.

## VENTES

La vente des Actions ne peut être faite QU'A LA BANQUE, SEULEMENT par le joueur dont c'est le TOUR de JOUER et AVANT de jeter les dés. Ce joueur peut ainsi vendre à la Banque, s'il le désire, une (mais une seule) de ses Actions au prix indiqué à la Cote. La somme due lui est payée par la Banque. (Il est presque toujours avantageux de vendre une Action lorsque la Cote est élevée.)

N.B. : Il est toujours intéressant de suivre la cote, mais surtout avant de jeter les dés.

## ACHATS

Si le Jeteur jette le numéro d'une Action qui est encore dans la Banque, il doit l'acheter au prix indiqué par la Cote. La seule autre manière d'acheter des Actions est de suivre les instructions données par l'Oncle d'Amérique dans la Trompette du Soir.

## COULEURS GROUPEES

Il est avantageux d'acquérir plusieurs Actions de la MEME COULEUR, car si le numéro D'UNE de ces Actions sort, le Propriétaire reçoit le Dividende indiqué MULTIPLIÉ par le nombre d'Actions qu'il possède de la même couleur.

Ex. Si le joueur possède trois Actions Bleues et que le Jeteur jette le numéro correspondant à l'une de ces actions, le propriétaire reçoit trois fois le DIVIDENDE indiqué sur cette action.

Les joueurs s'apercevront vite que les Dividendes sont peu élevés pour les Actions "Magasins de Détail" et atteignent le maximum pour les Actions "Bleues"

## FAILLITE

Si un joueur s'aperçoit qu'il n'a pas suffisamment d'argent pour payer ce qu'il doit, il peut revendre à la Banque autant d'Actions qu'il est nécessaire afin de payer ses dettes.

(Ceci est le seul moment du jeu où un joueur est autorisé à vendre plus d'une action à la fois.)

Si après avoir donné au Banquier tout l'argent liquide qu'il possède et revendu ses Actions à la Banque, un joueur ne peut s'acquitter de sa dette, il est déclaré en Faillite et doit se retirer du jeu.

## LE GAGNANT

Le joueur qui le premier acquiert \$50.000 en espèces et qui le déclare est LE GAGNANT DE LA PARTIE.

(Si l'on désire une partie plus longue, fixer la somme à \$100.000 avant de commencer le jeu.)

Edition Miro Company - Paris

Marque et modèle déposés

Imp. Kapp