Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Arnaud de Rosnay

UN JEU DE SOCIÉTÉ
FERNAND NATHAN

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu
- 27 titres de concessions à placer sur les pays figurant sur le plan de jeu.
- 25 télex
- 7 pions
- 2 dés
- 34 derricks
- 14 plates-formes
- billets de banque «Pétrodollars» (390 environ)

Petropolis

SE JOUE DE 2 A 7 JOUEURS

BUT DU JEU

« Petropolis » est un jeu éducatif et d'actualité. Il permet aux joueurs de s'initier au commerce et à la finance, de leur apprendre à suivre une tactique adaptée aux situations et de les inciter à faire preuve d'astuce et de réflexion.
Le but de chaque joueur est d'acquérir des concessions dans des pays pétrolifères, de les exploiter et de les gérer. Celui qui parvient à posséder le « pétropole », c'est-à-dire les capitaux pétroliers les plus importants, est déclaré vainqueur de la partie.

La partie se déroule en deux phases, séparées par une pause .

Première phase :

— d'une durée de 15 minutes environ.

Il s'agit, pour chaque joueur, de tenter de réunir, en vue d'exploitation, les concessions des pays d'une même couleur (ex. : Irak, Koweit et Egypte, de couleur orange).

Une pause :

de 15 minutes environ, au cours de laquelle le Banquier rassemble les titres de concessions encore libres et les joueurs procèdent à des négociations et des transactions importantes pour la suite de la partie.

Deuxième phase :

— d'une durée d'une heure environ.

Il s'agit, pour chaque joueur ou pour chaque association de joueurs, d'acquérir des derricks et des plates-formes lui permettant d'exploiter ses concessions de même couleur et d'en retirer des bénéfices importants.

CE QU'IL FAUT SAVOIR

1. Fixer la durée des 2 phases de la partie avant le début du jeu.
2. En début de partie, chaque joueur reçoit : 2.000.000 de pétrodollars.
3. Chaque fois qu'un joueur passe par Genève, il reçoit 500.000 pétrodollars.
4. Chaque fois qu'un joueur atterrit sur la concession d'un autre joueur, même s'il s'agit d'un associé, il lui verse des royalties qui augmentent au fur et à mesure de l'équipement installé (voir p. 8, 16 et 17).
5. Chaque fois qu'un joueur obtient un double, il reçoit un télex. Si ce double lui permet de se poser sur une case Télex, il reçoit un 2ème télex (voir p. 9).
6. Un joueur en état d'arrestation peut acheter la carte télex : « La preuve de votre innocence a été faite. Vous êtes acquitté. Conservez ce télex », au joueur qui la détient, à un prix convenu entre les intéressés.
7. Un joueur ne peut commencer à acheter des derricks que s'il possède, seul ou en association, au moins un groupe de concessions de même couleur.
8. Chaque concession d'un groupe complet est obligatoirement équipée du même nombre d'installations.
9. Prix d'un derrick : 200.000 pétrodollars.
10. Prix d'une plate-forme : 800.000 pétrodollars (soit 3 derricks + 200.000 pétrodollars).
11. La Banque ne prête de l'argent que contre hypothèque.
12. Hypothèque : la Banque accorde un prêt équivalant à la moitié de la valeur de la concession (voir p. 18 et 19).

13. Levée de l'hypothèque : le joueur rembourse à la Banque le montant du prêt + 20% d'intérêts.

14. Aucun prêt ou don ne peut être consenti entre joueurs associés.

15. Un joueur en faillite doit se retirer du jeu (voir p. 20).

16. Les joueurs ne peuvent pas échanger leurs derricks ou leurs plates-formes contre des titres de concessions ou de l'argent. Seule, la Banque peut les leur acheter, mais à la moitié du prix d'achat.

17. Si la Banque ne possède plus de derricks à vendre, les joueurs doivent exploiter leurs concessions en attendant qu'un partenaire soit contraint de rendre ou de vendre ses derricks à la Banque.

18. Aucun pays ne peut être concédé ou échangé lorsque la concession qui s'y trouve est exploitée.

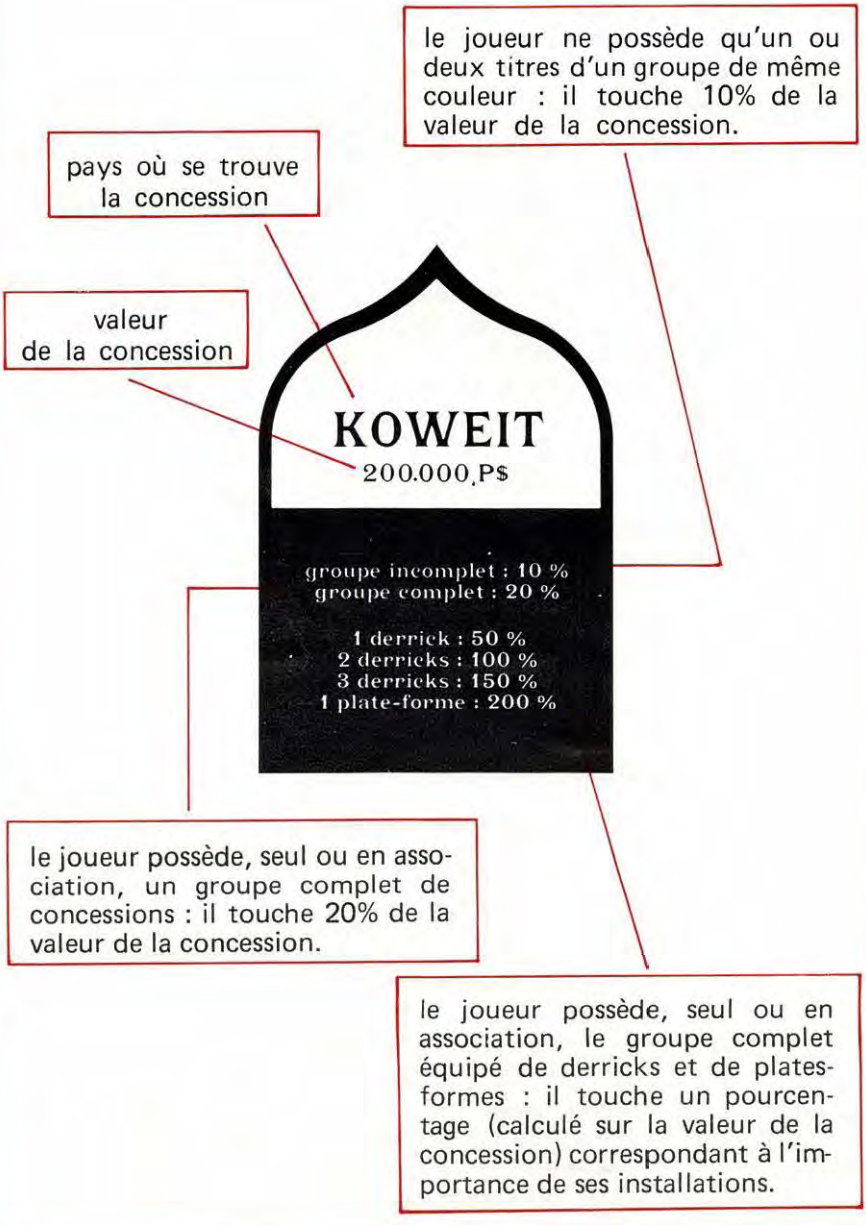
NOTA :

- On appelle « royalties », les redevances dues au propriétaire du sol sur lequel sont exploités des puits de pétrole.

  Dans le jeu : les royalties sont des redevances calculées d'après la valeur de la concession ou du groupe de concessions et en fonction de l'équipement installé.
- On appelle « concession », le droit que l'on obtient d'un pays en vue d'une exploitation.

  Dans le jeu : la concession est matérialisée par un titre qui est à placer sur le pays de même couleur figurant sur le plan de jeu. L'ensemble des concessions de même couleur forme un groupe complet.

DESCRIPTION D'UN TITRE DE CONCESSION



DESCRIPTION D'UN GROUPE COMPLET DE CONCESSIONS ET DES INSTALLATIONS DONT UN JOUEUR PEUT L'ÉQUIPER.

Lorsqu'un joueur achète des derricks pour une concession d'un groupe complet, il doit impérativement en acheter le même nombre pour chacune des autres concessions du groupe.

Exemple : groupe de 3 concessions

- Soit 1 derrick
- Soit 2 derricks
- Soit 3 derricks

} sur chaque concession

Puis, lorsqu'un joueur a équipé de 3 derricks toutes les concessions d'un groupe, il peut équiper le groupe de plates-formes. Il remet alors à la banque la totalité des derricks (dans l'exemple= 9), puis la somme de 200.000 P$ par concession, soit (dans l'exemple) 600.000 P$.

Exemple :

avec ces 9 derricks
et 600.000 P$
vous obtenez 3 plates-formes

Comme pour les derricks, le joueur doit impérativement placer le même nombre de plates-formes sur chaque concession du groupe.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Ouvrir le plan de jeu
- Placer, à l'envers, les cartes télex sur l'emplacement qui leur est réservé sur le plan de jeu.
- Désigner un joueur comme Banquier. Si les joueurs sont plus de 3, il est préférable qu'il ne joue pas, étant donné qu'il doit assurer les divers versements, surveiller les rentrées d'argent, s'occuper de la vente des titres de concessions ou de leur mise aux enchères, consentir des prêts contre hypothèque, régler les cas de faillite. Lors de la préparation de la partie, il est chargé :
  - de remettre à chacun des joueurs :

  – 1 jeton pour avancer sur le plan de jeu,

  – la somme de 2.000.000 de pétrodollars répartie comme suit :

1 billet de	1.000.000 P $
5 billets de	100.000 P $
7 billets de	50.000 P $
12 billets de	10.000 P $
4 billets de	5.000 P $
10 billets de	1.000 P $

  Le reste de l'argent est conservé par le Banquier.

  - de retirer les titres de concessions «Iran» et «Arabie Saoudite» qui, étant donné leur valeur, ne peuvent être qu'achetés.
  - de distribuer, dans les proportions suivantes, les titres de concessions entre les joueurs qui, chacun pour soi, les groupent par couleur :

    pour 2 joueurs : 7 titres chacun,
    pour 3 joueurs : 5 titres chacun,
    pour 4 joueurs : 4 titres chacun,
    pour 5 joueurs : 3 titres chacun,
    pour 6 joueurs : 3 titres chacun,
    pour 7 joueurs : 2 titres chacun,

  - de placer chaque carte restante sur sa case respective du plan de jeu, ce qui permet aux joueurs de se rendre compte rapidement des concesssions qui restent à acheter.

Les joueurs sont donc en possession d'un jeton, de pétrodollars et de titres de concessions. La partie va commencer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Première phase :

- Sa durée est fixée à 15 minutes environ.
- L'aéroport de Genève est divisé en deux zones : «Atterrissage» et «Décollage», représentant chacune une case. Chaque joueur place son jeton sur la case « Décollage ».
- Les joueurs se déplacent sur le plan de jeu en suivant le sens indiqué par l'orientation des petits avions.
- C'est toujours le joueur placé à la gauche du Banquier qui commence.
- Chaque fois qu'un joueur passe par Genève, il reçoit 500.000 pétrodollars de la Banque, sauf lorsqu'il est envoyé à la Cour internationale.
- Chaque joueur avance son pion d'autant de cases que de points obtenus par les dés.
- Plusieurs cas se présentent alors :

  Le joueur atterrit sur une concession lui appartenant : il ne verse rien et ne reçoit rien.

  Le joueur atterrit sur une concession à vendre. Pour l'acquérir, il verse à la Banque la somme inscrite sur la case et reçoit en échange le titre de concession.

  Le joueur a intérêt à acheter le titre de concession au cours de cette phase. Toutefois, s'il décide de ne pas l'acquérir, le titre est **immédiatement** mis aux enchères par la Banque à son prix de départ. Les enchères augmentent ensuite par paliers de 50.000 pétrodollars.

  Le joueur atterrit sur une concession appartenant à un autre joueur. Il lui verse des royalties

dont le montant est calculé en fonction de la valeur de la concession.

Exemple : *Koweit*

- *valeur de la concession : 200.000 pétrodollars,*
- *montant des royalties si le propriétaire ne possède qu'un ou deux titres de concession du groupe complet :*
  10 % de 200.000 pétrodollars = 20.000 pétrodollars,
- *montant des royalties si le propriétaire a la chance de posséder déjà le groupe complet :*
  20 % de 200.000 pétrodollars = 40.000 pétrodollars.

Le joueur atterrit sur une des cases suivantes :

- «Atterrissage» : il reçoit 500.000 pétrodollars.
- «Remplissage des réservoirs» : il verse 100.000 pétrodollars à la banque.
- «Assemblée de l'OPEP» : il ne verse rien, il ne touche rien (sauf ses royalties).
- «Chasse au faucon dans le désert» : il ne verse rien, il ne touche rien (sauf ses royalties).
- «Rejouez».
- «Égaré dans le désert» : il ne verse rien, il ne touche rien (sauf ses royalties).

Le joueur n'a évidemment pas le droit d'engager de transactions sur ces cases.

TÉLEX

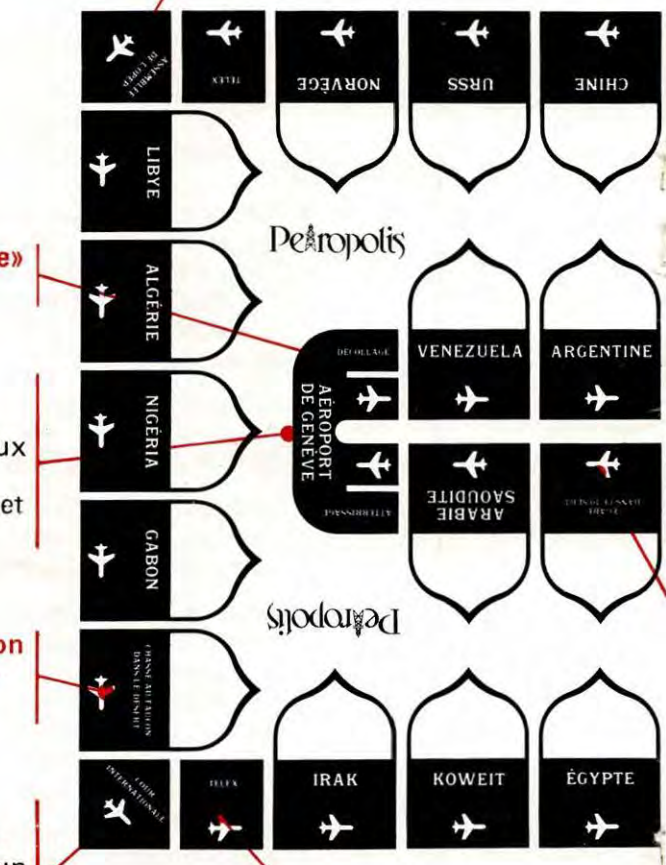
Le joueur atterrit sur une des cases Télex :

- Il prend le premier télex de la pile et se conforme à ses indications.

- Le télex est replacé sous la pile **sauf** s'il s'agit du télex : «La preuve de votre innocence a été faite. Vous êtes acquitté. Conservez ce télex».
- En effet, ce télex doit être conservé précieusement car il permet au joueur :
  - d'être libéré si la Cour internationale le place en état d'arrestation,
  - de le vendre à un autre joueur qui en a besoin, pour une somme fixée par les intéressés à leur convenance.
- Chaque fois qu'un joueur obtient un double, il tire un télex, mais auparavant, il peut acheter - si elle est libre - la concession sur laquelle il atterrit, ou doit acquitter le montant des royalties si un autre joueur en est le propriétaire.
- Chaque fois qu'un joueur, en obtenant un double, atterrit sur une des cases Télex, il tire un deuxième télex.
- Chaque fois qu'un télex envoie un joueur à Genève, celui-ci se pose sur la case «Atterrissage» et reçoit 500.000 pétrodollars.
- Chaque fois qu'un télex invite un joueur à se rendre dans un pays, on considère qu'il passe obligatoirement par Genève et il reçoit 500.000 pétrodollars. Une fois arrivé à destination, il peut acheter la concession si elle est libre, ou il acquitte à son propriétaire le montant normal des royalties.
- Lorsqu'un télex envoie un joueur à la Cour internationale, celui-ci ne touche pas les 500.000 pétrodollars pour survol de Genève.

DESCRIPTION DU PLAN DE JEU ET LEGENDES EXPLIC

Assemblée de l'OPEP :
case «**repos**»



Zone «Décollage»
case «**départ**».

Aéroport de Genève
divisé en deux zones : «Atterrissage» et «Décollage».

Chasse au faucon dans le désert :
case «**repos**».

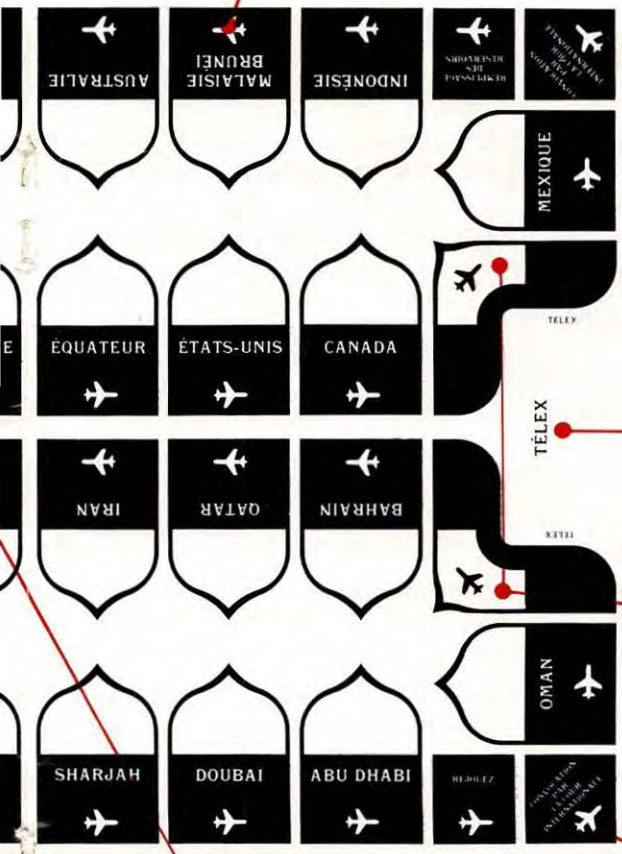
Cour Internationale :
case qui met un joueur en «État d'arrestation».

Télex :
permet au joueur de prendre un télex.

CATIVES

Titre de concession :
à acheter par les joueurs, en vue d'exploitation.

Les petits avions indiquent le sens de déplacement des pions sur le plan de jeu.



TÉLEX — case réservée aux cartes **Télex**

Télex :
permet au joueur de prendre un télex.

Égaré dans le désert :
case «**repos**»

Convocation par la Cour Internationale :
envoie le joueur à la case «Cour Internationale».

COUR INTERNATIONALE

Un joueur est considéré comme étant en état d'arrestation :

- Chaque fois qu'il atterrit sur la case «Cour internationale».
- Chaque fois qu'il atterrit sur la case «Convocation par la Cour internationale».
- Chaque fois qu'il tire un télex l'envoyant à la Cour.
- Lorsqu'un joueur tombe sur la case qui l'envoie à la Cour internationale, il ne touche pas les 500.000 pétrodollars pour survol de Genève.
- Un joueur peut obtenir sa libération :
  - en versant 500.000 pétrodollars au tour suivant **avant de jeter les dés,**
  - en obtenant un double au cours de l'un des 2 tours suivants mais, dans ce cas, il ne tire pas de télex,
  - en versant 50.000 pétrodollars au 3ème tour **avant de jeter les dés,**
  - en utilisant la carte télex : «La preuve de votre innocence a été faite. Vous êtes acquitté. Conservez ce télex», s'il a la chance de la détenir,
  - en achetant cette carte à un autre joueur à un prix déterminé entre eux.
- Tant qu'il est sur cette case, le joueur continue toutefois à percevoir les royalties qui lui sont dues.

ATTENTION

- *Si un joueur ne remarque pas qu'un partenaire a atterri sur une concession lui appartenant, il n'a plus le droit de réclamer les royalties qui lui étaient normalement dues une fois que le joueur suivant a jeté les dés.*
- *Si la première phase arrive à son terme alors qu'un joueur est en train de jeter les dés, de déplacer son pion ou de se soumettre aux indications qui lui sont données, il termine. Ce principe est valable pour chacune des deux phases.*

La pause :

Avant de passer à la deuxième phase, les joueurs marquent **une pause** de 15 minutes environ pendant laquelle :

- Le Banquier retire les titres de concessions restant sur le plan de jeu et les met aux enchères (voir p. 7). Les titres qui n'ont pas intéressé les joueurs sont replacés sur le plan de jeu. Ils pourront être achetés à tout moment au cours de la deuxième phase.

- Chaque joueur étudie soigneusement les concessions qu'il détient et les réunit par couleur. Étant donné qu'il ne peut commencer l'exploitation de ses concessions que s'il possède un ou plusieurs groupes complets, il met cette pause à profit :

  — soit pour acheter au Banquier la ou les concessions qui lui manquent pour constituer un groupe complet. Cet achat peut se faire aux enchères si plusieurs joueurs sont intéressés par le même titre,

  — soit pour procéder à des échanges, ou créer des associations avec un ou plusieurs de ses partenaires.

ÉCHANGES

Les joueurs peuvent procéder à des échanges de titres de concessions afin de compléter des groupes de même couleur. Le propriétaire d'un titre est en droit de demander une contre partie en pétrodollars s'il estime que le titre qu'il propose en vue d'échange a plus de valeur (stratégique ou financière) que le titre reçu.

ASSOCIATIONS

Les associations constituent un élément important du jeu. En effet, si l'échange s'avère impossible ou si un joueur estime qu'il n'est pas de son intérêt de vendre à un autre joueur la concession qui complèterait un groupe appartenant à ce dernier, des associations peuvent être créées pour contrer un joueur qui risquerait de devenir trop puissant :

- deux joueurs réunissent les concessions leur permettant de constituer un groupe complet Ils peuvent alors exploiter ce groupe et financer l'opération selon leurs disponibilités,
- cependant, ces joueurs n'ont pas le droit de se prêter mutuellement de l'argent,
- les difficultés financières de l'un (hypothèque, faillite) portent inévitablement préjudice à l'autre (voir p.20 et 21),
- chaque associé touche pour lui-même les royalties correspondant à sa ou ses concessions mais le pourcentage à percevoir sur chaque concession augmente du fait que le groupe est complet.
- chaque associé doit verser les royalties correspondantes s'il atterrit sur la ou les concessions appartenant à l'autre associé,
- toute acquisition de derricks ou de plates-formes d'exploitation se fait avec l'accord obligatoire des deux associés,

- un des associés a le droit de refuser une construction s'il juge que cet investissement dépasse ses possibilités financières.

- aucun prêt ni partage de bénéfices ne sont autorisés entre associés.

- Les transactions engagées au cours de cette pause exigent de l'astuce et de la rapidité et, une fois que les joueurs sont parfaitement familiarisés avec le jeu, ils peuvent, pour augmenter l'intérêt de la partie, décider de limiter la durée des transactions à 5 minutes, par exemple, et de pénaliser les joueurs qui dépassent le temps imparti.

Deuxième phase :

- Sa duree est fixée par convention à un temps déterminé (une heure est souhaitable).
- Les joueurs qui, à titre individuel ou en association, possèdent des groupes complets de concessions, peuvent commencer à les exploiter, c'est-à-dire à **les équiper de derricks ou de plates-formes.** Ce matériel est acheté au Banquier qui remet au joueur les installations correspondantes.
- Chaque fois qu'un joueur achète des derricks pour une concession d'un groupe complet, il doit **impérativement** en acheter le même nombre pour chacune des autres concessions du groupe. Évidemment, ses achats sont fonction de ses possibilités financières et de celles de son partenaire en cas d'association.
- Le prix d'achat d'un derrick est de 200.000 pétrodollars.
- Le prix d'achat d'une plate-forme est de 800.000 pétrodollars (soit 3 derricks + 200.000 pétrodollars par concession). Etant donné que chaque concession est obligatoirement équipée du même nombre d'installations, un joueur, s'il possède 3 concessions, doit acquérir 3 plates-formes, ce qui représente une somme totale de 2.400.000 pétrodollars ou 9 derricks + 600.000 pétrodollars.

- Chaque joueur repart de la case où il s'est arrêté à la fin de la première phase.

- Lorsqu'un joueur place des installations sur un groupe de pays, il ne peut les transférer sur un autre groupe même s'il en est le propriétaire.

- Les joueurs ne peuvent pas échanger leurs derricks ou leurs plates-formes contre des titres de concessions ou de l'argent. En cas de difficultés financières, seule la Banque est habilitée à les leur acheter, mais à moitié prix.

CONCESSION

- Lorsqu'un joueur atterrit sur une concession, plusieurs cas se présentent. Prenons par exemple le Koweit où la valeur de la concession est de 200.000 pétrodollars :

1er cas :

— la concession appartient au joueur : il ne verse rien et ne touche rien,

2ème cas :

— la concession appartient à un autre joueur qui ne possède que cette concession dans le groupe complet : les royalties représentent 10 % de la valeur de la concession, soit 20.000 pétrodollars,

3ème cas :

— la concession appartient à un autre joueur, associé y compris :

- si le propriétaire de la concession, seul ou en association, possède le groupe complet incluant le Koweit, mais que ce groupe ne soit pas exploité, les royalties représentent 20% de la valeur de la concession, soit 40.000 pétrodollars.

- si le propriétaire de la concession, seul ou en association, possède sur chacune des concessions du groupe dont le Koweit fait partie :

  1 derrick : les royalties représentent 50 % de la valeur de la concession, soit 100.000 pétrodollars,

ou **2 derricks** : les royalties représentent 100 % de la valeur de la concession, soit 200.000 pétrodollars,

ou **3 derricks** : les royalties représentent 150 % de la valeur de la concession, soit 300.000 pétrodollars,

ou **1 plate-forme** : les royalties représentent 200 % de la valeur de la concession, soit 400.000 pétrodollars,

4ème cas :

– le titre de concession du Koweit n'a pas encore été acheté. Le joueur peut alors l'acheter à la Banque au prix indiqué, seul ou en association,

5ème cas :

– si le joueur décide de ne pas acheter le titre de concession, celui-ci est obligatoirement mis aux enchères (voir p. 7).

REMARQUES

– En principe, il est prudent de n'acheter les plates-formes qu'en cours de partie. En effet, il est important que chaque joueur étudie constamment ses possibilités d'investissements car les risques qu'il prend par imprévoyance sont graves (difficultés financières temporaires, nécessité d'hypothéquer, faillite).

– Un joueur ne doit pas oublier qu'il doit faire face à de nombreuses sorties d'argent : cases «surprise», télex, royalties - dont le montant augmente au fur et à mesure de l'installation des concessions.

– L'équilibre entre les rentrées et les sorties d'argent doit être maintenu en permanence si le joueur veut arriver en bonne position à la fin de la partie.

DIFFICULTÉS FINANCIÈRES

Un joueur peut se trouver dans une situation financière difficile.

Plusieurs cas se présentent :

1er cas :

- Il est dans l'impossibilité de verser en espèces la totalité des royalties qu'il doit à un autre joueur, en atterrissant sur sa concession.

Il peut alors :

— soit revendre au Banquier des **plates-formes** ou des **derricks** à la moitié de leur prix d'achat. Il obtient ainsi de l'argent liquide,

— soit verser au joueur à qui il doit les royalties la moitié de la somme en espèces et l'autre moitié en concessions aux conditions imposées par le créancier. Ses rentrées ultérieures permettront peut-être au joueur de redresser la situation.

2ème cas :

- Il hypothèque **une ou plusieurs de ses concessions** auprès de la Banque. Le prêt accordé est égal à la moitié de la valeur de chaque concession.

— il ne peut évidemment hypothéquer une concession appartenant à un associé,

— s'il hypothèque une concession, il n'a pas le droit de la vendre ou de l'échanger. La concession ne peut changer de propriétaire que si le joueur fait faillite,

— les installations ne peuvent être hypothéquées. Si un joueur n'hypothèque qu'une seule concession d'un groupe, il doit d'abord vendre à la Banque toutes les installations du groupe, à la moitié de leur prix d'achat,

- le joueur reçoit de la Banque le montant du prêt,
- il place à l'envers son titre de concession hypothéqué,
- il ne perçoit plus de royalties pour la concession hypothéquée et toute exploitation est impossible tant que l'hypothèque n'est pas levée,
- si le joueur hypothèque une des concessions d'un groupe, ce groupe est considéré comme incomplet : le montant des royalties perçu pour les autres concessions n'est plus doublé,
- si la situation financière du joueur s'améliore, il peut obtenir que la Banque lève l'hypothèque, en lui remboursant la somme prêtée mais augmentée d'un intérêt de 20 %.

Exemple :

Un joueur se trouve contraint d'hypothéquer la concession du Koweit dont la valeur est de 200.000 pétrodollars. Le Banquier lui prête une somme correspondant à 50 % de cette valeur, soit 100.000 pétrodollars. Pour que l'hypothèque soit levée, le joueur doit payer au Banquier 100.000 pétrodollars, plus 20.000 pétrodollars correspondant aux 20 % d'intérêts dûs.

3ème cas :

Le joueur se trouve acculé à la faillite, c'est-à-dire dans l'impossibilité d'acquitter en espèces ou en concessions, aussi bien les royalties qu'il doit que les diverses taxes, amendes et pénalités perçues par la Banque.

- s'il doit des royalties, il verse à son créancier la totalité des espèces et des concessions qui lui restent. Il remet à la Banque ses installations à moitié prix,

  — si, parmi les biens du joueur en faillite, se trouve une concession hypothéquée, le créancier peut, s'il le souhaite, en obtenir la jouissance en faisant lever l'hypothèque. Il doit alors rembourser le montant de l'hypothèque correspondant à la moitié de la valeur de la concession, augmenté de l'intérêt de 20 % perçu sur le prêt. Si la concession n'intéresse pas le créancier, la Banque la met aux enchères.

  — les installations sont obligatoirement remises à la Banque qui les rachète à la moitié de leur prix d'achat. Le montant de cette opération est distribué à parts égales aux créanciers par le Banquier

- si le joueur a des dettes envers la Banque, il lui remet toutes ses possessions : les titres de concessions sont immédiatement vendus aux enchères et les installations sont rachetées par les joueurs intéressés, au prix initial.

REMARQUES

- La faillite d'un joueur entraîne inévitablement des difficultés financières pour son associé. En effet, la totalité des installations du joueur en faillite et de son associé est remise à la Banque.

En outre, si les biens du joueur ne suffisent pas à couvrir sa dette, les titres de concessions de l'associé sont automatiquement remis à la Banque jusqu'à concurrence du montant dû.

- Un joueur en faillite est nécessairement contraint de se retirer du jeu.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque l'on arrête la partie à la fin du temps convenu, chaque joueur compte ses liquidités et calcule uniquement la valeur de ses installations, les titres n'ayant plus de valeur. Le gagnant est celui qui possède le capital le plus important et, par conséquent, le «pétropole».

Petropolis®

TABLE DES MATIÈRES

	page
• But du jeu	1
• Ce qu'il faut savoir	2 et 3
• Description d'un titre de concession	4
• Description d'un groupe complet de concessions et d'installations	5
• Préparation de la partie	6
• Déroulement de la partie	7 à 17
• Description du plan de jeu	10 et 11
• Difficultés financières	18 à 20
• Fin de la partie	21

FERNAND NATHAN

© 1976 Fernand Nathan Paris and Petropolis

540 752