

TYCOON



**Spelregels
Règles du jeu
Rules of the Game**

551

Tycoon

Un jeu de Wolfgang Kramer et Horst-Rainer Rösner

Qui réussira à développer l'entreprise la plus puissante ?
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans. Durée de jeu : + 75 minutes.

CONTENU

1 plateau de jeu
4 avions (en 4 couleurs)
72 hôtels (en 4 couleurs, 18 hôtels par couleur)
20 usines (en 4 couleurs, 5 usines par couleur)
54 billets d'avion, dont 18 pour les vols réguliers et 36 pour les vols charters
24 emprunts (14 cartes de 10 millions et 10 cartes de 16 millions)
100 billets de banque (30 de 1 million, 20 de 5 millions, 30 de 10 millions et 20 de 50 millions)

BUT ET RÉSUMÉ DU JEU

Vous êtes le propriétaire et le président-directeur général d'une entreprise. Vous allez voyager à travers le monde pour implanter des hôtels et des usines dans les différentes villes. Votre objectif est de devenir l'entrepreneur le plus puissant et le plus riche. Le gagnant est le joueur qui, à la fin du jeu, possède le plus d'argent.

Le jeu est divisé en trois phases, qui se terminent chacune par un jour de paie. Celui qui possède le plus d'argent après le troisième jour de paie, remporte la partie.

La somme d'argent que vous recevez lors d'un jour de paie est déterminée par :

- Le nombre de villes dans lesquelles vous possédez des hôtels (répartition).
- Le nombre d'usines que vous avez construites.
- Le fait que vous possédiez le plus grand nombre d'hôtels dans une ville ou bien que vous soyez le deuxième plus important propriétaire dans celle-ci (majorité).

LE MATÉRIEL

Le plateau de jeu

Sur celui-ci figurent 9 villes et un tableau.

Dans les villes, on peut construire des hôtels et des usines. Au-dessus du nom de la ville se trouvent 4 cases grises. Les deux cases de gauche sont des pistes d'atterrissage pour les avions. Y sont également mentionnés les coûts de construction d'un hôtel dans cette ville (voir illustration 1). Les terrains à bâtir pour ces hôtels sont représentés par les cases qui entourent la photo.

Les deux cases grises de droite représentent les terrains industriels ; c'est

sur ces cases que vous installez vos usines. Le coût de construction pour une usine y est indiqué.

Sur le tableau se trouvent deux colonnes. Dans la colonne de gauche, vous cherchez le nombre de villes dans lesquelles vous avez construit. Dans la colonne de droite, est indiquée la somme que vous recevrez le jour de paie. Par exemple : Au cours de la première phase de jeu vous avez construit des hôtels dans 3 villes différentes. À présent c'est le jour de paie : vous recevez 5 millions.

Les billets d'avion

Sur les billets d'avion sont indiquées les villes vers lesquelles vous pouvez vous envoler et le prix du vol. Celui qui achète un billet d'avion, met en place une liaison aérienne avec une ville et il ne peut effectuer qu'un seul vol avec ce billet. Les avions et les routes dessinés sur le plateau n'ont aucune signification dans le déroulement du jeu.

Il y a deux sortes de billets d'avion :

- Vols réguliers
- Vols charter

Les vols réguliers

Un billet en vol régulier peut être utilisé de deux manières différentes :

- Soit vous vous envolez vers la ville qui est indiquée sur votre billet,
 - Soit vous vous déplacez du nombre de cases indiqué par les carrés présents sur votre billet (chaque carré correspond à une case).
- Si vous êtes dans une ville et que vous possédez un vol régulier avec un carré, Vous pouvez vous déplacer vers une ville adjacente horizontalement ou verticalement. Si vous avez un billet avec plusieurs carrés, vous pouvez avancer du nombre de cases indiqué.



Destination directe : À partir de n'importe quelle ville et à partir de votre banque, vous pouvez prendre un vol direct pour le Caire.

Le prix que vous devez payer pour le billet.

Nombre de carrés : À partir de n'importe quelle ville vous pouvez avancer de deux cases.

Un vol régulier

Exemple : La carte vol régulier "Le Caire / 2 carrés ; coût = 5". Pour obtenir ce billet, vous devez payer 5 millions à la banque. Vous pouvez maintenant :

- Soit voler directement vers le Caire,
- Soit vous déplacer du nombre de cases indiqué sur le billet. Vous n'avez pas besoin d'être au Caire pour utiliser ce billet ; vous pouvez l'utiliser partout. Si vous venez d'arriver à Hong-Kong par exemple, vous pouvez, avec ce billet, vous déplacer jusqu'à Mexico City, le Cap ou Monaco.

Les vols charters

Un billet en vol charter coûte moins cher. Mais vous ne pouvez voler qu'entre les 2 villes qui sont marquées sur le billet. Si vous achetez par exemple le billet "Mexico City - Cape Town", vous payez à la banque 2 millions, mais vous ne pouvez aller que de Mexico City à Cape Town ou l'inverse. Pour pouvoir voyager en charter, on doit donc déjà se trouver dans l'une des deux villes indiquées.



Vous devez vous trouver dans l'une des deux villes et vous pouvez alors avec ce billet vous envoyer vers l'autre ville.

Le billet coûte 3 millions.

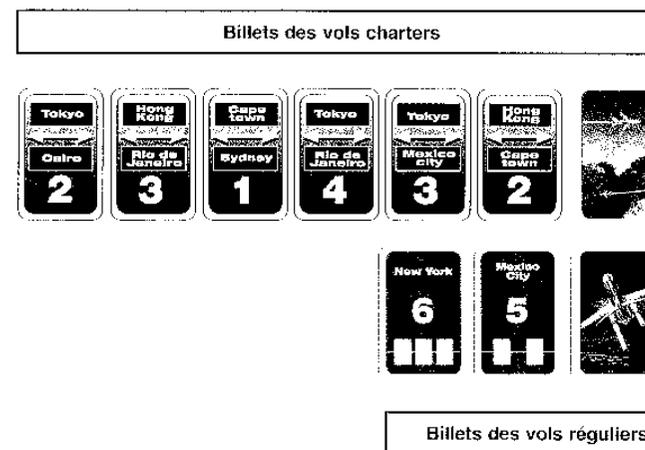
Un vol charter

PRÉPARATION

Avant de commencer une partie il faut procéder comme indiqué ci-après. Chacun choisit un avion et le pose devant lui sur la table.

Chaque joueur reçoit 6 hôtels et 5 usines de la même couleur que son avion et les place également devant lui sur la table. Au début de la partie, chaque joueur reçoit 15 millions. Cet argent doit rester devant le joueur, bien visible de tous.

On sépare les billets d'avion en deux paquets: l'un avec les vols réguliers et l'autre avec les vols charters. On mélange chacun des deux paquets et on les place, faces cachées, à côté du plateau. On prend les deux premières cartes du paquet "vols réguliers" et on les pose l'une à côté de l'autre, faces visibles, près du paquet correspondant. On procède de la même façon avec le paquet "vols charters", mais cette fois-ci en prenant six cartes. Un des joueurs représente la banque et gère l'argent du jeu et les cartes d'emprunts.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous devez effectuer l'une des 3 actions suivantes :

1 Effectuer un emprunt

Chaque joueur possède sa propre banque. C'est l'endroit qui se trouve devant vous à côté du plateau. C'est là que vous commencez la partie et c'est là que vous devez retourner chaque fois que vous voulez effectuer un emprunt. Si vous empruntez de l'argent, votre tour est terminé.

2 Construire (ou rénover) un hôtel

Vous pouvez effectuer cette action soit dans la ville où vous vous trouvez déjà, soit dans la ville où vous arrivez après votre déplacement. Vous ne pouvez construire qu'un seul hôtel par tour. La construction (ou rénovation) d'un hôtel termine votre tour de jeu.

3 Construire une usine

Vous pouvez effectuer cette action soit dans la ville où vous vous trouvez déjà, soit dans la ville où vous arrivez après votre déplacement. Vous ne pouvez construire qu'une seule usine par tour. La construction d'une usine termine votre tour de jeu.

Avant la construction d'un hôtel ou d'une usine, vous pouvez effectuer deux autres actions, à savoir : acheter des billets d'avion et vous déplacer. Vous ne pouvez choisir qu'une seule des trois premières actions. Par contre, vous pouvez acheter des billets d'avion et voyager autant que vous le souhaitez, sans que ce soit une obligation.

LES DIFFÉRENTES ACTIONS

1) Effectuer un emprunt

Cette action ne peut être réalisée que dans votre banque, qui se trouve devant vous sur la table. Avant de prendre l'avion au début du jeu, ou lorsque vous n'avez plus d'argent ou si vous ne voulez rien construire pendant votre tour, vous pouvez retourner à votre banque et y effectuer un emprunt. Vous n'avez pas besoin d'un billet d'avion pour cela. Vous prenez votre avion et vous le posez devant vous sur la table. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul emprunt par tour :

*1 emprunt de 10 millions (12 millions à rembourser) ou
1 emprunt de 16 millions (20 millions à rembourser)*



→ Montant que vous recevez

→ Montant que vous devez rembourser

Vous prenez une carte emprunt, la posez face visible devant vous sur la table et recevez l'argent de la banque. Lors de votre prochain tour, vous pouvez soit rester dans votre banque et emprunter encore, soit vous envoler vers une ville au moyen d'un vol régulier. Lorsque vous effectuez un emprunt, vous ne pouvez entreprendre aucune autre action pendant le même tour.

Celui qui ne peut pas ou ne veut pas construire pendant son tour, doit retourner à sa banque et effectuer un emprunt. Pour cela, le joueur n'a pas besoin de billet d'avion.

2) et 3) Construire un hôtel ou une usine

Celui qui veut effectuer une construction doit s'envoler vers une ville et se poser sur une piste d'atterrissage vide. Ce sont les deux cases en haut à gauche. Pour pouvoir construire un hôtel ou une usine, vous devez atterrir sur l'une de ces deux cases. Si la première case est occupée, vous vous placez sur la deuxième. Ensuite vous choisissez ce que vous voulez construire, un hôtel ou une usine. On ne peut construire que deux usines dans la même ville. Vous payez le prix qui est indiqué sur le terrain de l'usine (qui est encore vide).

On peut construire plusieurs hôtels dans une ville. Vous payez pour un hôtel le prix indiqué sur la case où vous avez atterri. Vous ne pouvez construire qu'un seul hôtel ou qu'une seule usine par tour, et cette action termine votre tour de jeu. Vous pouvez aussi y rester le tour suivant et construire à nouveau. Lorsque vous vous trouvez sur la piste d'atterrissage la plus chère, vous ne pouvez pas changer et vous placez sur la piste la moins chère. Cela n'est possible que si vous quittez d'abord la ville et que vous y revenez par la suite.

Si les deux pistes d'atterrissage sont occupées, vous ne pouvez pas construire dans cette ville. Cependant, vous pouvez utiliser cette ville comme escale vers une autre destination.

Celui qui construit dans une ville le premier hôtel, place celui-ci sur la première case (case "0") des terrains à bâtir correspondants. L'hôtel suivant doit être construit, et ce quel que soit le joueur, sur le terrain à bâtir qui se trouve directement à côté, et ainsi de suite. On ne peut pas construire sur le dernier terrain. Voir les illustrations 1 à 3.

Rénover

Un hôtel ne reste pas en bon état pendant toute la partie. À chaque fois qu'un hôtel est construit sur un terrain "rouge", le premier hôtel doit être "fermé", quelle que soit la personne à qui il appartient. Il est retiré du terrain et placé au milieu de la ville.

Cet hôtel ne compte pas lors des jours de paie, ni pour la répartition ni pour la majorité. On commence toujours par "fermer" le premier hôtel construit et, ensuite, lorsqu'on construit sur la deuxième case rouge, on "ferme" celui qui a été construit en deuxième position et ainsi de suite. Les terrains à bâtir qui sont libérés restent vides.



Cependant, le propriétaire d'un hôtel "fermé" peut le remettre en jeu à condition qu'il se déplace une nouvelle fois jusqu'à cette ville. Il pose alors son avion sur une piste d'atterrissage libre et peut rénover sans frais son hôtel. Cela signifie que le joueur place son hôtel à la fin de la chaîne d'hôtels sur le premier terrain à bâtir libre, comme s'il construisait un nouvel hôtel. Celui qui rénove son hôtel ne peut construire, pendant ce tour, aucun autre hôtel ou usine.

Sur l'illustration 3, un hôtel du joueur BLEU est "fermé". BLEU se retrouve ainsi classé troisième dans cette ville et ne reçoit le jour de paie aucun argent pour la majorité.

Acheter des billets d'avion

Il y a donc toujours six cartes visibles pour les vols charters et deux cartes pour les vols réguliers. Vous pouvez en acheter autant que vous voulez.

Vous prenez un ou plusieurs billets d'avion et payez la banque. Vous n'avez pas besoin d'utiliser tout de suite ces billets, vous pouvez les garder et les utiliser plus tard comme vous le souhaitez. Après votre tour, de nouveaux billets d'avion sont retournés de façon à ce que le joueur suivant puisse toujours avoir le choix parmi 6 vols charter et 2 vols réguliers. S'il ne reste plus assez de billets d'avion dans le paquet, les cartes qui ont déjà été utilisées sont mélangées de nouveau pour reconstituer le paquet.

Prendre l'avion

Vous utilisez un billet que vous aviez déjà ou que vous venez d'acheter pour déplacer votre avion jusqu'à la ville que ce billet permet d'atteindre. Vous pouvez y séjourner et construire un hôtel ou une usine, ou vous pouvez vous envoler vers une autre ville avec un autre billet et construire dans celle-ci. Pendant votre tour, vous pouvez prendre l'avion autant de fois que vous le souhaitez.

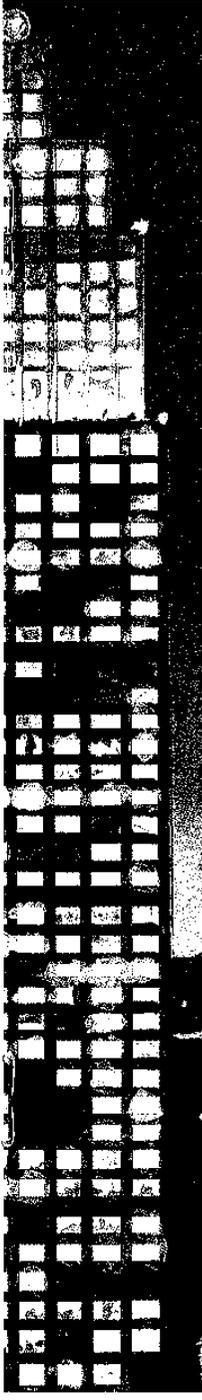
Exemple : vous vous déplacez jusqu'à Rio de Janeiro en vol régulier et à partir de là vous vous envolez vers le Cap en vol charter.

À partir de votre banque, vous devez obligatoirement utiliser un vol régulier. Pour retourner vers votre banque, vous n'avez pas besoin de billet, autrement dit, ça ne vous coûte rien.

Chaque billet d'un vol charter ou d'un vol régulier utilisé est, après le déplacement, immédiatement posé sur la pile de défausse à côté du plateau de jeu.

JOUR DE PAIE

Dès qu'un joueur a placé tous les hôtels qu'il avait devant lui, la fin de la phase en cours est déclenchée. Cependant, le tour de jeu qui est en cours continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué. Ensuite a lieu le jour de paie.



Chaque joueur reçoit de l'argent en fonction de la répartition des hôtels dans les différentes villes, de la présence majoritaire dans une ville et du nombre d'usines construites.

• Répartition

Voir le tableau figurant sur le plateau de jeu.

Celui qui possède des hôtels dans 2 villes différentes reçoit 2 millions, dans 3 villes 5 millions et ainsi de suite jusqu'à 9 villes, où le joueur reçoit 40 millions.

• Majorité

Chaque ville donne lieu à un calcul différent. Seuls les joueurs qui sont classés premier et deuxième dans une ville, c'est à dire celui qui possède le plus grand nombre d'hôtels et celui qui en détient le plus grand nombre après lui, reçoivent de l'argent.

Les montants qui doivent être payés dans chaque ville sont indiqués sur le premier terrain à bâtir inoccupé situé après le dernier hôtel construit. Sur l'illustration 2 ce montant s'élève à 20 millions pour le joueur qui est classé premier et 10 millions pour le deuxième.

Si dans une ville plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'hôtels, c'est celui qui a construit le premier hôtel dans cette ville qui l'emporte. Sur l'illustration 2, BLEU et JAUNE ont chacun deux hôtels. Puisque BLEU a placé son premier hôtel avant JAUNE, c'est BLEU qui est classé premier dans cette ville et JAUNE deuxième. Si ROUGE construisait l'hôtel suivant, alors ce serait lui le premier et BLEU le deuxième.

• Usines

En principe, une usine rapporte autant d'argent que la deuxième place dans le calcul de la majorité. Sur l'illustration 3, BLEU et ROUGE reçoivent 12 millions. Cependant, dans la ville ayant la chaîne hôtelière la plus longue, une usine rapporte autant d'argent que la première place dans le calcul de la majorité. Sur l'illustration 3, BLEU et ROUGE auraient dans ce cas reçu 24 millions. La taille d'une chaîne hôtelière est toujours déterminée par le dernier hôtel de la chaîne (les terrains à bâtir vides au début d'une chaîne comptent aussi).

Si plusieurs villes sont à égalité pour la chaîne la plus longue, chaque usine de ces villes rapporte autant d'argent que la première place dans le calcul de la majorité.

POURSUITE DU JEU APRÈS UN JOUR DE PAIE

• Rembourser ou prolonger des emprunts

Après un jour de paie, chaque joueur doit décider - en commençant par le premier joueur du tour - ce qu'il fait avec ses emprunts. Vous pouvez soit rembourser vos emprunts, soit les prolonger. Vous devez prendre une décision pour chaque carte emprunt. Lorsque vous remboursez un

