

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



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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



OBJECTIF PATRIMOINE

LE BUT DU JEU :

Faites votre place au soleil dans la société, réalisez votre objectif patrimoine tout en conservant votre standing.

MATERIEL DE JEU :

- Règle du jeu
- 6 pions de couleurs différentes
- 24 cartes "éléments-objectifs"
- 6 cartes "standing"
- 30 cartes "vie quotidienne"
- 1 dé
- 288 billets de banque

PREPARATION DE LA PARTIE :

- Les joueurs doivent se munir d'une feuille et d'un crayon pour gérer leur produit bancaire.
- Après avoir déplié le plateau et l'avoir posé sur une surface plane suffisamment grande pour l'accueillir, les joueurs tirent au sort un pion de couleur qu'ils placent sur la case départ.
- Ils battent les cartes "standing", en choisissent une au hasard, la regardent et la gardent secrète tant qu'ils ne sont pas contraints de dévoiler les informations qu'elle contient.
- Les cartes "standing" constituent le modèle de gestion qu'ils doivent poursuivre, les charges annuelles auxquelles chacun doit faire face et désignent l'objectif à acquérir.
- Les joueurs posent sur le plateau, après les avoir battues, les cartes "vie quotidienne", qu'ils retournent face cachée. Ensuite, ils répartissent sur la table, à côté du plateau, les cartes "éléments-objectifs", face visible, afin de pouvoir s'en saisir rapidement.

- Un joueur se désigne pour tenir la banque et recevra pour cela 10.000 F. à chaque fois qu'il passera par la case départ. Le banquier devra tenir les comptes des prêts et remboursements. Ce joueur distribue 400.000 F. à chacun des joueurs de la façon suivante : 1 x 100.000 F. ; 3 x 50.000 F. ; 12 x 10.000 F. ; 5 x 5.000 F. ; 5 x 1.000 F.
- Le joueur le plus jeune lance le dé et débute la partie.

LES DIFFERENTES ETAPES DU JEU :

- ◆ **Case départ** : lorsque les joueurs passent par la case départ, ils reçoivent leur salaire annuel (voir fiche "standing"). Si un joueur s'arrête sur la case départ, la banque lui verse 20.000 F. supplémentaires ainsi que les autres joueurs. Cette règle s'applique également au joueur qui gère la banque. A chaque fois que vous franchissez cette case départ, une année nouvelle débute.
- ◆ **Cases "Impôts sur le revenu", "Cotisation exceptionnelle" et "Epargne salariale"** : les joueurs se conforment à ce qui est inscrit sur leur fiche "standing".
- ◆ **Case "Héritage"** : le joueur qui pose son pion sur cette case reçoit de la banque 10.000 fois le montant mentionné par le dé.
Exemple : Muriel lance le dé et obtient le chiffre 3; elle reçoit 30.000 F.
- ◆ **Case "Objectifs"** : lorsque les joueurs s'arrêtent sur cette case, ils peuvent acheter un ou plusieurs des éléments qui constituent leur objectif (mentionné sur leur fiche "standing"). Voir ci-après "L'achat des objectifs".
- ◆ **Cases "Plan Epargne Logement" (P.E.L.)** : tout joueur en mesure de placer un capital de 400.000 F. est habilité à le faire lorsqu'il s'arrête sur cette case. Le joueur doit alors comptabiliser le nombre de tours de jeu (un tour = une année) car pendant 10 ans, il recevra à chaque passage sur une case "Plan Epargne Logement" 5% de son capital, soit 20.000 F. A tout moment avant de lancer le dé, le joueur peut rentrer en possession de son capital. Au bout de la dixième année, il recouvrera l'intégralité de son placement. Il a d'autre part la possibilité d'emprunter 600.000 F., le remboursement s'effectuant à chaque passage par la case départ à raison de 80.000 F. pendant 10 ans.

.../...

LES DIFFERENTES ETAPES DU JEU (Suite) :

- ◆ **Case "OptiPlus"** : le joueur reçoit 5.000 fois le montant indiqué par le dé.
- ◆ **Case "OptiRente"** : s'il s'arrête sur cette case, le joueur peut placer de 50.000 F. jusqu'à 1.200.000 F. La somme versée est prise en compte par le banquier et doit rester visible aux yeux de tous. Le joueur doit alors comptabiliser le nombre de tours de jeu (un tour = une année) car lorsqu'il repasse par cette case, il touche pendant les 8 années suivantes une somme égale à 10% de son placement. Au terme de ces 8 années, il peut rentrer en possession de son capital ou prolonger le placement pour encore 2 années. Selon le cas, au 9ème ou 11ème tour, son capital lui est restitué. A tout moment avant de lancer le dé, le joueur peut retirer la somme qu'il a placée.
- ◆ **Case "Plan Etudes"** : à chaque fois qu'un joueur s'arrête sur cette case, il reçoit autant de fois 5.000 F. qu'il a d'enfants mentionnés sur sa fiche "standing".
- ◆ **Case "Assurance Vie"** : lorsqu'il s'arrête sur cette case, le joueur qui auparavant a pioché et conservé la carte "vie quotidienne" intitulée Assurance vie PEP Garantie en reçoit le bénéfice, soit 725.000 F.
- ◆ **Case "Plan Messidor"** : lorsqu'il s'arrête sur cette case, le joueur peut placer un capital de 100.000 F. Par la suite, à chaque fois qu'il lance le dé et obtient le chiffre 3, il reçoit 10.000 F. Ce placement arrive à terme lorsque le joueur a obtenu vingt fois le chiffre 3 au lancer du dé : il rentre alors en possession de son capital. Mais il peut aussi le reprendre à tout moment avant de lancer le dé.
- ◆ **Case "Plan Moisson"** : lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case, il peut placer 120.000 F. Le joueur doit alors comptabiliser le nombre de tours de jeu (un tour = une année), car au bout de 5 années, il recevra son capital augmenté des intérêts, soit la somme de 170.000 F.
- ◆ **Case "Dividendes"** : à chaque fois qu'un joueur s'arrête sur cette case, il reçoit 15.000 F.

c FORCES & MEDIA 1992

L'ACHAT DES OBJECTIFS :

Chaque objectif vaut 3 millions de francs. Il est symbolisé par un puzzle de quatre cartes éléments valant 1) 700.000 F. ; 2) 700.000 F. ; 3) 700.000 F. ; 4) 900.000 F. Dès qu'un joueur pense avoir les capacités financières pour acquérir un de ces éléments, il verse intégralement le montant de cette somme à la banque, et prend une carte élément de son objectif qu'il pose sur l'illustration représentant son objectif au centre du plateau. S'il dispose des liquidités nécessaires pour acheter plusieurs éléments, il peut le faire. Néanmoins, chacun doit être attentif à ne pas disperser ses liquidités afin de faire face aux différentes charges.

Si toutefois un joueur a tiré dans les cartes "vie quotidienne" une carte lui permettant d'acheter à crédit, il pourra s'en servir et se conformera à ce qui est mentionné sur celle-ci.

HYPOTHEQUE :

Si un joueur est contraint de vendre tout ou partie de son objectif, il reçoit la moitié du prix de ce qu'il vend et rachètera au prix d'origine.

FIN DE LA PARTIE :

Dès qu'un joueur a réuni tous les éléments de son objectif et que son compte n'est pas débiteur, il est déclaré vainqueur : la partie s'arrête.

OBJECTIF PATRIMOINE