

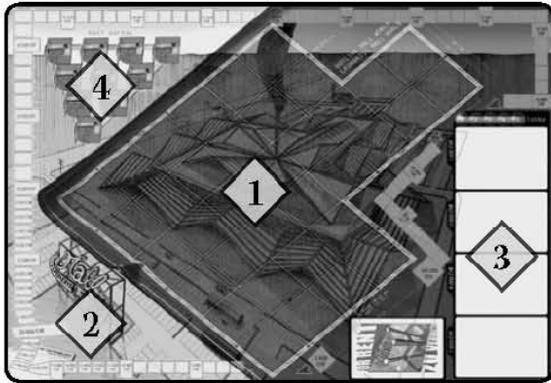
# Mall World

Un jeu pour 3-5 joueurs de Andrea Meyer

Après de nombreuses luttes, la décision a enfin été prise de construire le nouveau centre commercial : Mall World. Il est maintenant temps de définir quelles boutiques allaient y être installées et quel emplacement elles occuperaient dans le centre. Les joueurs sont en charge de cette tâche et vont par la même occasion tenter de s'enrichir. Comme dans la vraie vie, le vainqueur sera celui qui aura remporté le plus d'argent légalement ou non.

## Matériel

Un plateau : représentant 36 emplacements du centre commercial , une piste  des soldes des comptes en banque Suisse appartenant aux joueurs, quatre emplacements pour les contrats à l'entrée du centre (lobby) , la caisse noire, et le bureau du centre  pour les contrats terminés.



Une caisse noire

36 tuiles boutique :



9 boutiques d'alimentation en vert



9 boutiques de vêtements en violet



9 boutiques de loisir en rouge



9 boutiques de sport en bleu

Une salle de stockage



Un vestiaire



32 pions clients cibles :



8 femmes en vert, 8 hommes en violet



8 adolescents en rouge, 8 enfants en rouge



10 pions corruption (valeurs : 2x +4.000, +3.000, +2.000, +1.000, -1.000, 2x -2.000, 2x -3.000)



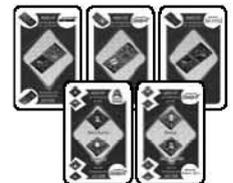
40 cartes agrément



22 cartes contrat, dont :

10 contrats de placement

12 contrats de location



6 contrats spéciaux



De l'argent liquide (25 pièces en bois)



10 marqueurs (2 pour chaque couleur de joueur)



5 cartes résumé (anglais/allemand)



Un livret de règles

## Avant de commencer

Avant votre première partie de Mall World, sortez les tuiles, les pions et la caisse noire de leur support.

---

## Préparation

---

Note : certains changements sont nécessaires pour une partie à 3 joueurs. Ils sont détaillés dans la suite et à la fin des règles dans le résumé.

---

### Avant chaque partie

---

Placez le plateau sur la table. Pour une partie à trois ou quatre joueurs, placez la salle de stockage sur 3 boutiques adjacentes. A trois joueurs, placez aussi le vestiaire sur trois autres boutiques. Aucune boutique ne doit être complètement isolée du reste du centre commercial par le placement de la salle de stockage et du vestiaire.

Placez la caisse noire près du plateau.

Triez les pions clients cibles et les boutiques. Placez-les près du plateau face visible.

Placez une tuile boutique de chaque couleur sur le plateau de façon à ce qu'aucune d'elle ne se touche. Pour votre première partie, placez les boutiques comme indiqué sur l'illustration.

Mélangez les cartes d'agrément et placez les en une pile face cachée près du plateau, retournez les quatre premières cartes et placez-les près de cette pile.

Mélangez les cartes contrat de location et de placement séparément. Construisez une pile de cartes face cachée avec en dessous les contrats de location et au-dessus les contrats de placement. A trois joueurs, retirez trois cartes de chaque type et remettez les dans la boîte. Piochez quatre cartes contrat que vous placez dans les 4 emplacements indiqués (7000 CHF, 4000 CHF, 2000 CHF, 1000 CHF) et placez la pile de cartes contrats à côté.

Mélangez les pions corruption face cachée. Piochez un nombre de pions égal au nombre de joueurs plus un et placez les dans le bureau du centre. Mettez les autres pions de côté ; vous en aurez besoin lors des prochaines phases du jeu.

Chaque joueur prend les 2 marqueurs de sa couleur. Chacun place un marqueur sur la piste des comptes sur l'emplacement 20.000 CHF. L'autre marqueur est conservé par chaque joueur devant lui. Chaque joueur prend 5 pièces, un résumé, 1 carte contrat spécial face cachée (prise au hasard), et 4 cartes agrément de la pile face cachée.

Placez les marqueurs, pièces et résumés restant ainsi que les cartes contrat spécial face cachée non utilisés dans la boîte.





## Le jeu

Mall World se joue en 3 phases. Une phase est terminée lorsqu'il n'y a plus de pions corruption dans le bureau du centre.

Les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 cartes en main (cartes d'agrément et cartes contrat). Si un joueur est amené à avoir plus de 8 cartes, son voisin de droite lui retire au hasard le surplus de

cartes (les cartes d'agrément sont défaussées, les cartes contrat sont replacées dans la boîte).

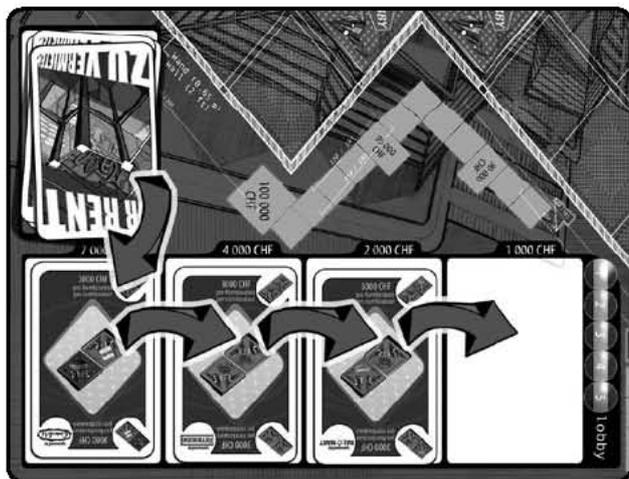
Un tour comporte quatre actions, certaines sont facultatives. Les actions sont :

- Accepter un contrat
- Développement (commerce de cartes agrément ou validation de contrat)
- Pioche et Défausse des cartes d'agrément
- Distribution de la caisse noire

## Les actions

### 1. Accepter un contrat (facultatif)

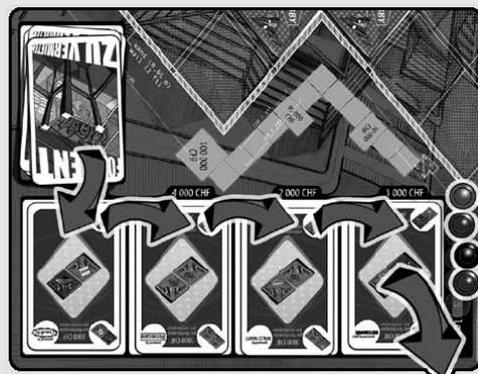
Le joueur actif prend une carte contrat parmi les quatre contrats proposés, l'ajoute à sa main, et paye le prix indiqué sur le plateau en retranchant la somme de son compte en banque (7000, 4000, 2000 ou 1000 CHF). Les ordres les plus chers sont avancés pour remplir l'espace laissé libre par la carte prise. Une nouvelle carte contrat est piochée et placée sur l'emplacement 7.000 CHF laissé libre.



**IMPORTANT** : si un joueur n'accepte aucun contrat (parqu'il ne le souhaite pas ou parce qu'il possède déjà 8 cartes en main) et qu'il reste encore des contrats dans la pile de contrats, il place le marqueur de sa couleur près des quatre cartes contrat dans l'entrée du centre (lobby).

**ATTENTION** : Dès que le premier contrat de location est accepté, toutes les cartes contrat de placement sont retirées. Complétez les places laissées libres comme indiqué plus haut.

**ATTENTION** : Si au début du tour d'un joueur, tous les marqueurs des joueurs sont dans l'entrée du centre (lobby), il retire du jeu le contrat le moins cher et le replace dans la boîte. Complétez les places laissées libres comme indiqué plus haut. Après cela, il peut décider d'accepter ou non un contrat (voir plus haut).



*Exemple 1 : aucun des joueurs n'a accepté de contrat dans le dernier tour, tous les marqueurs de joueurs sont donc dans l'entrée du centre. Christine retire du jeu la carte contrat de plus faible valeur. Elle déplace les cartes restantes vers la droite et retourne la première carte de la pioche pour compléter l'espace laissé libre. Cette nouvelle carte peut être acquise pour 7000 CHF. Ensuite, tous les joueurs récupèrent leur marqueur de couleur.*

## Les actions

### 2. Développement (obligatoire)

Le joueur actif doit se développer en effectuant exactement une de ces deux actions :

- A) commerce de cartes d'agrément  
ou
- B) valider un contrat

**IMPORTANT :** dans la 3<sup>ème</sup> phase, un joueur peut effectuer ces deux actions lors d'une même tour.

#### A) commerce de cartes d'agrément

Le joueur actif choisit 1-3 cartes d'agrément de sa main qu'il souhaite voir appliquer. S'il propose une seule carte, il applique lui-même son effet et paye une pièce à la caisse noire.

S'il offre plusieurs cartes, tous les autres joueurs enchérissent, en plaçant leur mise dans leur poing fermé, pour acquérir le droit de jouer une des cartes d'agrément proposées. Le joueur actif ne prend part à l'enchère que dans les parties à trois joueurs. Les joueurs ouvrent leur poing simultanément. Ceux qui n'ont rien misé ne peuvent prétendre à rien.

Le joueur avec la plus grande somme choisie une des cartes d'agrément proposée et la joue immédiatement. Si trois cartes d'agrément ont été proposées, le second joueur à avoir proposé la plus grande somme peut aussi en choisir une et la jouer.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre après le joueur actif l'emporte. A trois joueurs, si le joueur actif est impliqué dans une égalité, c'est lui qui l'emporte. Le joueur actif doit toujours jouer la dernière carte de son offre.

Les cartes d'agrément acquise par cette enchère à poing fermé doivent être jouées immédiatement (meilleure enchère en premier, joueur actif en dernier). La mise est payée soit au joueur actif, soit à la caisse noire, selon le tableau suivant :

Cartes		Nombre de cartes d'agrément offertes		
		3	2	1
1	droit de construire	meilleure enchère	meilleure enchère	joueur actif
	argent	au joueur actif	dans la caisse noire	1 pièce dans la caisse noire
2	droit de construire	2 <sup>ème</sup> meilleure enchère	joueur actif	
	argent	dans la caisse noire	gratuit	
3	droit de construire	joueur actif		
	argent	gratuit		

A trois joueurs, si le joueur actif a fait la meilleure enchère, sa mise est donnée à la caisse noire.

Si deux ou trois cartes d'agrément sont proposées, les cartes sur lesquelles personne n'a misé sont jouées par le joueur actif gratuitement.

*Exemple 2 : James a proposé 3 cartes d'agrément et les a placées devant lui face visible. Christine mise 3 pièces, Andrea ne mise rien et Jay mise 1 pièce. Christine donne ses 3 pièces à James, choisie une des trois cartes d'agrément et la joue immédiatement. Jay prend une des deux cartes restantes et la joue immédiatement en plaçant les tuiles indiquées par la carte sur le plateau. Il place sa pièce mise dans la caisse noire. James joue la dernière carte gratuitement.*

*Exemple 3 : James, Christine et Jay font une partie à trois. James propose 3 cartes d'agrément et les place devant lui face visible. Christine mise 3 pièces, James et Jay misent tous les deux 2 pièces. Christine donne ses 3 pièces à James et est le premier joueur à choisir la carte et à la jouer. James qui a la deuxième meilleure mise (joueur actif impliqué dans une égalité dans une partie à trois joueurs), paye ses 2 pièces à la caisse noire, choisie une des deux cartes restantes et la joue. Etant le joueur actif, James prend la dernière carte gratuitement et la joue.*

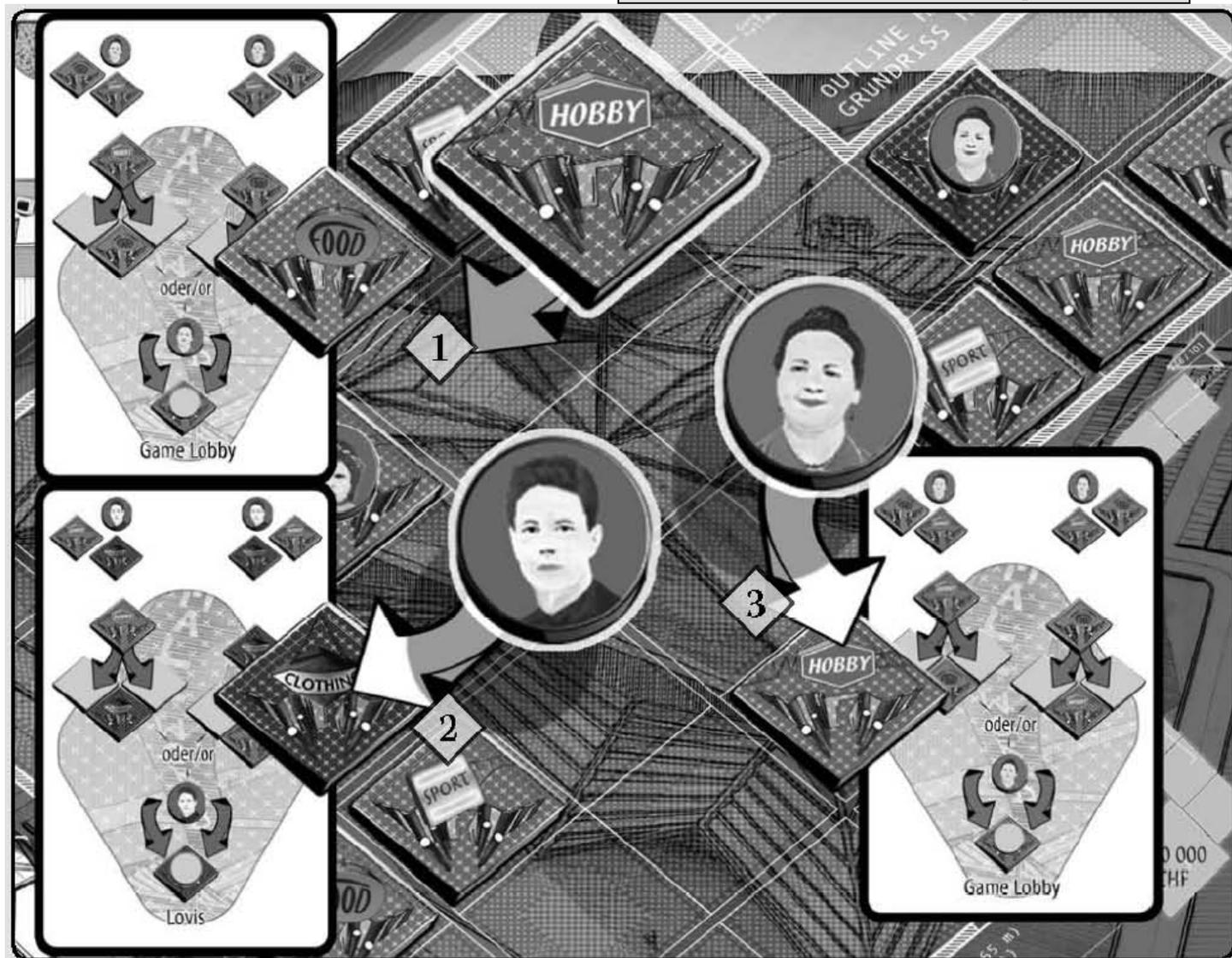
**Les cartes d'agrément sont jouées de la façon suivante :**

Soit en plaçant une tuile boutique d'une des deux couleurs indiquées sur la carte sur un emplacement libre du plateau adjacente (horizontalement ou verticalement) à une tuile boutique de l'autre couleur.

Ou en plaçant un pion client cible d'une des deux couleurs sur une boutique libre de l'autre couleur comme indiqué sur la carte d'agrément. Cette action n'est autorisée qu'après qu'un joueur a rempli un contrat de location ou que la 2<sup>ème</sup> phase a commencé.

Les pions client cible ne peuvent être placés sur la salle de stockage ou sur le vestiaire. Seul le type de location indiquée sur la carte d'agrément est autorisé.

*Exemple 4 : James a proposé 3 cartes d'agrément et les a placées devant lui face visible. Christine a misé 3 pièces et peut choisir quelle carte elle veut jouer. Elle décide de placer une boutique d'alimentation près d'une boutique de loisir. Comme Andrea et Jay n'ont rien misé, James doit maintenant jouer les deux cartes restantes. Il décide de construire une boutique "Lovis" (pion adolescent sur une boutique de vêtements) et une boutique "Game Lobby" (pion femme sur une boutique de loisirs). Ses clients le remercieront pour cela.*



**B) Valider un contrat**

Le joueur actif pose un des ses cartes contrat devant lui face visible et prend un pion corruption du bureau du centre. Les pions positifs ajoutent de l'argent sur le compte du joueur ; les pions négatifs retirent de l'argent du compte du joueur. Déplacer le marqueur de compte du joueur en conséquence.

Les contrats validés ne sont payés qu'à la fin de la phase dans laquelle ils ont été joués.



## Fin de la phase

Si, à la fin du tour d'un joueur, il n'y a plus de pion corruption dans le bureau du centre, la phase prend fin.

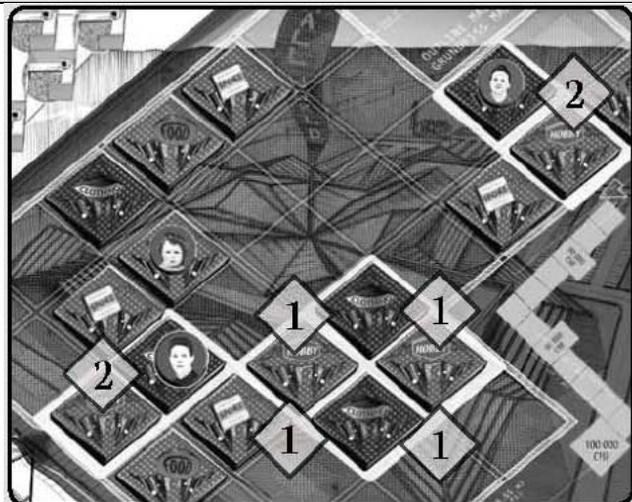
Chaque joueur se fait immédiatement payer les contrats qu'il a validé et placé devant lui durant la phase. Pour cela, compter combien de fois la combinaison indiquée sur la carte contrat est

réalisée sur le plateau ; ce nombre est multiplié par la valeur du contrat. Les joueurs déplacent leur marqueur de compte en banque en conséquence. Les contrats payés sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

## Explication des contrats

**Contrats de placement** : compter toutes les combinaisons de tuiles boutiques indiquées sur la carte contrat. Si une tuile boutique est adjacente à plus d'une tuile boutique correspondantes, chacune des combinaisons est comptabilisée. Cependant, les tuiles boutiques déjà louées (recouvertes par un pion client cible) ne sont pas comptées.

*Exemple 7 : le contrat "boutique de vêtement près des boutiques de loisirs"(1) a été réalisé 4 fois. Les combinaisons indiquées (2) ne comptent pas, car les boutiques de vêtements sont déjà louées par la chaîne "Lovis" (voir l'illustration).*



**Contrat de location** : compter le nombre de boutiques avec la location adéquate, i.e. combinaison tuile boutique + pion client cible. Comptabilisez chacune des deux locations indiquées sur le contrat, additionner ces deux valeurs et multiplier par la valeur du contrat pour connaître la somme gagnée.

*Exemple 8 : sur la plateau il y a 3 boutiques chacune de Lovis, Biologic et Fresh Fish, 2 boutiques chacune de Girls' Things, Belt & Button et Bananas, et une boutique chacune de Jump and gun et Game Lobby. Le tableau suivant indique la valeur des différents contrats de location pour cette configuration :*

Contrats de location	Nombre de boutiques de chacun des deux types	Gains (déplacement du marqueur de compte en banque)
Belt & Button + Skateman	$2 + 0 = 2$	8.000 CHF
Belt & Button + Girls' Things	$2 + 2 = 4$	16.000 CHF
Biologic + Lovis	$3 + 3 = 6$	24.000 CHF
Biologic + Jump and Gun	$3 + 1 = 4$	16.000 CHF
Bananas + Maid of the Mall	$2 + 0 = 2$	8.000 CHF
Bananas + Jen's Got Berries	$2 + 0 = 2$	8.000 CHF
You're a Star + Lovis	$0 + 3 = 3$	12.000 CHF
You're a Star + Fresh Fish	$0 + 3 = 3$	12.000 CHF
Game Lobby + Jump and Gun	$1 + 1 = 2$	8.000 CHF
Game Lobby + Girls' Things	$1 + 2 = 3$	12.000 CHF
Jen's Got Berries + Maid of the Mall	$0 + 0 = 0$	0 CHF
Fresh Fish + Skateman	$3 + 0 = 0$	12.000 CHF

## Contrats spéciaux

**Contrats spéciaux** : nombre de combinaisons des locations indiquées (locations adjacentes).

*Exemple 9 : à la fin de la phase, trois combinaison de boutiques Fresh Fish + Game Lobby, deux combinaison de boutiques Belt & Button + Jen's Got Berries, deux combinaison de boutiques Biologic + Skateman ont été réalisées. Aucun autre contrat spécial n'a été réalisé. Le joueur qui a réalisé le premier contrat spécial (Fresh Fish + Game Lobby) reçoit 36.000 CHF sur son compte. Les deux autres contrats spéciaux rapportent chacun 24.000 CHF.)*

*Voir illustration suivante.*



## Avant la prochaine phase

Avant que la prochaine phase ne débute, tous les joueurs récupèrent leur marqueur de couleur de l'entrée du centre (lobby). Mélanger les 10 pions corruption face cachée et placer les dans le bureau du centre de la façon suivante :

	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
	nombre de pions dans le bureau du centre	nombre de pions dans le bureau du centre	nombre de pions dans le bureau du centre
2 <sup>ème</sup> phase	4	5	6
3 <sup>ème</sup> phase	6	8	10

Avant la 2<sup>ème</sup> phase, retirer tous les contrats de placement restant dans l'entrée du centre (lobby).

Les emplacements laissés libres sont complétés comme indiqué plus haut. Répéter l'opération tant qu'il reste des contrats de placement.

La prochaine phase débute par le joueur qui devait normalement jouer lors du déclenchement de la fin de phase.

## Fin du jeu

Le jeu s'arrête normalement lorsque les contrats validés dans la 3<sup>ème</sup> phase ont été payés. Le jeu peut s'arrêter plus tôt si les tuiles boutiques occupent tous les emplacements du centre commercial et qu'il n'y a plus de contrat disponible (lobby). Dans ce cas, tous les joueurs, y compris le joueur qui a causé la fin de partie prématurée, font un dernier tour.

Si durant ce dernier tour, le jeu prend fin normalement, la partie s'arrête immédiatement, même si tout le monde n'a pas fini son dernier tour.

Si durant ce dernier tour, le jeu ne prend pas fin normalement, les contrats validés sont traités et payés.

Après le dernier paiement, tous les joueurs comptent leur argent liquide (pièces) et augmentent leur compte en banque de 1,000 CHF par pièce.

Le joueur avec le plus grand compte en banque remporte la victoire.

## Règles à retenir

- Si vous acceptez un contrat, tous les marqueurs de joueurs sont retirés de l'entrée du centre (lobby).
- Si vous n'acceptez pas de contrat, placez votre marqueur de couleur dans l'entrée du centre (lobby) sauf si la pile de cartes contrat est vide.
- Ne placez pas les cartes d'agrément gagnées dans votre main, mais jouez-les immédiatement puis défaussez-les.
- A la troisième phase, il est possible de faire le commerce de cartes d'agrément et de valider des contrats.
- Lors de la 1<sup>ère</sup> phase, il n'est pas possible de louer une boutique avant qu'au moins un joueur ait validé un contrat.
- Votre main ne peut jamais excéder huit cartes. Les contrats spéciaux ne comptent pas dans cette limite.
- Les boutiques louées ne sont pas comptabilisées dans les contrats de placement.
- Les pièces (argent liquide) sont ajoutés aux comptes en banque à la fin du jeu.

## Conseils tactiques

- Les contrats de placement sont surtout important durant la première phase avant que les joueurs ne commencent à louer les boutiques.
- Mall Word est un jeu de construction : vous devez planifier vos actions à long terme et bien choisir les contrats qui vous rapporteront plus tard.

## Résumé des changements à 3 joueurs

### Préparation :

Placer la salle de stockage et les vestiaires sur le plateau  
Retirer du jeu 3 contrats de placement et de location.

### Lors du commerce des cartes d'agrément :

Le joueur actif prend part aux enchères et est considéré comme ayant la plus forte mise en cas d'égalité.

## Vue d'ensemble des chaînes de magasin qui peuvent être loués

Clients cibles	Vêtements (violet)	Alimentation (vert)	Loisirs (rouge)	Sport (bleu)
 hommes (violet)	 <b>Belt &amp; Button</b>	 <b>Fresh Fish</b>	 RIEN	 <b>Jump and Gun</b>
 femmes (vert)	<b>Maid of the Mall</b>	<b>Biologic</b>	<b>Game Lobby</b>	RIEN
 adolescents (rouge)	<b>Lovis</b>	RIEN	<b>Bananas</b>	<b>Skateman</b>
 enfants (bleu)	RIEN	<b>Jen's Got Berries</b>	<b>Girls' Things</b>	<b>You're a Star</b>

V1.1 – 16/11/2004

Traduction française : Ivan Jacquemard



<http://ludism.free.fr>