

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 (Saône-et-Loire), 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



Venture – Die Bosse

© 1969 3M Company – © 1991 The Avalon Hill Game Co. – © 1991 F.X. Schmidt

Un jeu de Sid Sackson

VENTURE – DIE BOSSE vous permet de vivre la grande aventure du monde des affaires et des grandes entreprises, où les magnats de la finance se battent pour prendre le contrôle de sociétés clefs. Les joueurs manipulent des holdings, des conglomérats gigantesques et des millions de dollars. Une bonne habilité dans l'organisation (et la réorganisation) des holdings devrait engendrer les meilleurs profits, et la victoire !

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs, âgés de 12 ans et plus

Les cartes

VENTURE – DIE BOSSE est un jeu de stratégie et de compétition. Le but du jeu est de construire l'empire financier de meilleur rapport. Le jeu se joue avec deux jeux de cartes spéciaux appelés respectivement les Sociétés et les Ressources.

Les sociétés

Elles se trouvent dans le paquet de cartes à dos bleu (jaune dans Die Bosse) et représentent six industries différentes : Aérospatiale, Automobile, Chimie, Électronique (ou Informatique), Pétrole et Acier (ou Énergies renouvelables). Chaque industrie est identifiée par une couleur. Toutes les cartes de Société sont marquées de une à cinq lettres (entre A et F) et d'une valeur de 8 millions (pour une lettre) à 24 millions (pour cinq lettres). Ces cartes représentent les investissements d'un joueur.

Les ressources

Elles se trouvent dans le paquet de cartes à dos vert. Elles incluent trois types différents de cartes : les cartes de **Capital**, les cartes de **Rachat (Proxy Fight ou Transfer)** et les cartes de **Bénéfice (Profit)**.

Les cartes de Capital

Elles sont utilisées pour acheter des Sociétés. Leur valeur peut aller de 1 à 20 millions. Des symboles spéciaux (▲, ■ ou ●) sur les cartes valant 1, 3, 5 et 8 millions indiquent que ces cartes peuvent être rassemblées en collections qui accroissent leur valeur. Une "collection" consiste en deux à quatre cartes de valeur toutes différentes, mais de symboles identiques. Quelles que soient les valeurs nominales des cartes :

- une collection de 2 cartes vaut 16 millions,
- Une collection de 3 cartes vaut 32 millions, et
- Une collection de 4 cartes vaut 64 millions.

Notez que les valeurs des collections sont rappelées sur les cartes concernées.

Exemple : Un joueur a une carte de 1 million et une autre de 5 millions, toutes deux marquées d'un ▲. Si le joueur les utilise en collection, elles valent 16 millions. Il possède également deux cartes de 3 millions avec un symbole ●. Comme ces cartes ne sont pas de valeur différentes, elles ne peuvent être assemblées en collection et valent simplement 3 + 3 millions.

Les cartes de Rachat (Proxy Fight ou Transfer)

Elles sont marquées $\frac{1}{2}$, 1x ou $1\frac{1}{2}$ (le x signifie "fois"). En jouant une carte $\frac{1}{2}$, un joueur peut prendre possession d'une société adverse pour la moitié de sa valeur. Avec la carte 1x, pour sa valeur, et avec la carte $1\frac{1}{2}$, pour une fois et demi sa valeur.

Les cartes de Bénéfice (Profit)

Elles sont utilisées pour marquer des points. Il n'y en a que deux dans le jeu, chacune marquée des points de bénéfice, décrits plus loin. Quand une carte de bénéfice est retournée, le jeu s'arrête, et chacun marque ses points.

Préparation et distribution

Le paquet des sociétés est battu et les 5 premières cartes sont tirées et placées, face en haut, au centre de la table. Les autres sociétés sont posées en une pile face cachée, à côté des 5 cartes, pour former la réserve. (S'il n'y a que deux joueurs, on retire d'abord 14 cartes de sociétés au hasard qui sont remises dans la boîte sans les regarder).

Le paquet des ressources est brouillé et 7 cartes sont distribuées faces cachées à chaque joueur. Tous les joueurs prennent leurs cartes en main ; si un joueur a reçu une carte de Bénéfice (Profit), il la rend et en prend une autre. Le paquet est ensuite rebattu. Le reste des cartes est empilé face cachée au milieu de la table pour former la pioche. Les cartes qui seront éventuellement jetées par la suite seront placées faces visibles à côté de cette pioche.

Le joueur à gauche du donneur commence à jouer, puis le jeu continue dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

Le jeu vous met dans la peau d'entrepreneurs qui réalisent diverses opérations :

- 1) **Prise de contrôle** de sociétés trouvées au centre de la table et Formation de Conglomérats avec 2 sociétés ou plus ;
- 2) **Rachats** de sociétés contrôlées par des adversaires
- 3) **Réorganisation** des holdings.

À chaque tour, un joueur peut faire autant d'opérations qu'il le souhaite et ce, dans n'importe quel ordre. Si aucune opération n'est possible, il défausse une carte de sa main.

Quand le joueur a terminé ses opérations, leurs coûts sont calculés, et réglés à l'aide des cartes de Capital, prises seules ou en collection, pour le montant dû, au moins. En cas de paiement supérieur à la somme due, on ne rend pas la monnaie !

À la fin de chaque tour, même si le joueur a choisi de n'effectuer aucune transaction et de jeter une carte, il tire deux cartes de Capital de la pioche.

Quand la pioche est épuisée, la pile de défausse est battue et reposée face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

Le Joueur doit remplacer les éventuelles sociétés prises du centre de table par les cartes suivantes de la réserve.

1) Prise de contrôle de sociétés

C'est l'opération de base. Le joueur prend une société parmi celles exposées au centre de la table de centre et paye sa valeur avec une ou plus cartes de Capital ou collection de cartes pour une somme égale ou supérieure à la valeur de la Société. La société est placée face visible sur la table devant le joueur. Pendant un tour, un joueur peut prendre de 0 à 5 sociétés en contrôle parmi celles exposées sur la table.

Formation de Conglomérats

La formation de conglomérats permet de monter en puissance. Quand un joueur prend une deuxième société, il peut la placer sur la première pour former un Conglomérat – pour cela, il faut que les deux sociétés aient au moins une lettre en commun et soient de secteur d'industries différents (de couleur différentes).

Des sociétés d'autres industries peuvent ensuite être ajoutées s'il y a au moins une lettre en commun à toutes les sociétés du conglomérat. Puisqu'il y a six industries, la taille maximale d'un conglomérat est de six industries.

Exemple

À son premier tour, le joueur a pris la société chimique ayant les lettres C et D. À son deuxième tour, il prend la société automobile avec les lettres D, E et F et commence un conglomérat. Il prend aussi la société pétrolière avec les lettres E et F. Comme cette dernière carte n'a pas de lettre D commune aux autres sociétés, elle ne peut pas être ajoutée au conglomérat et doit être placée isolément.

2) Rachats

Grâce aux rachats, le jeu est vraiment compétitif. À son tour, le joueur peut prendre une société à un adversaire en utilisant une carte de Rachat. Il ne peut prendre que la carte du dessus d'un conglomérat ou une société isolée. On ne peut prendre qu'une société avec chaque carte de Rachat. La carte de Rachat et les cartes de Capital utilisées pour payer sont jetées sur la défausse à côté de la pioche.

Exemple

Le Joueur avec la carte de Combat $\frac{1}{2}$ veut prendre une société valant 24 millions. Il pose la carte de Combat et des cartes de Capital pour au moins 12 millions sur la défausse et déplace la société vers son jeu.

S'il avait joué la carte $1\frac{1}{2}$, il aurait dû payer 36 millions, soit une fois et demi la valeur de la société.

3) Organisation et réorganisation

Une bonne organisation peut procurer d'immenses profits !

À tout moment pendant son tour, un joueur peut réorganiser ses conglomérats de n'importe quelle façon. Il doit simplement respecter la règle qui spécifie que toutes les cartes d'un conglomérat doivent avoir une lettre en commun et doivent également être d'industries différentes. Un bon placement peut considérablement augmenter les profits.

Le coût de la réorganisation est de 1 million par société que le joueur contrôle au moment où il décide faire sa réorganisation. Ainsi, un joueur ayant 13 sociétés payera 13 millions pour déplacer ne serait-ce qu'une carte.

Réorganisation obligatoire

S'il s'avère qu'un joueur a deux sociétés de la même industrie dans un conglomérat, il doit réorganiser avant d'effectuer toute autre opération. S'il n'a pas les fonds suffisants pour cette réorganisation, il doit défausser toutes ses cartes de Capital et placer la société fautive de façon isolée.

Comme d'habitude à la fin de son tour, le joueur tire quand même deux cartes de ressources qui peuvent être des cartes de Capital.

La société qui vient d'être isolée pourra être utilisée comme les autres dans la suite du jeu.

Encaissement des bénéfiques

Quand une carte de Bénéfice (Profit) est tirée, elle est immédiatement exposée et le joueur tire une autre carte de la pioche pour la remplacer. Avant que le jeu ne continue, tous les joueurs calculent leurs bénéfices et les sommes gagnées sont inscrites sur un papier. La carte de Bénéfice est ensuite rejetée à la défausse. Si deux cartes de Bénéfice sont tirées à la suite l'une de l'autre, les bénéfices sont inscrits deux fois de suite pour chaque joueur.

Tout conglomérat comportant de 3 à 6 sociétés rapporte le bénéfice suivant :

Pour 3 sociétés	1 million
Pour 4 sociétés	3 millions
Pour 5 sociétés	8 millions
Pour 6 sociétés	20 millions

Si un conglomérat contient deux **lettres communes**, son bénéfice est doublé. S'il contient 3 lettres en commun, le bénéfice est triplé, etc.

Exemple

Un joueur a quatre sociétés dans un conglomérat avec les lettres D et E communes à toutes les sociétés. Quand la carte de Bénéfice est retournée, ce conglomérat rapportera 6 millions (3 millions pour chaque lettre en commun). Il a aussi un conglomérat avec cinq sociétés ayant une lettre commune. Ce conglomérat lui rapportera 8 millions, portant son bénéfice total à 14 millions.

Tuyau

En formant vos conglomérats, attachez vous essentiellement à les faire de plus grande longueur possible. Par la suite, lorsque vous aurez plus de sociétés, vous pourrez avoir intérêt à restructurer votre Groupe. Vous vous attacherez alors à créer des conglomérats à lettres multiples, qui rapporteront beaucoup en fin de partie.

Fin de la partie, réorganisation et marque

Dans les dernières étapes de la partie, la réorganisation peut devenir comme primordiale. En jouant habilement et en manœuvrant judicieusement, même un joueur qui a peu marqué jusqu'ici peut faire d'énormes bénéfices et gagner la partie.

Pendant les phases finales, il est sage d'acquiescer des bonnes cartes de Capital et de Rachat en défaussant des cartes inutiles. De cette façon, le joueur est prêt pour une réorganisation ou un raid sur une société adverse qui le tenterait.

Quand la réserve est épuisée, la partie continue jusqu'à ce que la dernière société proposée au centre de la table soit achetée. Le joueur qui prend cette carte fait autant de transactions qu'il le souhaite et met fin à la partie.

Chaque joueur calcule alors ses bénéfices profits de fin de partie, comme si une carte de Bénéfice avait été posée. Il ajoute à la somme obtenue la valeur de toutes les cartes de Capital qu'il possède encore. Les sommes sont ajoutées sur la feuille de score aux bénéfices précédents.

Le joueur le plus riche gagne la partie. Les autres sont simplement multimillionnaires.

Avertissement

La règle présentée ici est celle de la version française de « Venture », publiée par Schmidt International sous le nom de « Riche ou Pauvre » (T. Nr. 34398), Il s'agit d'une copie fidèle. Puisqu'il s'agit de la seule traduction française officielle, on n'aura volontairement corrigé aucune des fautes, qu'il s'agisse de typographie, d'orthographe ou de style.

RICHE OU PAUVRE

Riche ou Pauvre est un exercice de spéculation qui donne au plus audacieux la possibilité de se construire un empire financier. Un entraînement pour les futurs magnats de la Finance! Mais la concurrence est dure, il faut jouer serré. A certains moments du jeu, les spéculateurs les plus téméraires et les perspicaces reçoivent leurs gains. Ces gains, et ceux-là seulement (investissements et capitaux circulants ne comptent pas ici), vont décider de l'issue de cette passionnante partie de cartes.

Un jeu pour 2 à 6 joueurs.

LES CARTES

Riche ou Pauvre se joue avec deux jeux de cartes:

- les cartes INDUSTRIE et
- les cartes ACTIONS.

Les 54 cartes **Industrie** représentent 6 branches industrielles de chacune 9 cartes:

- orange = industrie spatiale
- noir = industrie automobile
- rouge = industrie chimique
- violet = industrie électronique
- vert = industrie pétrolière
- bleu = industrie sidérurgique.

Durant le jeu, les joueurs s'en réfèrent simplement aux couleurs. Le caractère particulier de chaque industrie est ici sans importance.

Ces cartes **Industrie** portent 1 à 5 lettres de A à F qui déterminent leur valeur (8 millions par lettre). Ces cartes représentent les investissements des joueurs.

Les 54 cartes **Actions** se composent de 3 sortes de cartes principales:

- 1) 44 cartes CAPITAL, dont
 - 27 de basse valeur (de 1 à 8 millions)
 - 17 de haute valeur (de 10 à 20 millions).
- 2) 8 cartes TRANSFERT INDUSTRIEL
- 3) 2 cartes GAIN (Profit)

1. **Capital:** Avec les cartes Capital, on peut acheter des industries.

Le joueur doit payer au moins le prix d'achat total: il n'y a ni possibilité de change ni possibilité de crédit. **Le trop payé est perdu.** Les valeurs vont de 1 à 20 millions, les plus petites cartes de 1 à 6 millions ayant une particularité: elles sont pourvues de **signes géométriques (triangle, carré et cercle).**

Lorsqu'un joueur possède plusieurs de ces cartes de **valeurs différentes** avec le **même signe**, celles-ci voient leur valeur s'accroître. Cette nouvelle valeur, qui n'a aucun rapport avec la valeur nominale, est donnée dans le coin supérieur droit de ces cartes. L'augmentation de valeur n'est pas toujours identique.

Exemple: les deux valeurs 1 et 3 millions avec le même signe valent ensemble 16 millions (= plus-value de 12 millions), exactement comme les deux valeurs 5 et 8 millions du même signe (= plus-value de seulement 3 millions).

Avec ces cartes, les joueurs vont essayer de spéculer, c'est-à-dire de ne pas s'en débarrasser au hasard mais de les garder en vue d'obtenir des valeurs plus élevées. Il est possible d'envisager l'achat d'industries à un prix supérieur à leur prix d'achat, ce qui peut bien sûr aussi conduire à de fausses spéculations si par exemple les nouvelles séries ne contiennent pas le même signe.

Notons encore une fois: toutes cartes de **valeurs différentes** et de **signes identiques** voient leur **valeur augmenter**. Une combinaison ne doit pas contenir deux valeurs identiques (par ex. deux fois 3 millions).

2. **Transfert:** le joueur qui a en main une ou plusieurs de ces cartes peut les jouer au moment de son choix qui lui semble le plus propice (il doit bien sûr cependant attendre son tour de jouer). Cette carte lui donne alors le droit de prendre une industrie à n'importe lequel de ses concurrents et de l'ajouter à l'un de ses propres groupes industriels ou de commencer la constitution d'un nouveau groupe.

Mais cette carte Industrie ne peut être que la **dernière carte industrie**, c'est-à-dire la carte supérieure de la pile. Le joueur ne peut pas prendre n'importe quelle carte du groupe de son adversaire. Par ailleurs, il doit bien sûr payer cette carte dont la valeur est donné dans le coin supérieur gauche de la carte "Transfer";

- $\frac{1}{2} \times$ = la moitié de la valeur
- $1 \times$ = la valeur totale
- $1\frac{1}{2} \times$ = une fois et demi la valeur

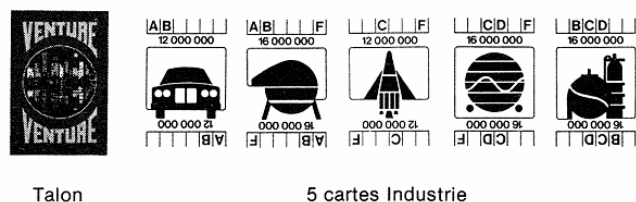
La valeur payée n'est cependant pas donnée au joueur concerné, mais à la banque.

3. **Gain:** la carte "Profit" est la carte la plus importante du jeu. C'est elle — et elle seule — qui décide de la victoire ou de la défaite. Le joueur qui tire une telle carte (ou deux) la dépose de suite et interrompt ainsi le jeu. L'état des gains du moment est donné à chaque participant et est inscrit sur une liste.

Ceci arrive plusieurs fois par partie.

LES JEU

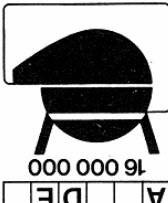

Les deux paquets de cartes sont mélangés séparément et posés sur la table, face cachée. On prend 5 cartes du tas Industrie et on les étale sur la table l'une à côté de l'autre. Ces 5 cartes sont maintenant offertes à la vente. Si l'on joue seulement à deux, on peut prendre du jeu 14 cartes Industrie.



On distribue à chaque joueur 7 cartes Actions (capitaux circulants). Si parmi ces cartes se trouve déjà une carte Profit, elle est remise au tas et échangée. Les cartes Actions sont alors de nouveau mélangées et posées sur la table face cachée. Ce paquet de cartes sert de talon.

Le joueur placé à gauche du donneur ouvre le jeu. Il examine alors les 5 cartes Industrie offertes et considère s'il peut ou veut acheter une ou plusieurs de ces cartes. Sa décision est basée sur le fait que:

Les industries offertes sont posées sur la table face non cachée. Des industries de **branches différentes** (couleurs) mais avec une **lettre commune** peuvent être posées l'une sur l'autre et forment alors un groupe industriel (il faut au moins 3 cartes). Plus un groupe à de lettres communes, plus il est lucratif vu qu'il rapporte le profit correspondant pour chaque série de lettres **complète**. Attention: comptent seulement les séries de lettres qui sont communes à **toutes les cartes**.

Electronique	<table border="1"><tr><td>A</td><td>B</td><td></td><td>D</td><td>E</td></tr></table>	A	B		D	E	<table border="1"><tr><td>A</td><td></td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr></table>	A		C	D	E	Chimie	
A	B		D	E										
A		C	D	E										
Acier	<table border="1"><tr><td>A</td><td></td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr></table>	A		C	D	E	F	<table border="1"><tr><td></td><td>B</td><td>C</td><td></td><td>E</td></tr></table>		B	C		E	Automobile
A		C	D	E	F									
	B	C		E										
Pétrole	<table border="1"><tr><td></td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr></table>		B	C	D	E	F	<table border="1"><tr><td>A</td><td>B</td><td></td><td>D</td><td>E</td></tr></table>	A	B		D	E	Pétrole
	B	C	D	E	F									
A	B		D	E										
Chimie	<table border="1"><tr><td>A</td><td></td><td></td><td>D</td><td>E</td></tr></table> 16 000 000	A			D	E	<table border="1"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td></td><td>E</td><td>F</td></tr></table>	A	B	C		E	F	Electronique
A			D	E										
A	B	C		E	F									
	 16 000 000	<table border="1"><tr><td></td><td>B</td><td>C</td><td></td><td>E</td><td>F</td></tr></table> 20 000 000		B	C		E	F	Acier					
	B	C		E	F									
	<table border="1"><tr><td></td><td>D</td><td>E</td><td></td></tr></table>		D	E		 20 000 000								
	D	E												
	<table border="1"><tr><td>A</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	A				<table border="1"><tr><td></td><td>B</td><td>C</td><td></td><td>E</td><td>F</td></tr></table>		B	C		E	F		
A														
	B	C		E	F									

L'exemple ci-dessus de gauche montre un cartel double de quatre industries: les lettres D et E sont communes à toutes les cartes (A n'y est que 3 fois et ne compte donc pas). L'exemple de droite a cinq industries avec E. Ni les quatre B ni les trois A ne comptent. Malgré tout, le groupe de droite rapporte davantage (8 millions) que celui de gauche ($2 \times 3 = 6$ millions). Voir valeurs données sur le tableau des cartes Profit.

Il s'agit donc de se demander s'il est plus intéressant de constituer rapidement un groupe long et simple ou bien, ce qui à long terme rapportera davantage, si l'on préfère construire un groupe plus court mais plus diversifié et que l'on pourra agrandir par la suite.

L'exemple ci-dessus montre aussi de quelle manière on pose les cartes l'une sur l'autre pour former un groupe industriel. L'ordre choisi ne peut être changé par la suite que par l'intermédiaire d'une **rationalisation**.

Bien sûr on ne pourra pas toujours constituer un groupe industriel du premier coup mais il faudra attendre plusieurs tours.

Une fois ses transactions terminées, le joueur paie en posant les cartes Capital correspondantes sur la pile-dépôt. Il complète les industries achetées en les prélevant du talon et prend **deux nouvelles cartes Actions**. Si un joueur ne veut **rien acheter** il doit, avant qu'il ne prenne ses deux nouvelles cartes, d'abord en déposer une, face non cachée. On peut aussi se mettre d'accord pour prendre 3 nouvelles cartes Actions au lieu de 2. Ceci rend le jeu encore plus vivant et acharné.

Au cours du jeu, un joueur pourra **en une seule fois** acheter des industries, jouer une carte Transfert et rationaliser, cela dans n'importe quel ordre. Le paiement total peut se faire à la fin d'un seul coup.

Rationalisation: Comme personne ne sait quelle industrie il va acheter au cours du jeu, il se peut que certains joueurs s'aperçoivent en cours de jeu qu'il aurait pu organiser ses groupes autrement afin de faire davantage de profit. Pour ce faire, le joueur dont c'est le tour de jouer annonce "rationalisation" et paie **pour chacune de ses industries un million à la banque**. Après cela il peut réorganiser ses cartes dans l'ordre qu'il veut.

Un joueur est forcé à la rationalisation lorsqu'il a mal constitué son groupe avec deux mêmes industries (couleurs). Il doit payer à la banque autant de millions que son industrie en possède. Puis il sort la "mauvaise" industrie et la pose séparément. (Bien sûr il peut par la suite constituer un nouveau groupe industriel). S'il n'a **pas les fonds nécessaires**, il doit rendre **toutes ses cartes Actions**.

Gain: Comme déjà mentionné, le jeu est interrompu dès qu'un joueur tire une carte Profit. Les gains sont notés. Le détenteur du groupe gagne (voir aussi tableau au centre de la carte Profit):

- pour un groupe de 3 cartes 1 million
- pour un groupe de 4 cartes 3 millions
- pour un groupe de 5 cartes 8 millions
- pour un groupe de 6 cartes 20 millions

Si deux cartes Profit sont tirées l'une après l'autre, les gains sont doublés. De même un groupe industriel double (avec deux lettres communes) compte double, avec trois lettres communes compte triple etc.

Cette procédure se répète chaque fois que, au cours du jeu, une carte Profit est tirée. Les gains respectifs sont cumulés.

Quand le talon est épuisé, les cartes du dépôt, y compris Profit et Transfert, sont mélangées et retournées et forment le nouveau talon.

A la fin de la partie, lorsque la dernière carte Industrie a trouvé acheteur, on calcule les gains une dernière fois.

Le **vainqueur** est celui qui totalise le plus haut gain. La valeur des industries et groupes d'industries ainsi que les cartes encore en main n'influent pas sûr l'issue du jeu lors du décompte.