

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**



LE JEU DE L'EXPORTATION®

BUT DU JEU

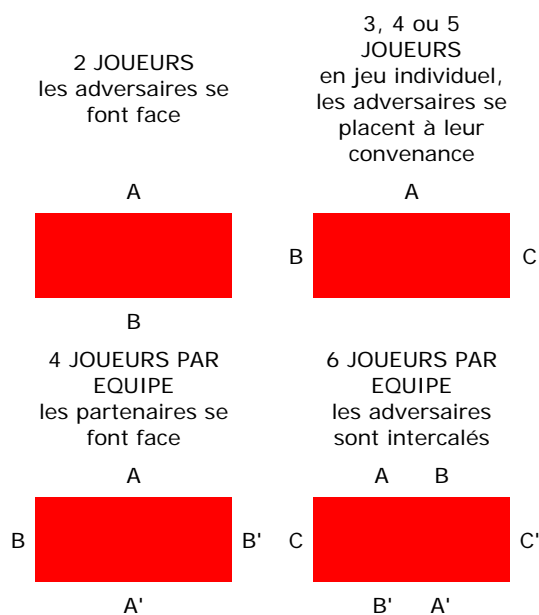
Devenir le meilleur exportateur en réalisant le meilleur chiffre d'affaire à l'exportation.

NOMBRE DE JOUEURS

Jeu individuel : de 2 à 5 joueurs.

jeu en équipes : 2 équipes de 2 ou 3 équipes de 2.

DISPOSITION DES JOUEURS



NOMBRE DE CARTES A DISTRIBUER

7 cartes pour un nombre de joueurs inférieur ou égal à 4.

6 cartes pour un nombre de joueurs supérieurs.

Ce nombre de cartes est valable aussi bien en jeu individuel qu'en équipes.

THEME DU JEU

Imaginez que vous êtes un chef d'entreprise qui doit exporter (c'est-à-dire vendre ses marchandises à l'étranger). Pour cela, il faut contacter un client étranger (soit en exposant vos produits à un salon, soit en faisant de la publicité dans une revue étrangère, soit en vous rendant à l'étranger pour prospecter, soit enfin, en participant à une mission organisée). Si vous êtes un bon vendeur, vous obtenez un bon de commande et vous en négociez le moyen de paiement. Ensuite, vous devez produire : pour cela, 3 solutions : soit vous fabriquez, soit vous prélevez sur le stock, soit encore vous achetez des marchandises à l'étranger (importation) pour les réexporter après transformation. Afin d'expédier ces marchandises, il faut les emballer soigneusement. Ensuite, vous donnez vos instructions de transport soit à votre transitaire (société compétente dans tous les problèmes de transport et de douane) soit à votre service intégré. Il faut, en plus, obtenir tous les documents nécessaires à votre exportation, conformément à vos conditions de vente et au mode d'expédition de votre commande. Pour finir, vous devez obtenir le " César " de l'exportation pour chaque contrat réussi. Comme dans la réalité, de nombreuses difficultés retardent vos opérations et quelquefois les annulent.

COMPOSITION DU JEU

CARTES DEPART

- 22 cartes (1)
- 4 cartes "SALON/EXPOSITION "
- 3 cartes " PUBLICITE PRESSE ETRANGERE "
- 6 cartes " PROSPECTION "
- 9 cartes " MISSION A L'ETRANGER "

CARTES ANNULATION DEPART

- 6 cartes (1 barré)
- 1 carte " PAS DE CREDIT ACHETEUR "
- 1 carte " PRODUITS CONTINGENTES "
- 2 cartes " CLIENT NON SOLVABLE "
- 1 carte " EMBARGO "
- 1 carte " PAS DE CREDIT DE PRE-FINANCEMENT "

CARTES BON DE COMMANDE

16 cartes (2) :

Nombre de cartes	Valeur	Destination	Mode Expédition	Documents exigés	Conditions Vente
1 carte	1 Mil. Frs	Hambourg (RFA)	non précisé	aucun	Départ Usine "Ex Works"
4 cartes	2 Mil. Frs	New-York (USA)	Maritime	B	FOB Le Havre
		Tunis (Tunisie)	Maritime	B	FOB Marseille
		Hong Kong (HK)	Maritime	A	C et F Dunkerque
		Lagos (Nigéria)	Aérien	D	FOB Roissy
2 cartes	3 Mil. Frs	Caracas (Venezuela)	Aérien	C	C et F Caracas
		Tokyo (Japon)	Aérien	C	C et F Tokyo
4 cartes	4Mil. Frs	Valence (Espagne)	Route	E F	Franco frontière
		Anvers (Belgique)	Route	E F	Franco frontière
		Bagdad (Irak)	Route	E F	Rendu Bagdad
		Djeddah (Arabie Saoudite)	Maritime	A F	(CAF) (CIF) Djeddah
4 cartes	5 Mil. Frs	Vladivostok (URSS)	Fer	E F G	Franco dédouané
		Vancouver (Canada)	Maritime	A F G	CIF (CAF) dédouané
		Sofia (Bulgarie)	Route	E F G	Franco dédouané
		Tel Aviv (Israël)	Aérien	C F G	CIF (CAF) dédouané
1 carte CONTRAT DU SIECLE	8 Mil. Frs	Rio de Janeiro (Brésil)	Maritime	A F G H	Dédouané CIF Rio de Janeiro + licence import

CARTES PAIEMENT

- 20 cartes (3)
- 6 cartes " CREDIT DOCUMENTAIRE IRREVOCABLE ETCONFIRME "
- 14 cartes " PAIEMENT CONTRE DOCUMENTS "

CARTES OBSTACLE PAIEMENT

- 4 cartes (-2 -3)
- " CLIENT DOUTEUX "

CARTES ANTI-OBSTACLE PAIEMENT
 5 cartes(+2 +3)
 " RENSEIGNEMENTS DE NOTORIETE "

CARTES PRODUCTION
 20 cartes (4)
 6 cartes " STOCK "
 4 cartes " MPORTATION/EXPORTATION "
 10 cartes " FABRICATION "

CARTES OBSTACLES PRODUCTION
 4 cartes (4 barré)
 2 cartes " PRODUITS NON CONFORMES
 1 carte " NON RESPECT DES DELAIS USINE"
 1 carte " GREVE USINE "

CARTES EMBALLAGE
 17 cartes (5):
 1 carte " JOKER "
 14 cartes " EMBALLAGE "
 1 carte " EMBALLAGE AVION "
 1 carte " EMBALLAGE MARITIME "

CARTES OBSTACLE EMBALLAGE
 4 cartes (5 barré)
 " EMBALLAGE NON CONFORME "

CARTES TRANSIT
 16 cartes (6)
 1 carte " JOKER "
 15 cartes " INSTRUCTIONS TRANSITAIRE "

CARTES OBSTACLE TRANSIT
 6 cartes (6 barré)
 1 carte " GREVE TRANSPORTS AERIENS "
 1 carte " GREVE TRANSPORTS MARITIMES "
 1 carte " GREVE TRANSPORTS TERRESTRES "
 3 cartes " DONNER A NOUVEAU INSTRUCTIONS TRANSITAIRES "

CARTES ANTI-OBSTACLE GREVES
 3cartes(+4 +6)
 " FIN DE GREVE "

CARTES DOCUMENTS
 39 cartes
 6 cartes (A) " CONNAISSEMENT FRET PAYE " ou " BILL OF LADING FREIGHT PREPAID "
 3 cartes (B) " CONNAISSEMENT FRET PAYE A DESTINATION " ou " BILL OF LADING FREGHT COLLECT "
 4 cartes (C) " LTA FRET PAYE " ou " AWB FREIGHT PREPAID "
 2 cartes (D) " LTA FRET PAYABLE A DESTINATION " ou " AWB FREIGHT COLLECT "
 6 cartes (E) " LETTRE DE VOITURE "
 1 carte (F) " POLICE FLOTTANTE " JOKER
 7 cartes (F) " CERTIFICAT D'ASSURANCE "
 5 cartes (G) " FRAIS DE DOUANE PAYES A DESTINATION "
 2 cartes (H) " LICENCE D'IMPORTATION "

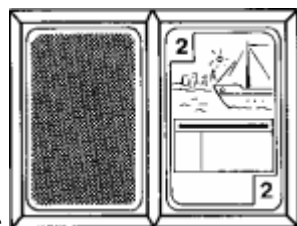
CARTES " COMBINES "
 4 cartes

CARTES FIN DE CONTRAT (7)
 16 cartes " CESAR "

SOIT 202 CARTES.

PREPARATION DU JEU

Après avoir très bien mêlé les cartes, on les distribue une à une face non visible. Les joueurs ne doivent pas laisser voir leur jeu. Le reste des cartes est placé au centre des joueurs face non visible dans le sabot en plastic : c'est le paquet " Cartes à prendre ". Les joueurs jouent chacun à leur tour.



Cartes à prendre

Cartes rejetées

REGLE DU JEU

Un donneur de cartes est désigné. Le joueur placé à la gauche du donneur joue le premier. Ce premier joueur prend au sabot la carte du dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute à son jeu. Il se trouve momentanément avec une carte de plus. Il choisit la carte à rejeter ou, s'il possède une carte " Départ " (1), peut la poser devant lui. Le deuxième joueur joue d'une façon similaire, mais a la possibilité de prendre soit une carte au sabot, soit la carte visible rejetée. Les autres joueurs, à leur tour, jouent de la même façon. Chaque joueur doit poser devant lui, pour réaliser une exportation, les cartes dans un ordre croissant, c'est-à-dire : la carte (1), puis la carte (2), jusqu'à la carte (6), le joueur doit poser dans n'importe quel ordre, les cartes documents portant les lettres exigées par la carte (2) " Bon de commande ". Il termine son contrat par la carte (7) " César ". Le joueur n'est pas tenu de terminer un contrat pour en commencer un autre (étant précisé qu'on ne peut déposer qu'une seule carte à la fois). Ce joueur a ainsi plusieurs possibilités d'avancer différents contrats et multiplie ses chances de terminer plus rapidement. Quand il n'y a plus de cartes à prendre, on retourne le paquet des cartes rejetées.

Cas du jeu en équipes

2 joueurs s'associent pour la durée de la partie. Et c'est le montant total des contrats faits en commun qui est à prendre en considération à la fin de la partie. Les joueurs ont la possibilité, à leur tour, de déposer la carte sur le jeu de leur partenaire (pour le faire avancer). Le contrat peut être commencé devant l'un ou l'autre joueur.

PARTICULARITES DU JEU

MISSION A L'ETRANGER (1)

Cette carte départ peut être prise tout au long du jeu par un joueur adverse (ou membre d'une équipe adverse) si elle n'est pas recouverte par une carte (2) au bout d'un tour.

ANNULLATION DEPART (1 barré)

Cette carte annule définitivement la carte (1) posée par un autre joueur. Ces deux cartes sont alors retirées du jeu.

RENSEIGNEMENTS DE NOTORIETE (+2 +3)

C'est une carte d'appui, qu'on n'est pas obligé de poser, mais qui vient renforcer la carte (3) " PAIEMENT CONTRE DOCUMENTS ". Elle ne remplace pas la carte (3) elle empêche ou annule la pose par un autre joueur de la carte (-2 -3) " CLIENT DOUTEUX ". Cette carte ne peut se poser qu'après la carte (2) ou(3) " PAIEMENTS CONTRE DOCUMENTS ".

CLIENT DOUTEUX (-2 -3)

C'est une carte obstacle qui ne peut être posée que sur la carte (2) ou bien sur la carte (3), uniquement si cette dernière est une carte " PAIEMENT CONTRE DOCUMENTS ". Si elle est posée sur une carte (2), il y a deux possibilités : soit la recouvrir par une carte (+2 +3) suivie d'une carte (3), soit de la recouvrir tout de suite par une carte (3) " CREDIT DOCUMENTAIRE IRREVOCABLE ET CONFIRME ". Si elle est posée sur une carte " PAIEMENT CONTRE DOCUMENTS ", seule une carte (+2 +3) permet d'annuler cet obstacle.

CREDIT DOCUMENTAIRE IRREVOCABLE ET CONFIRME (3)

Cette carte est imparable sauf par une carte " COMBINE ".

STOCK (4)

Cette carte est imparable sauf par une carte " COMBINE ".

OBSTACLES PRODUCTION (4 barré)

Ces cartes se posent sur une carte (4) sauf sur la carte " STOCK ". Il faut alors suivre les instructions données sur la carte (4) pour pouvoir continuer le jeu. Par exemple : poser une carte (4) sur une carte (4 barré) demandant de recommencer la fabrication.

EMBALLAGE MARITIME OU AVION (5)

Ces cartes ne peuvent être posées que si le bon de commande (2) est maritime ou avion. Elles ne peuvent alors être contrées.

JOKER EMBALLAGE (5)

Quand elle est posée, cette carte dispense le joueur ou l'équipe d'avoir à poser d'autres cartes (5) pour tous ses (ou leurs) contrats et de plus, elle empêche les adversaires de contrer à ce stade.

OBSTACLES EMBALLAGE (5 barré)

Cette carte se pose sur la carte (5) sauf si c'est un emballage maritime, avion ou JOKER EMBALLAGE.

JOKER SERVICE INTEGRE TRANSPORT (6)

Quand elle est posée, cette carte dispense le joueur ou l'équipe d'avoir à poser d'autres cartes (6) pour tous ses (ou leurs) contrats et elle empêche les adversaires de contrer à ce stade. Ceux-ci peuvent, cependant, poser une carte GREVE TRANSPORTS MARITIMES, AERIENS, OU TERRESTRES selon le mode de transport indiqué sur le bon de commande contré.

OBSTACLES TRANSIT (6 barré)

Cette carte se pose sur la carte (6) sauf sur le JOKER (6). Il faut pour continuer le jeu, poser une carte (6).

GREVES TRANSPORTS (6 barré)

Ces cartes ne peuvent être posées que sur la carte (6) même le JOKER (6) si le mode de transport prévu par le bon de commande correspond à la grève de la carte obstacle. Par exemple " GREVE MARITIME " sur contrat maritime. Pour continuer le jeu, il faut poser une carte " FIN DE GREVES " ou " COMBINES ". A noter que ces cartes " GREVES " et " FIN DE GREVE " ne sont valables que pour un contrat en cours.

COMBINES (*)

C'est à la fois une carte de remplacement et une carte obstacle.

Remplacement : elle remplace toutes les cartes du jeu sauf la carte (2) et la carte (7). Par exemple, si un joueur est bloqué par une carte " GREVE ", il peut poser une carte " COMBINE " pour continuer le jeu.

Obstacle : elle contre les cartes de l'adversaire (ou de l'équipe) même les cartes documents, à l'exception des JOKERS et de la carte (2). Pour continuer le jeu, il faut alors déposer une carte portant le même numéro ou la même lettre que la carte qui a été contrée. Par exemple, si un joueur pose une carte (H), la carte " COMBINE " posée sur cette carte l'oblige à remettre une carte (H) ou une carte " COMBINE". A noter que, si une carte " COMBINE " est posée sur " FIN DE GREVE ", Le joueur attaqué se retrouve à " GREVE ".

JOKER ASSURANCE (F)

Quand elle est posée, cette carte dispense le joueur (ou l'équipe) d'avoir à poser d'autres cartes (F) pour l'ensemble de ses (ou de leurs) contrats.

DISPOSITION DU JEU

La carte bon de commande (2) qui recouvre la carte (1) doit toujours être apparente afin que tous les joueurs puissent voir les documents exigés. Quand un contrat est terminé, le joueur empile les cartes en mettant dessus la carte (2) pour connaître le montant du bon de commande. Les JOKERS doivent être retirés de la commande terminée. Ces JOKERS dans le déroulement du jeu doivent être posés en lieu et place de la carte (5), (6) ou de la carte (F).



ASTUCES DU JEU

Il faut éviter de rejeter une carte recherchée par l'adversaire. Ne poser la carte (1) " MISSION A L'ETRANGER " que si elle est rapidement suivie par le bon de commande car cette carte peut être prise par l'adversaire.
De préférence, contrer les contrats d'un montant important.

POSSIBILITE DE GIE

Le " GIE " : Groupement d'Intérêt Economique. Comme dans la réalité, il est possible de s'associer pour un contrat donné soit en jeu individuel entre deux joueurs, soit en jeu par équipes entre deux équipes.

Jeu individuel : les associations ne sont possibles qu'à partir d'un nombre de joueurs supérieur à 2. Le déroulement de l'opération est le suivant : un joueur (chef de file) dépose une carte (2) sur une carte (1) préalablement posée par lui et annonce son intention de s'associer pour réaliser ce contrat. Il consulte alors les autres joueurs à tour de rôle pour connaître leur participation. Exemple : soit 4 joueurs A, B, C, D. A abaisse un bon de commande de 4 millions et recherche un associé B ne veut pas s'associer. C demande 2 millions et D demande 1 million. A choisira C ou D en fonction de l'intérêt que C ou D représente pour lui. Si A choisit C, ils ajouteront, en cas de succès, 2 millions chacun à leur chiffre d'affaires. Tout bon de commande peut être réalisé par association. On ne peut s'associer que pour un contrat donné. A peut s'associer avec B qui peut lui-même s'associer dans le même temps avec A ou D pour un autre contrat donné. Les joueurs ne faisant pas partie d'une association contentent naturellement celle-ci.

Jeu par équipes : l'association n'est possible que dans le cas de 3 équipes de 2. Les règles sont les mêmes que dans le jeu individuel.

Il est conseillé de mettre en association le contrat du siècle qui est difficile à réaliser et qui est, par surcroît, contré plus que les autres.

FIN DU JEU

Le but du jeu est de réaliser le plus de chiffres d'affaires à l'exportation mais comme dans la réalité, la concurrence est vive c'est pourquoi nous vous conseillons de limiter dans le temps chaque partie

1 heure 30 en jeu individuel

1 heure en jeu par équipe

et bonne chance sur les marchés étrangers.