

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# LUXEMBOURG-SHOPPING

## Le Jeu



### REGLES DU JEU

(Edition 2003)



[www.luxembourg-shopping.lu](http://www.luxembourg-shopping.lu)

partenaires officiels de Monsieur Jean POCHE



## INTRODUCTION, AMBIANCE GÉNÉRALE



Après 45 années de travail acharné, le célèbre et richissime Monsieur Jean Poche, propriétaire de l'une des plus grandes et prestigieuses galeries commerciales du pays décide de se retirer des affaires. Toutefois, n'ayant pas d'héritiers, il propose à quelques candidats sélectionnés parmi les meilleurs de relever le challenge de leur vie.

Tout d'abord, Monsieur Jean POCHE sépare cette galerie géante en 56 commerces individuels ; puis il en confie six à chacun des candidats ambitieux avec pour mission de les faire fructifier en nombre, en bénéfice et surtout en qualité. Mais attention, durant cette expérience, Monsieur Jean Poche va observer chacun des joueurs ; récompensant parfois, sanctionnant souvent. Mais l'aventure est bien tentante car au bout de tous ces efforts, il n'y aura qu'un seul élu qui sera désigné comme successeur de Monsieur Jean Poche et ainsi donc le nouveau patron.

Oserez-vous relever le défi et serez-vous capable de devenir ainsi le maître de cet empire ?





# SOMMAIRE

A. Démarrage de la partie	page 04
B. Déroulement du jeu	page 04
C. Procédure d'ouverture de votre courrier	page 06
D. Procédure de faillite	page 06
E. Galerie commerciale	page 07
F. Fusion de galeries	page 07
G. Cessation de paiement	page 07
H. Les enseignes	page 08
I. Comment gagner ?	page 08

## A. Démarrage de la partie



Dans un premier temps, les joueurs (de 2 à 6 personnes) détermineront l'un d'entre eux pour s'occuper (en plus de son jeu) de la comptabilité et des transactions de Monsieur Jean Poche. Ce dernier distribuera à chacun la somme de 100 000.

Puis il distribuera **au hasard** 6 "Cartes Commerçant"  par personne, et leur demandera de jeter chacun un dé. Le joueur qui fait le plus petit score commence la partie.

## B. Déroulement du jeu

Après avoir jeté les dés, il se pose plusieurs cas de figure :


- B1. Vous arrivez dans un commerce qui vous appartient ;
- B2. Vous arrivez dans un commerce appartenant à un autre joueur ;
- B3. Vous arrivez dans un commerce qui n'appartient à personne ;
- B4. Vous faites un double avec les dés ;
- B5. Vous arrivez sur une case "Bouton Rouge" ;
- B6. Vous arrivez sur une case "Bureau de Monsieur Jean Poche" ;
- B7. Vous arrivez sur la case "+ 1 commerce" (bonus) ;
- B8. Vous arrivez sur la case "- 1 commerce" (faillite).




### B1. Vous tombez sur un commerce qui vous appartient

Vous vérifiez la bonne tenue de votre commerce, Monsieur Jean Poche apprécie votre professionnalisme et vous verse une prime :

- Pour un commerce en zone orange : 3 000,
- Pour un commerce en zone jaune : 6 000, (voir plateau)
- Pour un commerce en zone verte : 10 000.


Si vous possédez une enseigne  sur ce commerce, vous recevez de Monsieur Jean Poche une prime supplémentaire de 5 000. Vous pouvez créer une galerie commerciale : voir chapitre E. Si ce commerce fait déjà partie d'une galerie commerciale : voir chapitre E.


Puis vous ouvrez votre courrier ("Carte Correspondance" ) voir chapitre C) et votre tour de jeu est terminé. Vous passez les dés au joueur suivant.

### B2. Vous tombez sur un commerce qui appartient à un autre joueur

Vous devez lui payer les achats que vous avez réalisé :

- Sur un commerce en zone orange : 3 000,
- Sur un commerce en zone jaune : 6 000, (voir plateau)
- Sur un commerce en zone verte : 10 000.

Toutefois, si le commerce sur lequel vous êtes tombé possède une enseigne , vous devez payer 5 000 en plus. Si le commerce fait partie d'une galerie commerciale : voir chapitre E.

Puis vous ouvrez votre courrier ("Carte Correspondance" ) voir chapitre C) et votre tour est terminé. Vous passez les dés au joueur suivant.




### B3. Vous tombez sur un commerce qui n'appartient à personne

> Vous pouvez l'acheter (sauf au premier déplacement, où il est interdit d'acheter) en payant à Monsieur Jean Poche selon le tarif suivant :

commerce en zone orange	: 8 000,	
commerce en zone jaune	: 16 000,	(voir centre du plateau)
commerce en zone verte	: 24 000.	


Vous recevez alors la "Carte Commerçant"  équivalente.

Il est interdit lors du même tour de jeu d'acheter un commerce et de le mettre dans une galerie commerciale.



Puis vous ouvrez votre courrier ("Carte Correspondance"  voir chapitre C) et votre tour de jeu est terminé. Vous passez les dés au joueur suivant.

> Vous ne l'achetez pas ; vous ouvrez votre courrier ("Carte Correspondance"  voir chapitre C) et votre tour de jeu est terminé. Vous passez les dés au joueur suivant.


### B4. Vous avez fait un double avec les dés

C'est une des solutions pour acquérir les enseignes .

En effet, si vous avez fait un double avec les dés, vous devez piocher 2 "Cartes Correspondance"  (1 du côté pair et 1 du côté impair).

> Si l'une ou l'autre, voir les deux, correspondent à l'une des "Cartes Commerçant"  que vous possédez, vous recevez automatiquement une enseigne  sur ce commerce. Cette enseigne est à placer sur le plateau de jeu à la case concernée.

> Si vous avez tiré une "Carte Correspondance"  ou 2 ne présentant pas de commerce, vous les reposez sans en tirer de supplémentaire et vous ne gagnez donc pas d'enseigne.


> Si vous obtenez une enseigne  sur un commerce ayant déjà une enseigne, l'opération est nulle et vous ne recevez rien de plus.

**Après avoir effectué ces opérations et seulement après**, vous bougez votre pion du nombre de cases indiqué par les dés et reprenez le cours normal du jeu.

### B5. Vous tombez sur une case "Bouton Rouge"

Vous tirez une carte "Bouton Rouge" et vous suivez les instructions.  
Vous n'avez pas de courrier à retirer.

### B6. Vous tombez sur une case "Bureau de Monsieur Jean Poche"

Rendez-vous chez le "Big Boss" ; sera-t-il de bonne humeur ? Suivant le nombre que vous ont indiqué les dés, vous tirez une "Carte Correspondance"  dans la pile paire ou dans la pile impaire et vous ne devez vous soucier que de la **partie inférieure** de la carte où il est mentionné "Bureau".  
Puis, suivez les instructions.

Vous n'avez pas de courrier à retirer.

### B7. Vous tombez sur la case 66 (+ 1 commerce)

Bravo, Monsieur Jean Poche est content de vous, il vous présente les "Cartes Commerçant"  libres et vous en tirez une au hasard.  
Vous n'avez pas de courrier à retirer.

### B8. Vous tombez sur la case 33 (- 1 commerce)

Pas de chance, un de vos commerces va très mal et vous allez le perdre selon la procédure habituelle de faillite (voir chapitre D).  
Vous n'avez pas de courrier à retirer.



### C. Procédure d'ouverture de votre courrier



Si vous tombez sur une case commerçant, vous devez à chaque fois ouvrir votre courrier avant de passer les dés au joueur suivant.

Suivant le résultat pair ou impair de vos dés, vous tirez une "Carte Correspondance" dans la pile **paire** ou **impair** et vous ne devez vous soucier que de la **partie supérieure** de la carte où vous trouverez : un commerce, une action à réaliser ou le jackpot.

> Carte d'un commerce qui vous appartient : vous recevez de Monsieur Jean Poche le montant de la zone où se trouve ce commerce (montant doublé si celui-ci appartient à une galerie ; majoration de 5 000 s'il a une enseigne).

> Carte d'un commerce qui appartient à un autre joueur : vous lui préparez sa facture qui correspond au montant de la zone où se situe ce commerce. Et le propriétaire de ce commerce devra vous payer immédiatement (montant doublé si celui-ci appartient à une galerie).

> Carte d'un commerce qui n'appartient à personne : vous ne touchez rien.

> Une action à réaliser : vous devez la réaliser...

> Le jackpot : vous avez tiré la carte d'un commerce qui vous appartient et votre pion se trouve sur ce commerce. Ainsi vous touchez le jackpot, soit 50 000.






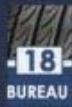













Puis vous passez les dés au joueur suivant.

### D. Procédure de faillite d'un de vos commerces

La procédure de faillite est toujours la même, quelles que soient les raisons qui l'ont provoquée ("carte Bouton Rouge", Monsieur Jean Poche, case 33).

Suivant le résultat des dés, vous tirez une "Carte Correspondance" sur la pile paire ou impaire et vous devez vous servir du numéro de cette carte pour déterminer le commerce que vous allez perdre selon la règle suivante :

Exemples :

Vous avez		+		+		+		+		;	vous tirez		, vous perdez	
Vous avez		+		+		+		+		;	vous tirez		, vous perdez	
Vous avez		+		+		+		+		;	vous tirez		, vous perdez	

Vous perdez en priorité la carte égale ; si vous ne la possédez pas, vous perdez la carte au premier chiffre supérieur du numéro indiqué sur la carte que vous avez tirée.

S'il n'y a pas de carte supérieure, vous perdez le commerce avec le plus petit numéro.

Vous rendez ce commerce à la banque.

Si ce commerce possédait une enseigne, elle disparaît.

Si ce commerce faisait partie d'une galerie, cette galerie est dissoute.





## E. Les galeries commerciales

Afin d'augmenter vos revenus mais aussi pour tenter de gagner la partie, vous avez la possibilité de créer des galeries commerciales, c'est-à-dire vous regroupez des commerces par **groupes de trois** et ainsi vous multipliez vos chances d'encaisser de grosses sommes.

### Création de galeries

Vous devez tout d'abord tomber sur la case d'un commerce que vous possédez déjà. A ce moment-là vous pouvez créer une galerie de la façon suivante :

Prendre obligatoirement le commerce sur lequel votre pion se trouve et qui vous appartient, ajoutez 2 de vos commerces au choix et voici votre nouvelle galerie.

Prix à payer à Monsieur Jean Poche pour la création de cette galerie : la valeur des zones de chacune des cartes qui la compose.

Exemples :

$$\begin{array}{l} \text{Exemple 1: } \begin{array}{c} \text{Carte 1} \\ \text{Carte 2} \\ \text{Carte 3} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Carte 4} \\ \text{Carte 5} \\ \text{Carte 6} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Carte 7} \\ \text{Carte 8} \\ \text{Carte 9} \end{array} = 9\ 000 \quad \text{OU} \quad \begin{array}{c} \text{Carte 10} \\ \text{Carte 11} \\ \text{Carte 12} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Carte 13} \\ \text{Carte 14} \\ \text{Carte 15} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Carte 16} \\ \text{Carte 17} \\ \text{Carte 18} \end{array} = 19\ 000. \\ 3\ 000 + 3\ 000 + 3\ 000 = 9\ 000 \quad 3\ 000 + 6\ 000 + 10\ 000 = 19\ 000 \end{array}$$

Votre galerie est maintenant créée. Vous devez séparer ces cartes de vos autres cartes afin de bien visualiser votre (vos) galerie(s) car les tarifs sont désormais différents (voir tarifs de passage ci-dessous).

## F. Fusions de galeries

Etre le propriétaire d'une galerie de 15 commerces est une des 3 solutions pour gagner la partie.

Pour fusionner différentes galeries vous devez tout d'abord tomber sur un de vos commerces qui est déjà en galerie. Vous pouvez ensuite décider de la fusionner à une autre galerie vous appartenant aussi. Cette opération vous permet de facturer plus cher les passages dans l'un des magasins la composant. Toutefois, cette opération nécessite un investissement et Monsieur Jean Poche ne va pas vous en faire cadeau.

### Coût d'une fusion de deux galeries :

C'est la valeur des zones de chacune des cartes qui la composent.

Exemples :

$$\left( \begin{array}{c} \text{orange} + \text{orange} + \text{verte} \\ 3000 + 3000 + 10000 \end{array} \right) + \left( \begin{array}{c} \text{jaune} + \text{orange} + \text{verte} \\ 6000 + 3000 + 10000 \end{array} \right) = 35\ 000 \text{ coût de la fusion ou coût pour un visiteur.}$$


$$\left( \begin{array}{c} \text{orange} + \text{orange} + \text{jaune} + \text{jaune} + \text{verte} + \text{verte} \\ 3000 + 3000 + 6000 + 6000 + 10000 + 10000 \end{array} \right) + \left( \begin{array}{c} \text{orange} + \text{orange} + \text{jaune} \\ 3000 + 3000 + 6000 \end{array} \right) = 50\ 000 \text{ coût de la fusion ou coût pour un visiteur.}$$

### Tarifs de passage


Si un joueur tombe sur la case de l'un de vos commerces qui est en galerie (fusionnée ou pas), il doit payer la totalité de la valeur de la galerie.

Exemples :  +  +  = 19 000 ;

ou  $\left( \begin{array}{c} \text{Carte 10} \\ \text{Carte 13} \\ \text{Carte 16} \end{array} + (19\ 000) \right) + \left( \begin{array}{c} \text{Carte 10} \\ \text{Carte 13} \\ \text{Carte 16} \end{array} + (12\ 000) \right) = 31\ 000$  pour une galerie fusionnée.

Si ce commerce a une enseigne  , le joueur vous paie en plus 5 000.

Vous tombez sur la case d'un de vos commerces étant en galerie, vous recevez de Monsieur Jean Poche la totalité de la valeur de la galerie.


Si ce commerce a une enseigne  , M. Jean Poche vous paie une prime de 5 000.

**Attention, car si les grandes galeries peuvent vous apporter beaucoup, il suffit d'un seul commerce en faillite pour que toute la galerie se dissolve en commerces individuels.**

## G. Impossibilité de paiement d'un des joueurs :

Si un joueur n'a pas l'argent nécessaire pour payer une facture quelconque, il doit vendre des commerces à Monsieur Jean Poche pour pouvoir s'acquitter de sa dette (seul cas où Monsieur Jean Poche vous rachète vos commerces).

Chaque commerce est revendu à 50% de sa valeur d'achat à Monsieur Jean Poche et uniquement à lui.

Si la ou les cartes vendues font partie d'une galerie, cette galerie est automatiquement dissoute ainsi que les enseignes  qui disparaissent avec les commerces perdus, sans aucun dédommagement.

Quand un joueur est obligé de vendre des commerces à Monsieur Jean Poche, il peut profiter de l'occasion pour en revendre plusieurs afin de reconstituer sa trésorerie.

Monsieur Jean Poche ne rachètera aucun commerce tant que l'on n'est pas dans l'incapacité de payer ses factures. De même que toute vente de commerce entre joueurs est interdite !




## H. Les enseignes

Les enseignes sont le symbole de la notoriété de votre commerce :

1. Le fait de recevoir un certain nombre d'enseignes est une des solutions pour gagner la partie.
2. Le fait d'avoir une enseigne sur un commerce, majore toute transaction avec ce commerce de 5 000 (à payer ou à encaisser).
3. Elles ne peuvent en aucun cas être achetées ni vendues.
4. Elles disparaissent si le commerce fait faillite.
5. Vous pouvez perdre une enseigne sans perdre le commerce.

## I. Comment gagner ?

Suivant le nombre de joueur dans la partie, les objectifs sont différents ; mais pour gagner, vous avez 3 possibilités :

- 1- Avoir un certain nombre d'enseignes  ou
- 2- Avoir une galerie d'une certaine taille ou (voir tableau ci-dessous)
- 3- Avoir mis en faillite tous vos adversaires.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE D'ENSEIGNES	NOMBRE DE COMMERCES DANS UNE GALERIE FUSIONNEE
2	6 enseignes par joueur	15
3	6 enseignes par joueur	15
4	5 enseignes par joueur	12
5	4 enseignes par joueur	9
6	3 enseignes par joueur	9

Si vous décidez d'arrêter la partie en cours ou à une heure déterminée, le gagnant sera par priorité :

1. celui qui a le plus d'enseignes,
2. ↪ celui qui a la plus grande galerie,
3. ↪ celui qui a le plus de galeries,
4. ↪ celui qui a le plus de commerces,
5. ↪ celui qui a le plus d'argent