

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



MERCURY

(JEU DE SOCIÉTÉ)



RÈGLE DU JEU

MERCURY

(JEU DE SOCIÉTÉ)



Composition :

Le Mercury se compose d'une boîte contenant :

Le jeu en 2 volets, illustré par 30 cases extérieures et 9 cases intérieures ;

Des accessoires tels que : 1 dé ordinaire, des titres de propriété, des fiches conseils, des fiches sentences, des actes notariés, des acquits de perception, d'enregistrement, des polices d'assurances, des avenants d'assurances, des bons du Trésor, des billets de Banque fictifs de 100, 500, 1.000, 5.000, 10.000 unités.

Préparation :

Les joueurs doivent être au moins trois et six au maximum, plus un Président ou Arbitre.

Si les joueurs ne sont qu'à trois ou à quatre, l'un d'eux pourra être Président et joueur, mais il séparera son jeu et ses pouvoirs.

Les joueurs élisent le Président en jetant le dé à tour de rôle. La cote minimum désignera le Président aux suffrages des autres joueurs. Le gagnant de la partie sera élu d'office au prochain tour et ainsi de suite. S'il y a *ex-æquo*, les intéressés rejeteront le dé jusqu'à élimination des concurrents à l'Arbitrage.

Le Président ouvre la séance ; il détient à ce moment l'institut d'émission, les titres de propriété ou cadastre, les sentences, les fiches conseils, les charges et services publics, le contentieux, etc., etc...

Billets de Banque:

| | | |
|--|-------------------|----------------|
| Chaque joueur recevra 100.000 unités en billets fictifs, soit: | | |
| 6 | billets de 10.000 | 60.000 unités |
| 5 | — 5.000 | 25.000 — |
| 12 | — 1.000 | 12.000 — |
| 5 | — 500 | 2.500 — |
| 5 | — 100 | 500 — |
| | | <hr/> |
| | | 100.000 unités |

Le Trésor possède, en tout, pour un million de ces valeurs.

Le Président mettra de côté (après répartition bien entendu) le solde des billets de banque. Il ne pourra plus toucher à ce solde au cours du jeu.

Le Président assurera la gestion des TITRES DE PROPRIETE suivant nomenclature sur la carte de GESTION PRESIDENTIELLE. Ceci fait, il mélangera les TITRES restant, les répartira à quantité égale entre les joueurs et si après cette distribution un, deux ou trois titres restent sans possesseur, ces PROPRIETES seront également gérées par le Président représentant l'Etat.

Les joueurs examineront les cartes reçues avec attention, et le possesseur de la case Conseil réclamera ses fiches-conseils, le Notaire ses Actes, la Compagnie d'Assurances ses Polices et Avenants. (Le Président peut gérer la Compagnie d'Assurances, dans l'intérêt général.)

Les joueurs rempliront les obligations inscrites sur les Titres.

La remise d'un ou de plusieurs TITRES DE PROPRIETE ne constitue pas pour les joueurs une acquisition, mais un PRET consenti par le Président au nom de l'Etat. Ces TITRES ne deviennent PROPRIETE des joueurs que si ces derniers en paient la contrevaletur au Président et achètent au Notaire l'acte de propriété.

SANS CETTE PRECAUTION, le joueur n'aura que la jouissance du ou des TITRES en sa possession. Il en supportera néanmoins TOUTES les obligations, mais il lui sera interdit de les vendre ou de les engager, vu qu'après le jeu il devra les remettre à l'Etat.

Pour acheter un TITRE DE PROPRIETE, le joueur en paiera la valeur nominale au Président et achètera au Notaire l'acte y afférent.

Le Président proposera ensuite les BONS DU TRESOR.

Pour commencer, il n'en vendra que 2 par joueur, au prix de DIX MILLE francs le Bon. Après 3 tours complets, les joueurs pourront faire l'acquisition d'autres Bons, toutefois le prix d'achat à ce moment sera augmenté du Dividende qui, suivant convention, sera de 5 % du montant du Bon soit : 500 frs. ou encore suivant tableau, annexé à la présente notice.

Le Président, en remettant aux joueurs leurs Titres de Propriété les fait ou Locataires ou Avocat ou Notaire, etc., comme dit plus haut.

Assurances : (Polices et Avenants) : Les joueurs qui désirent s'assurer achètent au Président (qui en a la gestion) un Titre de Police en lui payant comme droit 10 % de la valeur de leur Propriété. De même en sera-t-il ainsi pour les Avenants.

POURQUOI s'assurer ? Si vous échouez sur la case HOPITAL ou SINISTRE, l'Etat paiera en vos lieu et place. En cas de SINISTRE un non-assuré perdra définitivement ses Titres de Propriété.

C'est au Président, au nom de l'Etat, à s'assurer que tout joueur faisant l'acquisition d'un nouvel acte de Propriété prenne un nouvel avenant (bien entendu si ce joueur a contracté au début une assurance principale).

Actes notariés : Le Notaire bénéficie des avantages de cet office public. Il y a un acte notarié pour chaque Propriété. Un acte de propriété s'achète au prix de 10 % de la valeur du TITRE. Grâce à cet acte (et bien entendu si le joueur a payé le prix de sa Propriété à l'Etat) il pourra vendre, emprunter, engager au Crédit Municipal, etc., etc...

La répartition terminée et les obligations remplies, chaque joueur à son tour jette le dé qui lui indiquera de combien de cases il est tenu d'avancer. Le joueur doit alors suivre les indications inscrites en regard de la case atteinte. Si le joueur échoue sur une case de jeu, c'est-à-dire casino, courses, banque ou bourse, il dépose une mise qui ne sera pas inférieure à 1.000, et supérieure à 10.000, puis il jettera le dé qui, par pair ou impair, indiquera son gain ou sa perte. Le gain ou la perte sont équivalents à la mise du joueur. Si le propriétaire d'un de ces Etablissements de jeu gagne, **il est tenu de verser immédiatement 50 % de son gain au Trésor.**

Si le joueur échoue sur la case d'un de ses adversaires, il lui paiera un loyer ou remplira les obligations écrites en regard de cette case.

Le joueur placé devant le Tribunal ou en Prison doit tirer une fiche sentence et accomplir ce qui y est prescrit. Si la sentence est trop dure ou semble imméritée, le joueur va en cassation, c'est-à-dire qu'il achète une fiche conseil. Il remet d'abord 1.000 fr. à l'avocat qui lui remet en échange une fiche conseil tirée par le joueur. Le joueur doit, en dernier ressort, bénéficier ou subir ce qui est écrit sur cette fiche.

Si un joueur n'a plus d'argent fictif pour payer soit un loyer, soit ses contributions, soit des amendes, il peut engager ses propriétés au Crédit Municipal qui lui remettra la moitié de la valeur inscrite sur le titre, et pendant tout le temps que le titre se trouve engagé, son propriétaire ne peut s'en dessaisir. Il touche néanmoins des loyers pendant cette période. Si le prêt n'est pas une solution suffisante, le propriétaire doit faire vendre ce qui lui reste aux enchères. C'est le détenteur de la case Salle des Ventes qui dirige l'opération. Des retenues seront immédiatement imposées sur le montant obtenu et versées par fractions de 10 % successivement au Trésor, au Percepteur, à l'Enregistrement, au Notaire. En outre, 10 % du montant total iront au bénéfice propre du titulaire de la Salle des Ventes. Tout cela, par priorité sur le ou les créanciers. Si ce qui reste est encore insuffisant, le joueur sera obligé de sacrifier ses bons du Trésor jusqu'à liquidation de sa dette.

Les Bons du Trésor :

Ils ne sont jamais imposés. Ils peuvent être admis comme moyen de paiement. Leur cote varie avec les fluctuations de l'Etat, car tous les possesseurs des bons participent au prorata aux bénéfices publics. Si le titulaire se dessaisit de ses bons au cours du jeu, ils sont acceptés en paiement. Les bons représentant, à ce moment du jeu, une plus-value, peuvent être cédés au plus offrant. Il y a vingt-cinq bons du Trésor à dix mille unités chacun.

Le jeu ne se termine que lorsque deux joueurs restent en présence. Le gagnant est celui qui aura une balance plus favorable que son adversaire.

Impôts :

Sont exonérés: les Bons du Trésor, le Tribunal, la Gazette, la Radio, le Métro, la Gare, le Culte, le Crédit Municipal, la Prison, le Percepteur, l'Enregistrement.

Sont imposés: toutes les autres cases, suivant indications précisées sur les titres de propriété.

Profits de l'Etat :

Enregistrement, Percepteur, Contentieux, Tribunal. Eventuellement: Compagnie d'Assurances, Crédit Municipal.

Le Président contrôle le jeu, perçoit l'impôt, l'enregistrement, siège au Tribunal, assure la recette de l'Etat, garde le Trésor, arbitre la partie.

Le Bureau de Tabac :

Cette carte n'est pas mise en circulation au départ. Le bureau de Tabac est offert au premier joueur qui franchit la case 1 la troisième fois sans pénalisation. Il faut, pour cela, qu'il ait observé toutes les clauses inscrites dans le règlement. L'assurance n'est pas considérée comme une obligation essentielle. Le Tabac est imposé et représente 50.000 à l'actif du propriétaire. Néanmoins, le Président pourra le lui retirer si, au cours du jeu, le propriétaire du Bureau de Tabac encourait une pénalisation quelconque. Le titre serait alors transféré au joueur n'ayant subi aucune pénalisation, et ainsi de suite. Ce n'est qu'à la fin de la partie que cette propriété prend toute sa valeur, dans le cas aussi où son propriétaire se trouverait empêché de s'acquitter vis-à-vis d'un créancier; dans ce cas, le Trésor lui avancera 25.000, lesquels devront être remboursés aussitôt que le joueur aura pu se refaire.

Titres imposés : Si le titre porte le mot « Imposé », cela indique que le propriétaire a intérêt de payer à chacun des Offices suivants 10 % sur le montant total de ses valeurs immobilières : Percepteur, Notaire, Enregistrement, Assurances. S'il ne s'acquitte pas, et qu'il tombe sur les cases Percepteur, Enregistrement, Trésor, Contentieux ou Sinistre, il risque de payer le double, ou de tout perdre.

Titres exonérés : Si le titre porte le mot « Exonéré », cela signifie qu'il n'y a pas d'obligation vis-à-vis des Offices précités. — **Avenants :** Pour chaque propriété nouvellement acquise, il faut prendre un avenant d'assurance. Sinon on perd tous les effets de la police principale.

Intérieur du Cercle.

Case 1. — **Casino: imposé:** valeur 50.000; impôt unique, le propriétaire versant 50 % de ses gains au Trésor.

Mise maximum des joueurs: 10.000; minimum: 1.000. Si le joueur jetant le dé a un chiffre pair, il gagne et rejoue pour progresser d'autant de points. Si le joueur joue impair, il perd sa mise au profit du casino, lequel devra verser 50 % de son gain à l'Etat.

Case 2. — **Courses:** pareil au précédent.

Case 3. — **Première issue:** faculté de sortir du cercle ou de progresser à l'intérieur d'autant de cases que le dé indique de points.

Case 4. — **Bourse:** valeur et jeu identiques aux cases 1 et 2.

Case 5. — **Crédit Municipal :** voir gestion présidentielle.

Case 6. — **Deuxième issue:** même faculté que case 3.

Case 7. — **Banque:** valeur et jeu identiques aux cases 1, 2 et 4.

Case 8. — Troisième issue : même jeu que case 3 et 6.

Case 9. — **Prison:** prendre une fiche sentence et en accomplir les prescriptions. Si les conditions semblent inacceptables pour l'intéressé, il pourra acheter une fiche-conseil dont il devra irrévocablement suivre les instructions.

Observations d'ordre général.

Parler le moins possible.

Ne pas conseiller ses adversaires.

Ne faire aucune opération en sous-main.

Etre loyal.

Ne pas prêter des valeurs ou des billets.

Le Président peut arrêter le jeu à n'importe quel moment, après le troisième tour, mais on doit convenir de l'arrêt du jeu avec préavis minimum de 10 minutes. Le Président peut aussi arrêter le jeu en cas de litige, pour permettre une pose afin de donner aux joueurs le temps matériel de terminer certaines opérations.

Le gagnant est celui qui, à l'arrêt du jeu, possède le plus de valeurs.

Pour déterminer l'importance du gain ou de la perte, on traduit toutes les valeurs en espèces.

Il n'y a qu'un seul gagnant, même si d'autres joueurs possèdent plus que leur avoir initial.

GESTION PRÉSIDENTIELLE

Ressources de l'Etat.

Le Trésor constitue des réserves par le jeu des Impôts, de l'Enregistrement, des Assurances, des Amendes et autres pénalisations. La mainmise sur des propriétés est aussi une source de bénéfices. L'état contrôle le Percepteur, l'Enregistrement, les Assurances, le Crédit Municipal et le Tribunal (Sentences). L'état réalise aussi des gains sur le prélèvement qui sera effectué sur les gains des établissements de jeu (Casino, Courses, Banque et Bourse). Le Contentieux rapporte à l'état de gros bénéfices sur les déclarations des bilans des joueurs.

Paiements effectués par l'Etat.

Les joueurs en règle se posant sur la case de l'Etat touchent 1.000 francs.

Les joueurs qui se posent sur la case Trésor touchent leurs dividendes au prorata des disponibilités du Trésor à ce moment de la partie et du nombre de Bons du Trésor que possède le joueur au moment où il se pose. Un bon du Trésor égale un vingt-cinquième de dividende.

La situation du Trésor est toujours suivie rigoureusement par le Président qui inscrit sur des fiches spéciales au fur et à mesure tout ce qui rentre et tout ce qui sort. Les joueurs peuvent suivre ces comptes. Ils apporteront ainsi au président une aide précieuse.

Tous les joueurs sont intéressés à la bonne marche du trésor, puisque plus le Trésor est important plus les dividendes sont rémunérateurs.

Crédit Municipal.

L'Etat prête 50 % sur la valeur inscrite des titres proposés. Ces titres doivent être dégagés par leur propriétaire avant la fin du troisième tour de jeu, sinon l'Etat par l'intermédiaire de la salle des ventes procède à la vente aux enchères. Sur le produit obtenu, l'Etat se rembourse de son prêt plus 10 % d'intérêt, ensuite et par priorité 10 % sont prélevés par le percepteur, 10 % par l'enregistrement, 10 % par la salle des ventes et le solde va au propriétaire s'il en reste ou est partagé entre les créanciers éventuels. S'il manque de l'argent pour les différents postes précités, l'intéressé doit verser ce qui manque. S'il ne le peut pas il engage ce qui lui reste ou se met en faillite et par conséquent sort du jeu.

Tous les joueurs y compris l'intéressé peuvent participer aux enchères le président ou l'état excepté. Celui qui rachète le titre doit en verser les % prévus au percepteur et à l'enregistrement. S'il est déjà assuré il versera 10 % à la compagnie sur les nouvelles propriétés acquises, sinon la compagnie lui reprendra sa police et les effets de l'assurance seront annulés sans indemnité.

TABLEAU MONTRANT LA MANIERE DE CALCULER LES DIVIDENDES

| Opération de bons N° | Nombre vendus | Réserve CAPITAL | Impôt Amendes Divers | Paiement effectués par le Trésor | Solde | Cote du Dividende 1/25 |
|----------------------|---------------|-----------------|----------------------|----------------------------------|---------|------------------------|
| 1. | 10 | 100.000. | 5.000. | | 5.000. | 200. |
| 2. | 6 | 60.000. | 12.000. | | 17.000. | 680. |
| 3. | 4 | 40.000. | 8.000. | | 25.000. | 1.000. |
| 4. | 5 | 50.000. | 75.000. | 10.000. | 90.000. | 3.600. |

Ce petit tableau vous permettra de comprendre aisément la manière d'opérer.

EXEMPLES : Opération N° 1 : Le Président vend 10 bons du Trésor à 10.000 francs pièce soit donc : 100.000 francs, ceci constitue un Capital improductif (donc sur lequel il n'y a pas lieu d'octroyer un dividende).

Par contre il a encaissé à Titre d'impôt, Amendes ou autres sources : 5.000 francs. C'est ce montant sur lequel le dividende est calculé soit : $1/25^e$ de 5.000 = 200 francs. Ce dernier montant est donc le dividende à octroyer.

Opération N° 2 : Vente de 6 bons du Trésor à 10.000 = 60.000. Capital improductif. Encaissement de 12.000 francs d'impôts, etc... A ce moment il y a lieu d'ajouter ces 12.000 francs à la rentrée précédente de 5.000 francs ce qui fait : 17.000 francs. C'est sur ce dernier chiffre que le dividende doit être calculé. $1/25^e$ de 17.000 = 680, le nouveau dividende de la deuxième opération.

Ainsi à continuer par la suite.

Néanmoins il y a un léger changement à l'opération N° 4 :

Le Président a vendu 5 bons du Trésor, soit donc 50.000 francs de capital improductif.

Il a encaissé comme impôts, etc., 75.000 francs qui, venant s'ajouter aux 25.000 francs (dernier solde des rentrées), fait un total de 100.000 francs. Mais, et ceci est important, il y a lieu de soustraire les paiements éventuels effectués par le Trésor. Dans le cas qui nous occupe, ces paiements sont de l'ordre de : 10.000 francs. Le solde tombera donc de : 100.000 à 90.000 et c'est sur ce dernier chiffre que le dividende sera calculé : $1/25^e$ de 90.000 = 3.600 francs.

De ce qui précède il est donc clair que la valeur du dividende variera d'après le solde des rentrées impôts, amendes, etc., déduction faite des paiements.

Il peut arriver que l'Etat devra payer plus qu'il ne possède. Dans ce cas le Président puisera dans la réserve CAPITAL (voir tableau ci-dessus) comme après la quatrième opération cette réserve s'élève à : 250.000 francs et si le Président a dû en soustraire 50.000 francs pour combler son déficit, chaque Bon du Trésor (puisque'il n'y en a que 25 en tout) vaudra au lieu de 10.000 francs... 8.000 francs.

Un petit bloc-notes vous permettra aisément de reproduire le tableau sus-mentionné.