

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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# PRÉSIDENTS DIRECTEURS GÉNÉRAUX

Pour 2 à 6 joueurs - Individuellement ou par équipes

## THÈME :

Vous venez d'être nommé **Président Directeur Général** de l'une des grandes marques d'automobiles que vous aimez : ALFA-ROMEO, CITROËN, FORD, JAGUAR, PORSCHE, VOLVO. Au cours de votre carrière, vous allez implanter vos usines dans le monde, en fonction de leur coût de construction et de l'importance des marchés de consommation, puis vendre les véhicules que vous avez fabriqués en tenant compte de la conjoncture et de la saturation progressive des marchés. Vous devrez aussi déjouer les initiatives de la concurrence que représentent les autres P.D.G. et conduire votre firme à la prospérité en réalisant un bénéfice supérieur à celui de vos adversaires.

## MATÉRIEL :

Le jeu se compose des éléments suivants

### Un plateau

- Un parcours de 78 cases numérotées.
- Six continents économiques comportant chacun cinq zones de couleurs différentes, soit 30 secteurs.
- Six quadrilatères indiquant pour chacun des continents, la quantité de voitures qu'on peut y écouler. C'est sur ces quadrilatères qu'on place les « languettes » représentant les ventes réalisées

1 Amérique du Nord	:	8	»	»
2 Amérique du Sud	:	2	»	»
3 Europe	:	5	»	»
4 Afrique	:	1	»	»
5 Asie	:	3	»	»
6 Océanie	:	1	»	»

### Un tableau de conjoncture

coulissant, à deux faces :  
Ce tableau indique, pour chacun des 30 secteurs, à l'intersection de la rangée « CONTINENT » et de la colonne « COULEUR »

- A) Sur la face « **Implantation des usines** », le prix d'achat d'une usine en millions de dollars.
- B) Sur la face « **Vente de voitures** », le bénéfice réalisé en vendant la production d'une usine de 500.000 voitures.

Le cadre, en coulissant, détermine 12 valeurs différentes numérotées de 1 à 12.

**Un jeu spécial de 36 cartes** : 6 cartes blanches et 30 cartes significatives (à double effet offensif et défensif) permettant

- 1° **De profiter d'avantages** particuliers ou d'annuler ces avantages chez un adversaire : 4 cartes PUBLICITÉ, 4 cartes COMPÉTITION, 4 cartes PERFECTIONNEMENT.
- 2° **De créer des difficultés** aux concurrents ou de se prémunir contre ces difficultés : 4 cartes IMPOTS, 4 cartes GRÈVES, 2 cartes TACTIQUE n° 1, 4 cartes TACTIQUE n° 2, 4 cartes TACTIQUE n° 3.

Nota : **Les cartes ne sont utilisées qu'au cours de la deuxième phase du jeu.**

**90 languettes** (15 par Marque) représentant chacune 500.000 voitures. **90 usines** (15 par Marque), de couleur différente pour chaque Marque. **2 dés** à jouer.

**156 billets monnaie** : 60 billets de 10 millions de dollars

36	»	50	»	»
36	»	100	»	»
24	»	500	»	»

**6 pions** de Marques de voitures pouvant être transformés en porte-clés ou en badges.

## LA RÈGLE

### Pour 4 Joueurs individuels

Le jeu des P.D.G. peut se jouer à 2, 3, 4, 5 ou 6 personnes, individuellement ou par équipes de deux.

La formule individuelle à 4 est la plus courante. C'est par elle que nous commentons.

La partie comporte deux phases distinctes

1<sup>ère</sup> phase : « IMPLANTATION DES USINES ».

2e phase : « VENTE DES VOITURES ».

### PRÉPARATION GÉNÉRALE

Les joueurs s'installent autour du plateau de jeu et choisissent chacun une Marque de voitures (dont ils prennent le pion correspondant) et une série d'usines **de même couleur**. Pendant toute la durée de la partie, ils devront conserver la même Marque et la même couleur.

L'un d'entre eux est nommé trésorier. Il distribue à chacun (lui compris) 3 milliards de dollars

- 10	billets de 10 millions de dollars			
- 6	»	50	»	»
- 6	»	100	»	»
- 4	»	500	»	»

Il dispose la face « IMPLANTATION DES USINES » du tableau de conjoncture à la vue des joueurs et amène le cadre coulissant à la conjoncture n° 1.

La partie peut alors commencer.

### CONSEILS STRATÉGIQUES POUR LA PHASE « IMPLANTATION »

Au cours de la première phase, chaque P.D.G. va s'efforcer

- D'implanter le plus possible d'usines.
- De les répartir harmonieusement par couleurs et par continents. -
- De les acquérir aux prix les plus bas.

Réussir une bonne implantation est très important. En effet, au cours de la 2e phase, les P.D.G. ne pourront vendre leurs voitures dans les continents autorisés que s'ils ont implanté des usines dans les secteurs correspondants.

Acheter des usines au meilleur prix est également souhaitable : que la conjoncture soit favorable ou non, les usines coûtent de 170 à 230 millions de dollars. En fin de partie, elles seront toutes rachetées par la banque au prix moyen de 200 millions de dollars l'une. En conséquence, les P.D.G. qui les auront acquises moins cher en moyenne, réaliseront un bénéfice sur les investissements qui s'ajoutera à celui de leurs ventes.

## PHASE « IMPLANTATION » :

Le joueur qui, avec le dé, fait le plus haut point, commence. Puis ce sera à son voisin de gauche de jouer et ainsi de suite...

Le premier coup se joue avec un seul dé; les coups suivants avec 2 dés.

Quand un joueur fait un « double », le trésorier modifie la conjoncture en avançant le cadre coulissant de 1 ou 2 cases (voir le tableau). Si la conjoncture dépasse le 12, on la ramène au 1 .

Après avoir jeté un dé (coup de départ) ou les 2 dés (coups suivants), le joueur avance son pion d'autant de cases qu'il a fait de points. La case à laquelle il aboutit précise où il peut implanter une usine.

Cinq possibilités

**Il tombe sur une case imposant un continent (chiffre vert) et une couleur** : Il ne peut implanter d'usine que dans le secteur correspondant.

**Exemple** : case 9 = zone verte du continent 3 (Europe).

**Il tombe sur une case imposant un continent sans préciser de couleur** : Il peut implanter une usine dans n'importe quelle couleur du continent imposé.

**Il tombe sur une case imposant une couleur sans préciser de continent** : Il peut implanter une usine dans la couleur imposée de n'importe quel continent.

**Il tombe sur une case blanche** : (No' 13, 26, 39, 52, 65, 78) Il peut implanter une usine dans **deux** secteurs de son choix (deux usines en tout).

**Il tombe sur la case n° 30** : (cette case ne comporte ni couleur ni numéro de continent). Il ne peut implanter aucune usine.

Au cours de la partie, chaque P.D.G. ne peut implanter qu'une seule usine par secteur, mais plusieurs P.D.G. peuvent s'implanter dans un même secteur (ou zone de couleur).

## APPRÉCIATION :

Quand un P.D.G. a jeté le dé (1er coup) ou les dés (2e coup et suivants) et avancé son pion en fonction des points réalisés, il consulte le tableau de conjoncture et apprécie la ou les possibilités d'implantation que lui offre la case où il vient d'aboutir.

S'il décide d'implanter une usine, il annonce : «J'implante une usine dans tel secteur».

S'il estime que l'usine proposée est trop chère ou s'il s'est déjà implanté dans les secteurs imposés par la case où il se trouve, il annonce : «Je passe!».

S'il passe, l'un des joueurs suivants (en commençant par celui qui se trouve à sa gauche) peut profiter du coup abandonné en disant : « Je prends! ». Il faut qu'il prenne l'offre avant que les dés n'aient été lancés de nouveau, mais il ne perd pas son tour pour autant.

Le P.D.G. qui implante une usine règle immédiatement au trésorier le prix fixé par le tableau de conjoncture. En échange, il reçoit une usine qu'il place dans le secteur considéré, et une languette de couleur correspondante (représentant 500.000 voitures) qu'il tient en réserve en attendant la phase « VENTE DES VOITURES ».

**L'implantation est terminée** dès que 44 usines ont été implantées au total ou lorsque tous les joueurs ont terminé leur parcours de 78 cases.

## FAITES VOS COMPTES !

Chaque P.D.G. annonce alors

A) Le nombre d'usines qu'il possède et leur valeur de rachat (à 200 millions de dollars l'une).

B) Le montant de l'argent qu'il possède.

C) Le total de ces deux sommes.

### Exemple :

12 usines à 200 millions, soit... 2.400 millions

En liquide ..... 700 millions

Soit au total .....3.100 millions

Ces annonces ont pour but de renseigner les joueurs sur les gains ou les pertes de chacun.

## CONSEILS STRATÉGIQUES POUR LA PHASE « VENTE »

Au cours de cette seconde phase chaque P.D.G. va s'efforcer

- De vendre la totalité des voitures construites dans ses usines.
- De les vendre au bénéfice le plus élevé (le bénéfice par 500.000 voitures peut varier, selon que la conjoncture est favorable ou non, entre 70 et 10 millions de dollars).
- De les vendre enfin le plus rapidement possible.

Il faut remarquer que les voitures qui n'auront pas été vendues, perdront toute valeur quand la partie sera terminée. Chacun doit donc, à son tour de jouer, apprécier s'il n'est pas plus judicieux de vendre une production à bénéfice réduit plutôt que de courir le risque de se retrouver avec des « invendus » en fin de partie.

De plus, au cours de cette phase « VENTE » les cartes qui représentent, soit les investissements de progrès qu'a effectués chaque entreprise (publicité, compétition, perfectionnement), soit des événements aléatoires dont elle peut tirer parti (grève, impôts, tactiques : Nos 2 ou 3) vont être utilisées par chaque P.D.G. pour accroître ses propres résultats (texte rouge) ou ralentir ceux de ses concurrents (texte vert). Chacun devra donc, en cours de jeu, apprécier l'intérêt d'acquérir de nouvelles cartes et de les employer à des fins offensives ou défensives.

## PRÉPARATION-DE LA PHASE « VENTE »

Le trésorier retourne le tableau de conjoncture pour présenter la face « VENTE DE VOITURES » aux joueurs, à la conjoncture n° 1.

Il bat ensuite le paquet de cartes, fait couper par son voisin de droite et en distribue 7 à chacun, une à une. Le talon « vif » est constitué par les 8 cartes restantes que les joueurs pourront acheter en cours de jeu.

Au cours de cette seconde phase, le trésorier (avec le concours d'un adjoint si nécessaire) va se charger également

- De verser à chacun les bénéfices réalisés.
- De vendre les cartes du « talon vif ».
- De placer au « talon mort » les cartes utilisées qui ne serviront plus.
- De faire respecter les règles du jeu.

## LA PHASE « VENTE » OU LES MARCHÉS MONDIAUX

Comme dans la première phase, on tire au sort le joueur qui débute; on joue le premier coup avec un seul dé et les coups suivants avec 2 dés. Lorsqu'un joueur fait un double le trésorier modifie immédiatement la conjoncture au moyen du cadre coulissant.

Après avoir jeté le ou les dés, le P.D.G. avance son pion d'autant de cases qu'il a fait de points. La case où il tombe indique à partir de quelle usine il peut vendre la production :

- **Case imposant un continent ou une couleur** : il peut vendre une production sur le marché du continent considéré s'il possède une usine dans le secteur imposé. **Exemple** : case 9. Il peut vendre une production sur le marché européen s'il possède une usine dans la zone verte du continent 3 (Europe).
- **Case imposant un continent sans préciser de couleur** : il peut vendre une production sur le marché du continent considéré s'il possède une usine dans l'une des couleurs dudit continent.
- **Case imposant une couleur sans préciser de continent** : il peut vendre une production dans n'importe quel continent s'il y possède une usine dans la couleur imposée.
- **Cases blanches n° 13, 26, 39, 52, 65, 78** : il peut vendre à **double bénéfice** une production de l'une des usines de son choix.
- **Case n° 30** : il ne peut vendre aucune production.

## CONDITIONS DE VENTE

En règle générale, pour qu'un P.D.G. puisse vendre une production, il faut et cela suffit

- qu'il possède une usine dans le secteur considéré ou qu'il abatte une carte « COMPÉTITION »,
- que cette usine ne soit pas en grève (ou qu'il abatte une carte « PARADE » s'il y a une grève en cours).
- que le marché du continent correspondant ne soit pas saturé. (Le marché est saturé quand le quadrilatère est complètement couvert par les productions déjà vendues).

En conséquence, il est possible, au cours de la partie, de vendre plusieurs productions à partir de la même usine.

Bien entendu, personne n'est obligé de vendre une production s'il considère le bénéfice proposé insuffisant.

Le joueur qui ne peut pas vendre ou qui abandonne la vente dit: «je passe ». L'un des joueurs suivants (en commençant par celui de gauche) s'il possède une usine dans le secteur désigné peut profiter du coup : il annonce «je prends» avant que le joueur suivant n'ait jeté les dés. Il vend tout simplement une production sans pouvoir en augmenter la valeur au moyen d'une carte « AVANTAGE » ( Perfectionnement, Publicité ou Compétition ). Par contre, **il doit** abatte une carte « PARADE » ou payer des impôts, s'il y a en cours une « DIFFICULTÉ » (Grève ou Impôts).

Celui qui prend un coup abandonné ne perd pas son tour normal.

Quand un joueur a vendu régulièrement une production, il place une languette dans le quadrilatère du continent correspondant. En échange, il reçoit du trésorier le montant du bénéfice réalisé.

## ABATTEZ VOS CARTES

Les cartes donnent à chaque P.D.G., quand c'est son tour de jouer, toutes les possibilités suivantes

- **Acheter** au « talon vif » (s'il n'est pas épuisé) une seule carte qu'il paiera 20 millions de dollars.

**Abatte** une « PARADE » pour parer une « DIFFICULTÉ » en cours.

**Abatte** une carte « AVANTAGE » (Publicité, Perfectionnement ou Compétition), **sauf s'il se trouve sur une case blanche**. Mais, tout joueur adverse peut, s'il le désire, annuler cet « AVANTAGE » en exposant une même carte ou une carte « TACTIQUE » n° 1.

- **Prélever** une carte (**une seule**) dans le jeu d'un adversaire quelconque en abattant une carte « TACTIQUE » n° 2 ou 3.

**Annoncer** son intention d'abatte, soit une carte « GRÈVE » soit une carte « IMPÔTS ». Dans ce cas, l'un quelconque des adversaires peut essayer de parer le coup en abattant une carte « TACTIQUE » n° 2 ou 3 et en prélevant une carte **au hasard** dans le jeu de l'attaquant. Celui-ci confirme alors s'il maintient ou non son attaque. Si oui, il l'abat sur le plateau. La « DIFFICULTÉ » aura son plein effet pendant un tour complet, sauf, bien entendu pour l'attaquant et les joueurs qui l'auront parée.

**Il ne doit jamais y avoir plus d'une « DIFFICULTÉ » en jeu. On ne crée qu'une « DIFFICULTÉ » à la fois.**

## LIGUEZ-VOUS!

Quand un P.D.G. prend beaucoup d'avance et paraît devoir l'emporter en cours de partie, les autres joueurs ont intérêt à former un cartel de défense.

Le cartel se constitue à l'initiative de l'un des joueurs quand c'est son tour de jouer.

Il ne peut être formé qu'à l'unanimité des joueurs, à l'exclusion, bien entendu, du P.D.G. visé.

Il peut durer d'un commun accord un ou plusieurs tours.

Il est dissous automatiquement dès que l'un de ses membres décide de se retirer.

Chaque fois qu'un membre du cartel annule un « AVANTAGE » il reçoit de chacun de ses associés momentanés un dédommagement de 20 millions de dollars.

## DÉNOUEMENT

La partie est terminée quand **deux joueurs** ont - Soit vendu toutes leurs voitures. - Soit terminé le parcours de 78 cases. Chaque P.D.G. annonce alors

- Le nombre d'usines qu'il possède et leur valeur de rachat (200 millions de dollars l'une).
- Le montant de l'argent qu'il possède. - Le total de ces deux sommes.

### Exemple

12 usines à 200 millions .....	2.400 millions
Argent liquide	<u>1.300 millions</u>
Soit au total.....	3.700 millions

### **Le vainqueur est celui qui totalise le plus de bénéfices.**

Quand on décide de jouer plusieurs parties, le vainqueur général est celui dont le total des bénéfices est le plus élevé.

## VARIANTES (Parties individuelles)

La règle des parties individuelles à 2, 3, 5 et 6 joueurs est la même que la règle générale, sous réserve des seules variantes ci-dessous

### A 2 JOUEURS

Les quadrilatères de tous les continents sont divisés par deux il n'y a plus ainsi que 10 millions de voitures à vendre.

L'implantation est terminée quand 22 usines ont été implantées ou quand les 2 joueurs ont fait un parcours complet. On distribue à chacun : 9 cartes.

On place 8 cartes au « talon vif » et 10 cartes sont neutralisées.

La partie est terminée quand 1 joueur a vendu toute sa production ou quand il a terminé le parcours de 78 cases.

### A 3 JOUEURS

L'implantation est terminée dès que 33 usines ont été implantées où lorsque les 3 joueurs ont terminé leur parcours complet. On distribue 8 cartes à chaque joueur.

On place 8 cartes au « talon vif ». Les 4 cartes restantes sont neutralisées. La partie est terminée quand 2 joueurs ont terminé le parcours ou vendu toutes leurs voitures.

### A 5 JOUEURS

On distribue à chacun : 6 cartes.

Les 6 cartes restantes sont placées au « talon vif ».

La partie est terminée quand 3 joueurs ont accompli leur parcours ou vendu toutes leurs voitures.

### A 6 JOUEURS

On distribue à chacun 5 cartes.

Les 6 cartes restantes sont placées au « talon vif ». La partie se termine comme à 5.

## VARIANTE (Parties par équipes)

Le partenaire a la priorité pour reprendre le coup abandonné.

Un joueur n'est pas affecté par les « DIFFICULTÉS » lancées par son partenaire et se trouve immunisé quand son partenaire pare une « DIFFICULTÉ » lancée par les concurrents.

Les partenaires se montrent réciproquement les cartes qu'ils ont en main. Les autres règles ne changent pas.

## POUR LES PLUS JEUNES

Afin de simplifier les opérations, les enfants peuvent ne pas se servir du tableau de conjoncture. Dans ce cas, ils achètent les usines au prix moyen de 200 millions de dollars l'une et, au cours de la deuxième phase, réalisent un bénéfice moyen (par 500.000 voitures vendues) de 40 millions de dollars.

Ils peuvent même ne pas se servir des cartes lors des premières parties.