

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





un jeu de Christian PACHIS.

"Richesses du monde" est un jeu de société dont le but consiste à acquérir le plus possible de productions mondiales. Au cours de la partie, ce jeu permettra de connaître et de localiser les productions et les industries des principaux pays du monde.

I - PRINCIPE DU JEU

Richesses du monde se joue de 2 à 6 joueurs.

Le but du jeu est :

1. d'acheter des "titres d'exploitation": productions des différents pays ou ensembles économiques,
 2. de réunir ces titres en monopoles,
 3. de gérer ces biens au mieux de façon à les faire fructifier tout au long de la partie,
 4. et, bien sûr, de gagner !... Pour cela, posséder des monopoles de bon rapport pour faire le plus de bénéfices.
- Au départ, les joueurs reçoivent une certaine somme qui va leur permettre d'acheter, en cours de partie, les titres d'exploitation qui les intéressent.
 - Puis ensuite, tout au long du jeu, les joueurs vont recevoir des redevances équivalentes aux productions qu'ils possèdent ou, au contraire, vont payer des redevances pour les productions acquises par les autres joueurs.
 - Certaines productions ont plus de valeur que d'autres, mais les joueurs ont toujours intérêt à posséder 90 % d'une même production, plutôt que 30 % dans trois productions différentes.
 - Les enchères, phase du jeu fort intéressante : les titres d'exploitation mis aux enchères de façon judicieuse et en fonction du jeu des autres joueurs, peuvent rapporter un bénéfice certain, même s'ils ne sont que de faible rapport.
 - Enfin, l'association entre plusieurs joueurs oppose une "force" vis-à-vis du joueur qui est sur le point de gagner et peut ainsi modifier le sens de la partie.

Tel est le principe général de ce jeu dont les règles équilibrées font que la victoire n'est jamais due qu'à la seule chance.

Ces règles sont également étudiées pour que les parties ne s'éternisent pas et présentent toujours un intérêt nouveau.

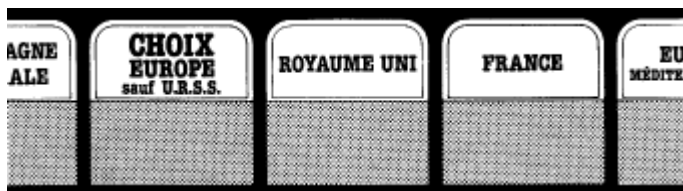
II - CONTENU DE LA BOÎTE

1) Un plan de jeu sur le pourtour duquel se trouvent des cases :

- Cases typographiques

Elles sont réunies en continents, divisés eux-mêmes en pays producteurs ou grands ensembles économiques. Chaque continent a une couleur symbolique :

Vert olive	représente l'Afrique
Rouge	l'Amérique (sauf les Etats-Unis)
Orange	les Etats-Unis d'Amérique
Vert clair	l'Europe
Vert foncé	l'U.R.S.S.
Jaune	l'Asie
Violet	l'Océanie



- Cases spéciales

- Choix continental (Europe, Amérique).
- Choix mondial.
- Enchères.
- Joker.
- Actualité.
- 500.000 F.

Toutes ces cases forment deux tours autour du plan de jeu. Ces deux tours constituent un tour du monde complet.

- 2 emplacements réservés aux cartes "Actualité" et "Joker".

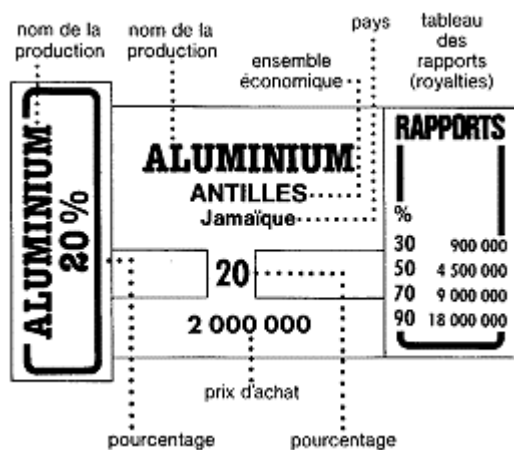
2) 144 titres d'exploitation

Ces titres d'exploitation représentent 24 productions mondiales (6 titres par production), soit :

Pétrole	Houille
Acier	Coton brut
Fer	Laine brute
Cuivre	Café
Cobalt	Or
Tungstène	Sucre
Argent	Riz
Construction automobile	Blé
Construction navale	Thé
Aluminium	Cacao
Plomb	Caoutchouc naturel
Uranium	Nickel

Ces titres sont prédécoupés et colorés. Chaque couleur correspond à la couleur symbole du plan de jeu. Chaque titre mentionne :

- la production (ex.: aluminium),
- le pays ou ensemble économique producteur (ex.: Antilles - Jamaïque),
- le pourcentage de la production (ex.: 20 %),
- le tableau de rapports (sur fond bleu) indiquant, selon le pourcentage que l'on possède, les droits à encaisser (ex.: entre 30 et 50 % 900 000 F. entre 50 et 70% .4500000 F. etc.)
- un prix d'achat écrit en rouge (ex.: 2 000 000),
- un système de découpes qui permet, en posant deux ou plusieurs titres de même production l'un sur l'autre, de voir et calculer aisément, en pourcentage, la valeur totale du trust mondial que l'on possède.



3) 2 "sabots-fichiers"

sur lesquels sont indiqués les continents, pays ou ensembles économiques. En face de chacun d'eux est prévue une encoche pour placer les titres.

4) 48 petites plaquettes rectangulaires

"Royalties", soit 2 par production.

5) Des cartes "joker".

6) Des cartes "actualité".

7) Des billets de banque.

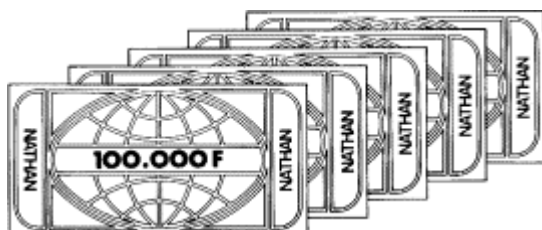
8) 1 dé blanc.

9) 1 dé rouge.

10) 6 pions personnages.

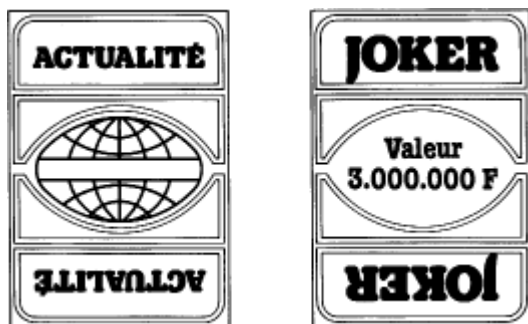
III - PRÉPARATION DE LA PARTIE

- **Titres d'exploitation :**
les détacher et les placer dans les sabots fichiers dans les encoches correspondantes, d'abord par continent puis par pays ou ensemble économique.
- **Billets de banque :**
200 millions sont à partager entre les joueurs, en réservant un petit fonds de roulement à la banque.

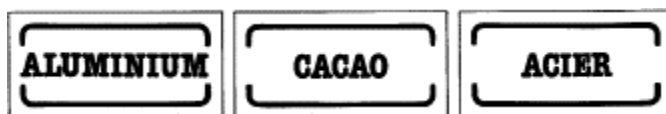


- **Plan de jeu :**
le placer entre les joueurs.
- **Cartes "Actualité" :**
les poser en paquet et à l'envers, à la place indiquée sur le plan de jeu.

- **Cartes "joker" :**
les poser également en paquet à leur place sur le plan de jeu.



- **Plaquettes "Royalties" :**
les placer au hasard dans les 48 encoches prévues dans les cases du plan de jeu.



RÈGLE DU JEU

Avant de commencer à jouer, il est recommandé de lire attentivement toute la règle.

- A tour de rôle, les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Il choisit un pion personnage et le place sur la flèche "départ".
- Il lance à nouveau les 2 dés et avance son pion d'autant de cases qu'il a tiré de points.
- Lorsqu'il arrive sur une case d'un pays quelconque (exemple : la France), il choisit dans le sabot fichier autant de titres d'exploitation qu'il le désire jusqu'à concurrence de 6. Ces titres sont obligatoirement à prendre dans le pays désigné par la case sur laquelle son pion s'est posé.
Avant ce choix, il est conseillé de consulter le tableau des productions (fond de couvercle).
- Puis le joueur calcule le prix d'achat total des titres qu'il vient de choisir et le paye à la banque.
- Les autres joueurs jouent de la même façon. La partie est engagée.
- Chaque fois qu'un joueur tire :
 - 1 double as, il paie 1 million à la banque,
 - 1 double deux, 2 millions,
 - 1 double trois, 3 millions,
 - 1 double quatre, 4 millions,
 - 1 double cinq, 5 millions,
 - 1 double six, 6 millions.
- Au fur et à mesure du déroulement de la partie, les joueurs vont acquérir de plus en plus de titres d'exploitation qu'ils grouperont par production.
- Chaque fois qu'un joueur arrive sur une case d'un pays quelconque, il doit donc accomplir deux manœuvres successives :
 1. Payer des redevances aux propriétaires des titres ou monopoles correspondant à la production de la plaquette royauté posée précédemment sur cette case.
Attention : ces royalties doivent être payées par le joueur, même s'il possède lui-même un pourcentage de cette production.
Les propriétaires de ces titres doivent réclamer leurs redevances (voir tableau des rapports sur titres) dans les 7 secondes qui suivent le moment où le joueur a posé son pion sur la case. Passé ce délai, ils perdent le bénéfice de leur pourcentage.
Remarque : on ne peut commencer à recevoir des royalties que si l'on possède un minimum de 30 % de la production désignée.
Un monopole est constitué dès que 2 titres ou plus d'une même production sont assemblés.
 2. Choisir, dans le sabot fichier, d'autres titres d'exploitation du pays sur lequel son pion s'est posé, jusqu'à concurrence de 6, et les payer à la banque, comme indiqué précédemment.
- Enfin, le joueur range ses titres par monopole en posant les uns sur les autres les titres de même production : argent avec argent, riz avec riz, etc.

Les cases spéciales

Quand un joueur arrive sur l'une des cases suivantes :

1) Choix continental (Amérique : 2 cases - Europe : 2 cases - Asie : 1 case - Afrique: 1 case)

- Le joueur doit d'abord payer les droits correspondant à la production de la plaquette royaltie placée sur cette case. Il peut ensuite acheter autant de titres d'exploitation qu'il le désire, jusqu'à concurrence de 6, dans le continent concerné.
Cependant :
 - les U.S.A. ne sont pas compris dans le "choix continental Amérique" ainsi que l'U.R.S.S. dans le "choix continental Europe",
 - on ne peut acheter de nouveaux titres que si l'on possède déjà des titres de même production (au moins un).

Exemple : si un joueur possède déjà 15 % d'argent produit par l'Australie puis arrive sur la case "choix continental Amérique", il peut acheter un titre de 20 % d'argent produit par le Mexique et un titre de 15 % d'argent produit par le Canada. Il aura ainsi 50 % de cette production.

2) Choix mondial (2 cases)

- Quand un joueur arrive sur l'une de ces cases, il peut acheter autant de titres qu'il le désire, jusqu'à concurrence de 6, et cela dans le monde entier, à condition qu'il possède déjà des titres de même production. Les U.S.A. et l'U.R.S.S. sont compris dans ce choix.
Remarque : il n'y a pas de plaquette royaltie sur les cases "choix continental" et "choix mondial", donc pas de droits à payer.
Attention : ces cases ne sont valables que lorsque le joueur a déjà accompli un tour du monde.

3). Enchères (4 cases)

- Ces cases ne sont valables que si le joueur qui y arrive a déjà accompli un tour du monde. Il doit mettre aux enchères autant de titres que de points indiqués par le dé rouge.
- Un trust monopole ne peut jamais être dépareillé. Ceci est valable pour toutes les transactions : achats, ventes, enchères, échanges (voir paragraphe sur les transactions).
Exemple : si le dé rouge indique 3 points, le joueur doit mettre 3 titres aux enchères. Cependant, s'il ne possède que des trusts de 4, 5 ou 6 titres il est obligé de mettre ces 4,5 ou 6 titres aux enchères.
- Bien entendu, s'il possède des titres dépareillés (par exemple : 1 riz, 1 blé, 1 or) qui ne lui rapportent encore rien ou peu, il a intérêt à les proposer.
- Les titres sont mis aux enchères à la moitié de leur prix d'achat.
- Les titres d'un même trust sont mis ensemble aux enchères à la moitié de leur prix total d'achat.
- Les surenchères sont au minimum de 100 000 F. Le vendeur fait office de commissaire priseur et dirige les enchères.
- Les surenchérisseurs ont le droit de tenir secret leur avoir liquide. Par contre, ils doivent laisser connaître les titres qu'ils possèdent.
- Les titres sont adjugés par le fatidique "une fois, deux fois, trois fois, adjugé !" prononcé par le commissaire priseur.
Il ne peut s'écouler plus de 7 secondes au cours d'une enchère, auquel cas la dernière surenchère est retenue comme valable.
- S'il n'y a pas de surenchère du tout, les titres sont acquis par la banque à la moitié de leur prix total d'achat. Ils sont remis dans les sabots fichiers et quiconque peut alors les acheter de nouveau séparément, comme précédemment.

4) Joker (3 cases)

- Pour 3 000 000 F., un joueur peut acheter une carte "joker". Elle lui permet, s'il le désire et lorsqu'il arrive sur une case "enchères", et dans ce cas seulement, d'être dispensé de mettre ses titres aux enchères.
- Elle ne peut servir qu'une fois et doit être ensuite remise à la banque.
- Un joker ne peut être vendu ni échangé.

5) Actualité (6 cases)

- Le joueur prend la carte qui se trouve sur le dessus du paquet, la lit et, selon le cas, donne ou reçoit la somme indiquée. La carte est ensuite remise, toujours à l'envers, sous le paquet.

6) 500.000 F (8 cases)

- Le joueur qui arrive sur l'une de ces cases doit d'abord recevoir de la banque autant de fois 500.000 F qu'il a tiré de points avec les deux dés, puis payer aux autres joueurs les droits correspondant à la plaquette royauté placée sur cette case.

LES TRANSACTIONS

- En cours de partie, si un joueur constate que son avoir liquide baisse et qu'il risque la faillite, il est libre de vendre des trusts monopoles à qui il le désire. Cependant, même en cours de transactions libres, les surenchères sont autorisées. Le vendeur a alors 7 secondes pour décider s'il vend ou pas le titre ou trust en cause. Passé ce délai, il ne pourra y avoir enchères que si le joueur offrant tombe sur la case "enchères".
- Les joueurs peuvent également s'échanger, à leur convenance, des trusts monopoles. Toutefois, ceux-ci ne doivent jamais être dépareillés.

L'ASSOCIATION

- A n'importe quel moment de la partie, deux joueurs ou plus peuvent combiner l'ensemble de leurs titres ou trusts monopoles.
- Pour être autorisés à accomplir cette fusion, ils devront conjointement payer à la banque une taxe évaluée à la moitié du prix d'achat total de tous leurs titres et trusts.
- Ils joueront ensuite avec le pion personnage de l'associé qui aura apporté les titres ou trusts ayant le plus de valeur. Les pions des autres associés seront ôtés du plan de jeu.
- Toutes les décisions suivantes concernant le jeu seront donc prises en commun.

LA FAILLITE

- Un joueur est déclaré en faillite lorsqu'il n'a plus assez d'argent liquide pour payer une dette, qu'il soit créancier de la banque ou d'un autre joueur. Sa dette est alors assumée par la banque et les titres qu'il possède encore sont remis, à leur place, dans les sabots fichiers. Quiconque peut alors les acheter séparément comme précédemment.
- Puisque tous les joueurs peuvent vendre à tout moment, chacun d'eux doit prendre ses précautions en sachant que si son avoir liquide baisse, il risque la faillite.

DEUX JOUEURS FACE A FACE

- Quand il n'y a plus que deux joueurs face à face, les enchères n'ont plus lieu d'être. Les cases "enchères" et "joker" deviennent alors cases de repos. Les cartes "joker" achetées et non utilisées ne peuvent être rendues ou vendues à la banque, elles deviennent sans valeur.

LE GAGNANT

- Le gagnant est le joueur (ou les associés) qui a éliminé tous ses adversaires. Selon le nombre de joueurs, les autres se classeront second, troisième, etc.

POUR MÉMOIRE

ROYALTIE : redevance due au propriétaire d'un sol sur lequel sont exploités des mines, des puits, etc.
Dans le jeu: redevance à payer ou à recevoir selon les pourcentages indiqués sur les titres d'exploitation.

TRUST : chaîne économique ou financière qui réunit, sous un même contrôle, un ensemble d'entreprises.

Dans le jeu : le trust monopole se compose de 6 titres d'exploitation.

TITRE : acte authentique établissant un droit. Certificat représentatif d'une valeur.

Dans le jeu : titre d'exploitation : droit acquis permettant de faire prospérer les différentes productions indiquées sur les titres.