

***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**



## RISQUES

Une fois les assurances terminées, commence la seconde phase de la partie. Le chef d'entreprise retourne une à une les cartes (à dos avec oiseau sur fond blanc) et lit à haute voix le nom du risque qui s'y trouve mentionné, ainsi que l'importance du sinistre. Certaines cartes sont sans effet pour telle ou telle entreprise.

A chaque sinistre, l'assureur correspondant doit défendre son client, soit en jouant une carte de parade, soit en payant à la banque le montant du sinistre. Si le chef d'entreprise n'est pas assuré pour le sinistre considéré, c'est lui qui doit payer ou jouer une carte de parade.

Lorsqu'on retourne la carte « Saint-Sylvestre, 31 décembre », l'année est supposée terminée et les cartes de risques qui se trouvent en-dessous sont annulées. Le joueur suivant tire au hasard une nouvelle carte d'entreprise et un nouveau tour commence.

## FIN DE PARTIE

Lorsque chaque joueur a été une fois chef d'entreprise, on paie à chacun la somme figurant sur son carton sous le nom « rapport ».

Le gagnant est celui qui, en fin de partie, possède le plus d'argent.

**Ce jeu est fictif : toute analogie avec les tarifs réellement pratiqués par une quelconque Société d'Assurances doit être écartée.**

# RÈGLE DU " TOUS RISQUES "

**3 à 6 joueurs**

« TOUS RISQUES » est le premier jeu fondé sur le principe des assurances. Il est conçu de telle sorte que les joueurs ont constamment intérêt à s'assurer pour couvrir les risques auxquels ils sont exposés.

## MATÉRIEL DU JEU

- 12 cartes d'entreprise (hôtel, garage, paquebot, studio de cinéma, etc...),
- 5 portefeuilles d'assurances (incendie, vol, vie, responsabilité civile, dégâts des eaux),
- un jeu de 48 cartes d'évènement (à dos avec oiseau sur fond blanc),
- un jeu de 42 cartes de parade (à dos avec oiseau sur fond vert),
- des billets de banque.

## PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est à tour de rôle gérant d'une entreprise et perçoit, à ce titre, le « rapport » indiqué sur le carton correspondant. Mais cette entreprise est exposée à des risques de toutes sortes. Pour les éviter, le joueur peut se servir des cartes de parade qu'il détient. Quand il a épuisé celles-ci, il doit payer à la banque les sommes correspondant aux risques qu'il ne peut éviter. Aussi a-t-il intérêt à s'assurer auprès d'un autre joueur pour chacun des risques courus. Dans ce cas, en effet, les cartes de parade possédées par l'assureur et par l'assuré s'ajoutent et permettent à l'assureur une bien meilleure défense contre les risques.

## DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur reçoit 800 000 francs. L'argent restant constitue la banque. Une partie complète comporte autant de tours qu'il y a de joueurs. L'un des joueurs est désigné par tirage au sort pour gérer une entreprise pendant le premier tour. Pendant ce tour, les autres joueurs seront assureurs. Le tour une fois terminé, le chef d'entreprise sera le joueur assis immédiatement à gauche du précédent.

Le chef d'entreprise tire au sort l'une des cartes d'entreprise. Celle-ci lui indique, pour chacun des risques, le montant maximum des dommages auxquels il est exposé.

Les cartes d'événement (dos avec oiseau sur fond blanc) sont battues et coupées, puis placées au milieu de la table, face cachée.

Les cartes de parade (dos avec oiseau sur fond vert) sont battues et coupées. Puis elles sont distribuées selon les règles suivantes :

A 6 joueurs on en distribue 5 à chaque joueur et on fait un talon de 12 cartes ;

A 5 joueurs on en distribue 6 à chaque joueur et on fait un talon de 12 cartes ;

A 4 joueurs on en distribue 8 à chaque joueur et on fait un talon de 10 cartes ;

A 3 joueurs on en distribue 14 à chaque joueur et on ne fait pas de talon.

Les cartes « pompier » sont une parade contre l'incendie

|   |             |   |                     |
|---|-------------|---|---------------------|
| — | « police »  | — | le vol              |
| — | « médecin » | — | la maladie          |
| — | « hôpital » | — | les accidents       |
| — | « soleil »  | — | les dégâts des eaux |

## ASSURANCES — « Conseil d'expert » — la faute inexcusable

Le chef d'entreprise n'est pas obligé de s'assurer, mais il a grand intérêt à le faire pour chacun des risques considérés. Pour ce faire, il procède de la façon suivante :

Il choisit librement le risque pour lequel il veut s'assurer en premier et demande à l'ensemble des assureurs (les autres joueurs) par exemple : « Qui veut m'assurer pour l'incendie ? »

- Si un seul assureur est volontaire, le contrat est conclu avec lui, moyennant une prime égale à **20 % du risque total indiqué sur la carte d'entreprise** pour le risque considéré (par exemple 120 000 F pour assurer contre l'incendie le studio de cinéma).
- Si plusieurs assureurs, supposés être de mêmes qualités, sont volontaires pour garantir un risque, le contrat est conclu avec celui qui propose la prime la moins élevée (les primes sont nécessairement des multiples de 10 000 F).
- Si aucun assureur n'est volontaire, le chef d'entreprise désigne l'un des joueurs, à son choix. Celui-ci est obligé de l'assurer moyennant la prime de 20 %.

Dans tous les cas, l'assureur place devant lui le portefeuille d'assurances correspondant au risque qu'il couvre. Le chef d'entreprise donne à son assureur toutes les cartes de parade qu'il détient contre le risque considéré (les cartes « pompier » contre l'incendie, « police » contre le vol, etc...).

**L'assureur et l'assuré sont solidaires** : l'assureur s'engage à payer tous les dommages que peut subir le chef d'entreprise, mais celui-ci s'efforce d'aider l'assureur en fournissant toutes les cartes de parade qui ne sont pas autre chose qu'un programme de prévention.

Le chef d'entreprise, procédant de même pour les autres risques, peut, s'il le désire, renoncer à s'assurer pour tel ou tel risque, mais il n'a intérêt à le faire que s'il détient déjà personnellement un grand nombre de cartes de parade correspondantes.

Lorsque le chef d'entreprise a fini de s'assurer, les cartes de parade qui constituaient le talon sont découvertes. Chaque assureur reçoit les cartes qui le concernent, l'assureur contre l'incendie les cartes de « pompier », celui contre le vol les cartes de « police », etc... Ces cartes, qui représentent l'aide de la collectivité, ne sont pas distribuées au chef d'entreprise qui ne se serait pas assuré.

Il est naturellement impossible de s'assurer contre les « fautes inexcusables ». Elles constituent le risque personnel du chef d'entreprise. Toutefois, celui-ci peut se défendre grâce aux cartes « conseil d'expert » qu'il détient. En outre, il peut, moyennant 40 000 francs, obtenir les cartes « conseil d'experts », contenues au talon. Mais il doit payer la somme avant que ces cartes ne soient découvertes et sans savoir, par conséquent, combien il recevra de telles cartes.