

logi**POLY**
APPRENDS EN T'AMUSANT

ASFL
SVBL

RÈGLES DU JEU

GAMEPLAY

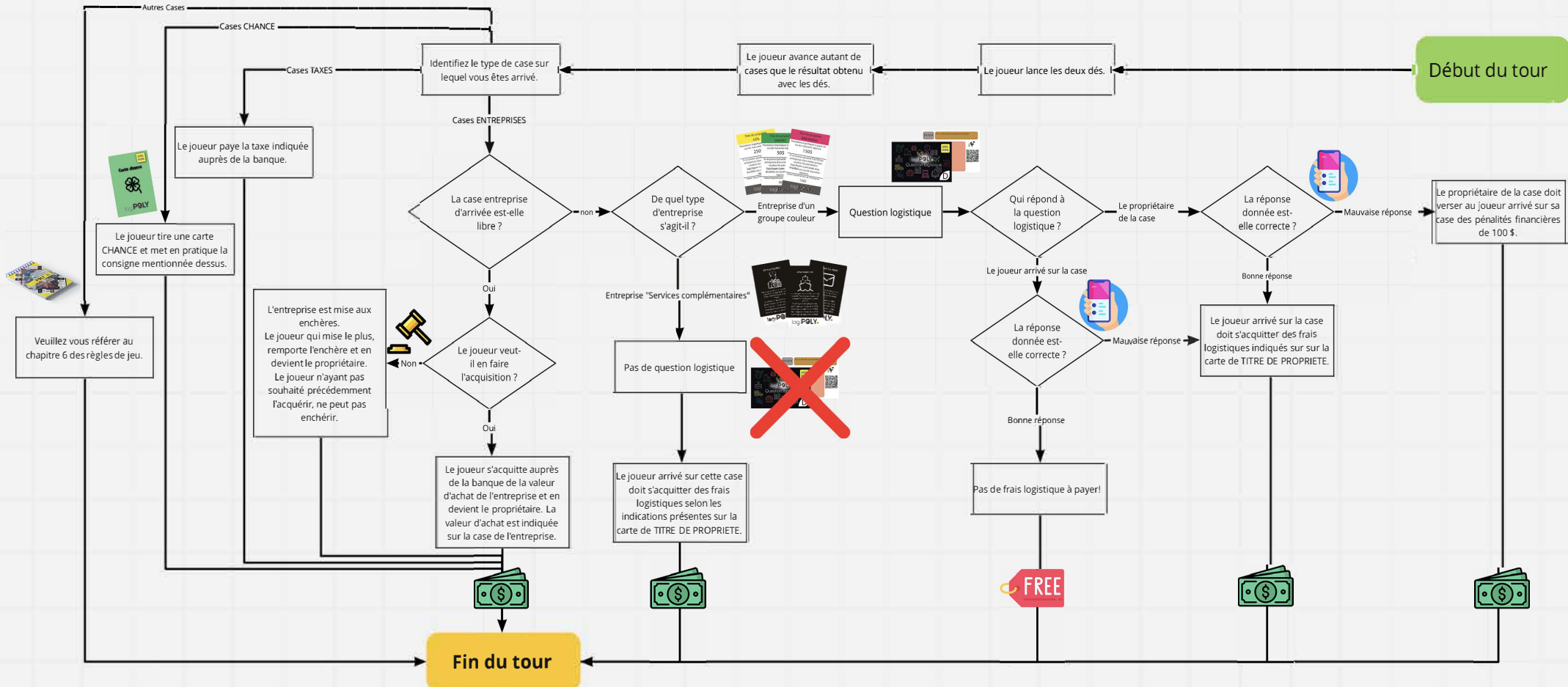


Table des matières

1.	<i>Vos objectifs de jeu</i>	1
2.	<i>Généralités</i>	1
3.	<i>Matériel</i>	2
4.	<i>Installation</i>	2
5.	<i>Déroulement de la partie</i>	3
	Début de partie :	3
	Quand le pion tombe sur un bien sans propriétaire.....	3
	Quand un pion tombe sur un bien qui a déjà un propriétaire	3
	Avantages des propriétaires.....	4
6.	<i>Les cases</i>	5
	GO	5
	Zone quarantaine.....	5
	Stockage temporaire.....	5
	Livraison express.....	5
	Chance	6
	Taxes	6
	Battle.....	6
	Cases services complémentaires	6
7.	<i>La banque</i>	7
	Le banquier	7
	La banque	7
	Hypothèque	7

1. Vos objectifs de jeu

- Acquérir un maximum d'entreprises
- Encaisser un maximum de frais logistiques auprès de vos concurrents
- Répondre correctement aux questions et ainsi éviter de payer des frais logistiques à vos concurrents
- Detenir la plus grande fortune en cash et en propriétés selon leurs valeurs d'achat



2. Généralités



Ce jeu consiste à acheter ou à vendre diverses entreprises actives dans le domaine de la logistique, ceci afin de facturer des frais logistiques auprès de vos concurrents lors de leurs arrêts sur l'une de vos entreprises.

Selon la case atteinte par son pion, un joueur peut acheter l'entreprise logistique présente sur la case, si elle n'appartient à personne.

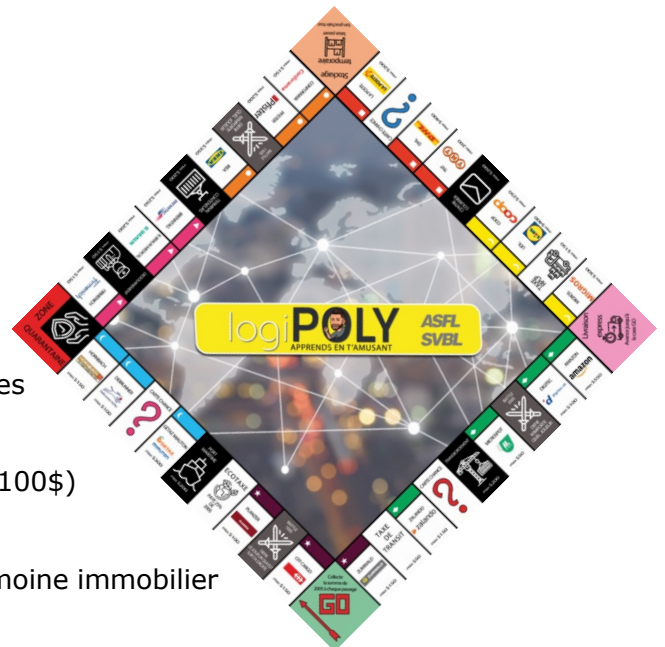
Devenir propriétaire a pour objectif de facturer un maximum de frais logistiques pour atteindre rapidement la plus grosse fortune.

3. Matériel

Un plateau de jeu à diverses cases sur lesquelles circulent les pions des joueurs. Les différentes cases représentent soit des entreprises logistiques faisant partie d'un groupe de couleur, des entreprises de services complémentaires (port maritime, gare marchandises, dédouanement, terminal conteneur, centre courrier), des taxes imposées par la banque ou des cases de cartes chance.

Contenu :

- 2 DÉS
- 5 JETONS de diverses couleurs
- 1 Sablier
- 1 Paquet de carte "CHANCE"
- Paquets de cartes "Questions logistiques"
- 1 Paquet de cartes titres de propriété des entreprises logistiques
- Billets de Banque (en coupures de 50\$ et 100\$)
- Supports duo et solo pour les cartes
- Banque pour gérer la trésorerie et le patrimoine immobilier



4. Installation

Posez le plateau de jeu sur une table.

Placez les cartes "**Chance**" et "**questions logistiques**" aux emplacements indiqués à cette fin ; face cachée.

Chaque joueur choisit un pion qui le représentera dans son périple de jeu.

Chaque joueur reçoit un capital de **1500\$ composé comme suit :**

- Dix billets de 100\$
- Dix billets de 50\$

Tout le reste de l'argent reste à la Banque.

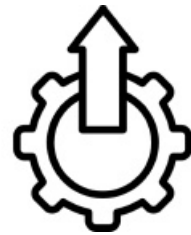
L'un des joueurs est nommé **BANQUIER**. Celui-ci participe également comme joueur et prend part à la partie.

5. Déroulement de la partie

Début de partie :

Le **Banquier** lance les dés le premier. Puis chaque joueur à **tour de rôle** ; celui qui atteint la valeur la **plus élevée** commence la partie.

Le premier joueur pose son jeton sur la case **"GO"**, lance les deux dés et fait avancer son pion, dans le sens de la flèche, d'autant de cases que la somme indiquée sur les deux dés. En cas d'un double 6, le joueur peut relancer les dés une deuxième fois.



C'est ensuite au tour du joueur situé à sa gauche de jouer.

Les pions restent sur les cases qu'ils occupent et repartent uniquement au tour suivant.

Il peut y avoir plusieurs pions en même temps sur la même case.

A chaque fois que le joueur s'arrête ou dépasse la case « GO » le joueur reçoit un montant de 200\$. Toutefois les 200\$ ne sont versés qu'une seule fois par tour de plateau.

Quand le pion tombe sur un bien sans propriétaire

Quand le pion d'un joueur atteint une case sans propriétaire, le joueur peut acheter cette entreprise logistique auprès de la Banque. Dans ce cas, il verse à la Banque le prix de vente fixé sur la case de l'entreprise et reçoit en contrepartie le titre de propriété attestant qu'il en est le propriétaire, qu'il place, face en haut devant lui.

Si le joueur refuse d'acheter l'entreprise, le Banquier met immédiatement cette entreprise aux enchères et la vend au plus offrant. L'acheteur reçoit le titre de propriété qui fait preuve de son achat.

Tous les joueurs peuvent enchérir à l'exception de celui qui a précédemment refusé de l'acheter. Les enchères peuvent commencer à n'importe quel prix.

Quand un pion tombe sur un bien qui a déjà un propriétaire



Quand un pion tombe sur une entreprise appartenant déjà à un concurrent, une carte question logistique est tirée.

La carte question logistique tirée est attribuée par défaut à celui qui est arrivé sur l'entreprise appartenant déjà à un concurrent. Celui-ci prend connaissance de la question logistique sans en dévoiler le contenu. Le propriétaire peut s'il se manifeste rapidement prendre la question logistique sans en avoir pris connaissance et y répondre lui-même. Ceci dans le but de s'assurer l'encaissement des frais logistiques de son entreprise.

Si la question logistique reste attribuée au concurrent, en cas de réponse correcte de sa part, aucun frais logistique n'est à payer au propriétaire de l'entreprise. En cas de mauvaise réponse, celui-ci devra s'acquitter du montant des frais logistique de l'entreprise sur laquelle il s'est arrêté.

Si le propriétaire de l'entreprise logistique estime que son concurrent est dangereux et susceptible de répondre correctement à la question logistique et par conséquent susceptible de ne pas payer les frais logistiques, il peut décider de répondre lui-même à la question. En cas de bonne réponse de la part du propriétaire, le concurrent présent sur son entreprise devra s'acquitter des frais logistiques prévus sur la carte de titre de propriété. En cas de réponse erronée de la part du propriétaire, celui-ci devra reverser des pénalités financières de 100\$ au concurrent présent sur sa case.

Après avoir lu la question, le temps disponible pour répondre à la question est de 60 secondes (1 sablier) ou de 120 secondes (2 sabliers) pour les questions où il faut réaliser des calculs.

Le montant des frais logistiques à percevoir est inscrit sur la carte de titre de propriété.

Avantages des propriétaires

Il est avantageux de détenir la totalité des entreprises logistiques d'un même groupe de même couleur car le propriétaire peut alors percevoir le double de frais logistiques sur n'importe quelle entreprise dont il détient l'entier du groupe.



6. Les cases

GO



A chaque passage par cette case, le joueur recevra un montant de 200\$ sauf s'il y est arrivé via la case « livraison express »

Zone quarantaine

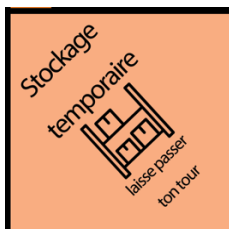


Cette case indique que le joueur doit passer un contrôle qualité de ses savoirs et répondre correctement à une question logistique afin de pouvoir sortir de quarantaine. Le joueur attend son prochain tour pour tirer une question logistique. En cas de réponse correcte, le joueur lance les dés et reprend directement la partie.

En cas de réponse erronée, le joueur reste bloqué en quarantaine et tentera à nouveau de répondre à une nouvelle question logistique lors de son prochain tour. Si au deuxième tour, le joueur bloqué ne parvient toujours pas à répondre correctement à la questions logistique, en s'acquittant d'une pénalité de 200\$ auprès de la banque, il peut en sortir directement et reprendre la partie.

La mise en quarantaine dure au maximum 3 tours.

Stockage temporaire



Cette case indique que le joueur doit laisser passer son prochain tour de jeu.

Livraison express



Le joueur avance directement jusqu'à la case « GO » **mais n'encaisse pas les 200\$.**

Chance



Quand le pion atteint l'une des cases "CHANCE", le joueur prend alors la première carte du paquet indiqué. Il prend connaissance des indications et place la carte en dehors de la pile. Les cartes qui n'ont pas d'effets immédiats sont conservées jusqu'à leur utilisation.

Cette carte peut être vendue à n'importe quel moment par un joueur à un autre joueur à un prix convenu entre les deux joueurs.

Taxes



Quand le pion atteint d'une des cases portant le mot taxe, il doit s'acquitter du montant indiqué auprès de la banque.

Les cases taxes sont : Ecotaxe, Taxe RPLP et Taxe de transit

Battle



En cas d'arrêt sur l'une des cases « battle », le joueur met au défi un concurrent selon l'indication de la case « battle ». Une carte question logistique est tirée par une tierce personne qui la lira à haute voix. Le joueur le plus rapide à se manifester, pourra répondre à la question.

En cas de réponse correcte, son adversaire lui verse le montant indiqué sur la case « battle ». En cas de réponse incorrecte, c'est au tour du 2^{ème} joueur de tenter sa chance et de répondre à la même question. Si le 2^{ème} joueur répond correctement, son adversaire lui verse le montant indiqué sur la case « battle ».

Si aucun des deux joueurs n'est à même de répondre correctement à la question logistique, chacun d'entre eux devra verser à la banque 100\$.

Cases services complémentaires



Font partie des services complémentaires : Port maritime, Dédouanement, Terminal pour conteneur, Centre courrier, Transbordement.

Les cases services complémentaires peuvent être achetées au même titre que toutes les autres entreprises.

Les frais logistiques sont inscrits sur le titre de propriété. Ceux-ci sont déterminés et évolutifs en fonction du nombre d'entreprises de services complémentaires que le joueur propriétaire possède.

Le joueur arrivant sur cette case, doit d'office s'acquitter des frais logistiques. Aucune question logistique ne doit être tirée.

7. La banque

Le banquier

Choisissez pour BANQUIER un joueur qui fera aussi un abile commissaire-priseur.

Le banquier veille à séparer les fonds de la banque de sa fortune personnelle.



La banque

La banque renferme non seulement l'argent de la banque, mais aussi les titres de propriété.

La banque verse aux joueurs, les 200\$ lors du passage de la case « GO », vend les entreprises aux joueurs et leur en délivre les titres; met les entreprises logistiques aux enchères, prête sur demande de l'argent sur hypothèque. La valeur hypothécaire est inscrite sur la carte titre de propriété.

Sont payés à la banque, les taxes, pénalités et les prêts.

La banque ne "faillit" jamais. Si elle manque de fonds, elle peut en émettre autant que nécessaire, en créant de nouveaux billets sur du papier ordinaire.

Hypothèque

Les propriétés peuvent être hypothéquées en tout temps auprès de la banque seulement.

La valeur de l'hypothèque est indiquée sur chaque carte de titre de propriété.

Seules les entreprises logistiques peuvent être hypothéquées. Les entreprises de services complémentaires ne peuvent pas être hypothéquées.

Aucun loyer ne peut être réclamé sur les entreprises ou entreprises de services complémentaires hypothéqués. Toutefois, les autres entreprises du même groupe (même couleur) continuent de percevoir les frais logistiques.

Le joueur qui hypothèque une entreprise en garde la possession, et aucun autre joueur ne peut se l'approprier en levant l'hypothèque à la banque. Cependant, le propriétaire peut vendre cette entreprise hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu.

Le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement auprès de la banque.

Pour lever une hypothèque, le propriétaire actuel au moment de la levée doit verser à la banque la valeur de l'hypothèque inscrite sur la case de titre de propriété avec un supplément de 50\$ pour les frais de dossier.

