

ANTI-MONOPOLY

Ce jeu n'a pas été produit sous licence des Parker Brothers,
les fabricants des éléments du jeu Monopoly©

UN JEU POUR LES ENFANTS

LES PRINCIPES DU JEU

Les monopoles sont néfastes, tant pour les acheteurs que pour le pays. Le jeu a pour but de combattre 1 monopole à l'aide de petites cartes, les fiches de plainte.

Les monopoles sont les groupes de coloris présentés sur le tableau de jeu. Chaque groupe comprend trois cases de sociétés. Les monopoles ont un certain nombre de ronds. Le poids du monopole est en rapport avec le nombre de ronds.

Les cases à un seul rond sont les oligopoles, ceux à deux ronds les trusts et ceux à trois ronds les monopoles.

Celui qui réalise le plus haut score, que ce soit en argent ou en crédit social, gagne le jeu.

Cet argent vous est dû par les joueurs qui tombent sur une case de société dans laquelle vous avez posé des fiches de plainte. Chaque fiche aide à entraver les monopoles.

Vous pouvez faire appel à un crédit social après avoir installé un certain nombre de fiches de plainte sur monopoles.

REGLES DE JEU

1. Un des joueurs joue le rôle de caissier pour gérer les fonds. Le caissier participe au jeu.
2. Le caissier donne 1.500 E à chacun des joueurs (un billet de 500 E, sept de 100 E et six de 50 E).
3. Chaque joueur lance les dés pour déterminer qui va ouvrir le jeu. Celui qui réalise le score le plus élevé, entame la partie et choisit la couleur de son pion. Les participants jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui réalise un score double (deux faces égales sur les dés) peut jouer une seconde fois.
4. Le joueur qui tombe sur une case de société à ronds ouverts a le droit d'acheter une fiche de plainte. Cette fiche doit être installée sur un rond libre. On ne peut jamais acheter plus d'une fiche par lancement.
5. Le joueur qui tombe sur une case de société et qui rencontre une fiche de plainte qui n'est pas la sienne doit payer une amende de 50 E par fiche de plainte.
6. Chaque joueur peut essayer de gagner un groupe :
 - a) en mettant une fiche sur les deux sociétés d'un oligopole
 - b) en mettant trois fiches de plainte sur un trust
 - c) en mettant cinq fiches de plainte sur un monopole
7. Le joueur qui gagne un groupe est le seul à pouvoir mettre davantage de fiches de plainte sur ce groupe (sauf dans les cas prévus au point 11).
8. Le joueur qui gagne un groupe peut chasser tous les autres joueurs en possession de fiches de plainte sur ce groupe. Les joueurs ainsi chassés doivent restituer leurs fiches au caissier.
9. Les joueurs qui mettent leurs fiches de plaintes sur une rangée de ronds ont droit au crédit social, en effet ils ont agi dans l'intérêt du pays. Une rangée de ronds implique qu'il y a une fiche sur un seul rond de chaque société d'un groupe. Une rangée de ronds équivaut un oligopole, deux un trust et trois un monopole.
10. La réalisation des rangées vaut :
 - Une rangée de ronds : 450 points
 - Deux rangées de ronds : 1.000 points
 - Trois rangées de ronds : 1.750 points.
11. Le tableau de jeu comprend également des cases avec la mention BOITE POSTALE. Le joueur qui tombe sur une telle case a droit à une carte B.P. et doit respecter les indications de cette carte.
12. Le PALAIS DE JUSTICE. Le joueur qui arrive au Palais de Justice joue, au prochain tour, les dés normalement. S'il ne réalise pas un score double, il continue comme si de rien n'était. Si, par contre, les dés affichent un score double, le joueur s'est rendu coupable d'outrage à la Cour. Dans ce cas, une amende de 50 E est due au caissier et le joueur intéressé devra rester au Palais de Justice jusqu'au prochain tour.
13. Le jeu se termine dès qu'un des joueurs fait faillite. Le perdant paie ses dettes jusqu'à épuisement des fonds et celui qui réalise le plus grand score, en argent ou en crédit social, gagne.