

INFO-F209 – *Capitali\$t*

Règles du jeu

Hugo Callebaut Nil Fernandez Lojo Arnaud Leponce

Année académique 2022-2023

Note : Ces règles servent de base pour le jeu. Vous pouvez discuter avec le client pour modifier certains aspects du jeu. Les prix et cartes chance/caisse de communauté servent d'exemple mais vous pouvez les modifier si vous le voulez. Dernièrement, si un point n'est pas clair, il vous est recommandé de demander au client de quelle manière interpréter le point en question.

1 Matériel

Le plateau de jeu devrait avoir les mêmes fonctionnalités que celui de la Figure 1. Vous pouvez changer le nom des cases et la disposition du plateau de la manière qui vous convient.

Le nombre de maisons maximal est limité à 32 et le nombre d'hôtels est limité à 12. Il y a aussi 16 cartes chance et 16 cartes caisse de communauté (voir section 4).

2 La banque

La banque sera gérée automatiquement par votre programme, elle :

- a une quantité infinie d'argent ;
- verse les salaires et les primes ;
- encaisse l'argent des taxes et des amendes ;
- vend les propriétés et dirige les ventes aux enchères ;
- vend les maisons et les hôtels ;
- prête de l'argent sur des propriétés hypothéquées.

3 Comment jouer

3.1 Début du jeu

Au début du jeu, chaque joueur se voit allouer une somme prédéfinie dans les règles de la partie (par défaut 1500\$). Un ordre aléatoire dans lequel les participants joueront est aussi défini. Tous les joueurs commencent sur la case départ.

3.2 Quand c'est votre tour

1. Avant de lancer les dés plusieurs actions sont possibles voir section 3.5.
2. Si vous êtes en prison voir section 3.3, sinon
3. Lancez 2 dés (à six faces).
4. Bougez d'autant de cases que la somme des 2 dés et dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire (voir 3.3).
6. Si vous passez par ou vous arrêtez sur la case DÉPART, vous recevez 200\$ de la banque.
7. Si vous faites un double aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez puis relancez les dés (étapes 1 à 4). Attention ! Si vous faites trois doubles de suite, rendez-vous immédiatement en prison et votre tour se termine.
8. Lorsque vous avez terminé votre tour, c'est au joueur suivant de jouer.

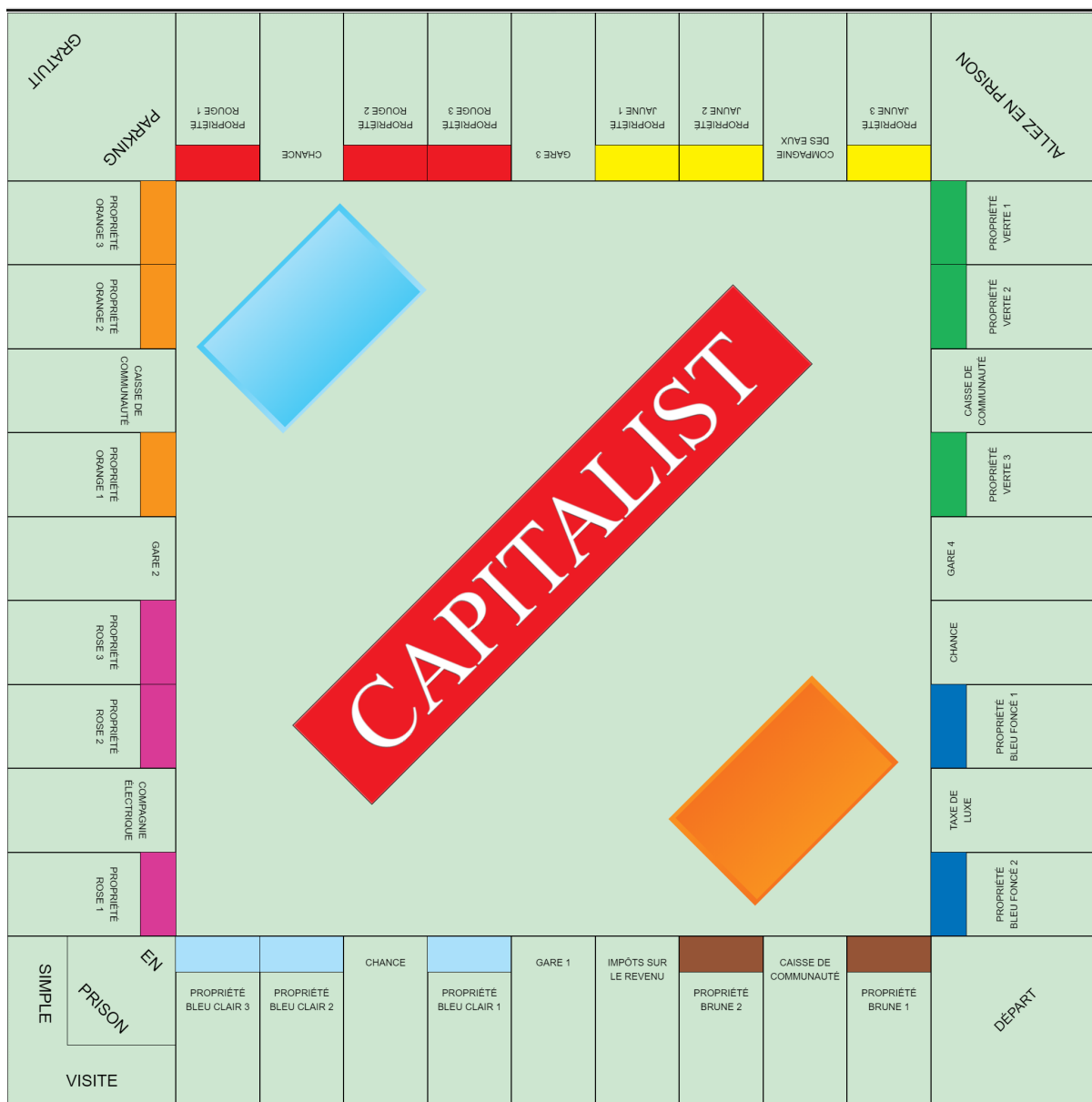


FIGURE 1 – Plateau de jeu générique du jeu *Capitalist* .

3.3 Types de cases

Terrain n'appartenant à personne

- Il existe trois types de terrains :
- propriétés (groupes de couleur) ;
 - gares ;
 - compagnies de service public.

Vous pouvez acheter le terrain sur lequel vous vous arrêtez en payant à la banque le prix du terrain. Si vous décidez de ne pas l'acheter, il est alors mis aux enchères.

Terrain appartenant déjà à un autre joueur

Si vous vous arrêtez sur un terrain qui appartient à un autre joueur, vous devez lui payer un loyer. Le montant du loyer varie en fonction du type de terrain. Vous n'avez pas à payer de loyer si le terrain est hypothéqué.

Propriété : Le loyer pour une propriété est indiqué dans la section 5 et dépend du nombre de bâtiments construits. Le loyer sans bâtiments est doublé si le propriétaire possède toutes les propriétés (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur.

Gare : Le loyer dépend du nombre de gares que vous possédez et est indiqué ci-dessous :

Nombre de gares	1	2	3	4
Loyer	25\$	50\$	100\$	200\$

TABLE 1 – Prix en fonction du nombre de gares.

Compagnie de Service Public Pour connaître le montant du loyer, lancez les dés et multipliez le résultat par 5. Si vous possédez les deux compagnies de service public, multipliez le résultat par 12 à la place.

Chance ou Caisse de communauté

Vous tirez une carte chance ou caisse de communauté dépendant de la case sur laquelle vous tombez et exécutez ensuite l'action associée à la carte. Si vous tirez une carte « *Vous êtes Libéré de Prison* », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur.

Impôts - Taxe de luxe

Si vous vous arrêtez sur une de ces cases, vous devrez payer un certain montant à la banque. Celui-ci est de 200\$ dans le cas de la case impôts sur le revenu et de 100\$ dans le cas de la case taxe de luxe.

Allez en prison

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez aller sur la case en prison et votre tour se termine. Vous ne touchez pas les 200\$ pour être passé par la case départ si vous êtes envoyé en prison.

Pour sortir de prison, le joueur a 3 options :

- Payer une amende de 50\$ au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et bouger normalement.
- Utiliser une carte « *Vous êtes libéré de Prison* » si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, vous perdez votre carte.
- Attendre trois tours en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant le lancer de dés pour avancer. Si, au troisième tour, vous n'avez toujours pas fait de double, payez 50\$ à la banque et bougez suivant votre lancer de dés.

Parking gratuit

Si vous atterrissez sur cette case, rien ne se produit.

Terrain que vous possédez

Ici aussi rien ne se passe si vous atterrissez sur un de vos terrains.

3.4 Manque d'argent

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette auprès de la banque ou auprès d'un autre joueur, vous pouvez vendre des bâtiments et/ou hypothéquer une propriété. Si vous devez toujours de l'argent, vous êtes déclaré en **faillite** et vous êtes éliminé !

- Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vous devez lui donner tous vos terrains, votre argent et les cartes « *Vous êtes Libéré de Prison* » que vous possédez.
- Si votre dette est envers la Banque, elle récupère et met aux enchères toutes vos propriétés. Celles-ci sont vendues non hypothéquées.

3.5 Actions

Voici une liste d'actions qu'un joueur doit être capable de faire :

- Un joueur peut choisir de construire des bâtiment sur une de ses propriétés.
- Un joueur peut entamer des négociations avec un autre joueur pour tenter de lui racheter un terrain.
- Un joueur peut choisir de vendre un ou plusieurs bâtiments
- Un joueur peut choisir d'hypothéquer un terrain.

En plus de pouvoir faire ces actions au début de son tour, avant de lancer les dés, il doit aussi être possible d'au moins hypothéquer des terrains et vendre des bâtiments pour éviter une faillite lorsqu'un joueur doit s'acquitter d'une dette et qu'il n'a pas le montant requis en liquide.

Construction

- Le prix de construction d'un bâtiment est indiqué à la section 5.
- vous devez posséder toutes les propriétés d'un même groupe de couleur pour pouvoir construire dessus.
- Vous devez construire uniformément au sein d'un groupe de couleur. La différence du nombre de maisons construites par propriétés au sein d'une même couleur peut être au maximum 1. Vous ne pouvez par exemple pas construire de deuxième maison sur une propriété tant que vous n'avez pas construit une maison sur chaque propriété du même groupe de couleur.
- Vous pouvez construire 4 maisons au maximum sur une même propriété.
- Une fois que vous avez 4 maisons sur une propriété, vous pouvez les échanger contre un hôtel (le coût est le même que celui de construction d'une maison). Vous ne pouvez construire qu'un seul hôtel par propriété et vous ne pouvez pas construire de maison sur une propriété disposant déjà d'un hôtel.
- Vous ne pouvez construire ni maison, ni hôtel si une des propriétés du même groupe de couleur est hypothéquée.

Vente : Les bâtiments (maisons et hôtels) seront vendus à la banque à la moitié de leur coût d'achat. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées. Les hôtels sont eux échangés contre 4 maisons.

Hypothèque

Si vous n'avez plus assez d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe quel terrain. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments des propriétés appartenant au même groupe de couleur à la banque s'il y en a.

La valeur d'une hypothèque est de 50% du prix d'achat du terrain. Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque à la banque. Vous ne pouvez pas percevoir de loyer d'un terrain hypothéqué.

3.6 Fin de partie

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, la partie se finit et ce joueur est le gagnant. Une limite sur la durée d'une partie peut aussi être décidée dans les réglages de début de partie. Cette limite peut

être définie en temps de jeu ou en nombre de tours à jouer (un tour commence quand le premier joueur commence son tour et se finit quand le dernier joueur a fini son tour).

Fin de partie sur la durée : S'il reste plusieurs joueurs en lice à la fin d'une partie, le plus riche est désigné vainqueur. Pour calculer la fortune d'un joueur, la valeur de revente de ses bâtiments et la valeur d'hypothèque de ses terrains non hypothéqués doivent être rajoutés à son argent.

4 Cartes spéciales

4.1 Cartes chance

- Rendez-vous à la propriété bleu foncé 2.
- Avancez jusqu'à la case départ.
- Rendez-vous à la propriété rouge 3. Si vous passez par la case départ, recevez 200\$.
- Rendez-vous à la propriété rose 1. Si vous passez par la case départ, recevez 200\$.
- Vous êtes imposé pour les réparations de voirie à raison de 40\$ par maison et 100\$ par hôtel.
- Avancez jusqu'à la Gare 2. Si vous passez par la case départ, recevez 200\$.
- Vous avez gagné le prix de mots croisés. Recevez 100\$.
- La banque vous verse un dividende de 50\$.
- Vous êtes libéré de prison. Cette carte peut être conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée ou vendue.
- Reculez de trois cases.
- Allez en prison. Rendez-vous directement en prison. Ne franchissez pas par la case départ, ne touchez pas 200\$.
- Faites des réparations dans toutes vos maisons. Versez pour chaque maison 25\$. Versez pour chaque hôtel 80\$.
- Amende pour excès de vitesse 20\$.
- Payez pour frais de scolarité 150\$.
- Amende pour ivresse 30\$.
- Votre immeuble et votre prêt rapportent. Vous touchez 150\$.

4.2 Cartes caisse de communauté

- Placez-vous sur la case départ.
- Erreur de la banque en votre faveur. Recevez 200\$.
- Payez la note du médecin 50\$.
- La vente de votre stock vous rapporte 50\$.
- Vous êtes libéré de prison. Cette carte peut être conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée ou vendue.
- Allez en prison. Rendez-vous directement à la prison. Ne franchissez pas par la case départ, ne touchez pas 200\$.
- Retournez à la propriété brune 1.
- Recevez votre revenu annuel 100\$.
- C'est votre anniversaire. Chaque joueur doit vous donner 15\$.
- Les contributions vous remboursent la somme de 40\$.
- Recevez votre intérêt sur l'emprunt à 7% 25\$.
- Payez votre Police d'Assurance 50\$.
- Payez une amende de 15\$ ou bien tirez une carte « CHANCE ».
- Rendez-vous à la gare la plus proche. Si vous passez par la case départ, recevez 200\$.
- Vous avez gagné le deuxième Prix de Beauté. Recevez 10\$.
- Vous héritez 100\$.

5 Prix

Le tableau ci-dessous 2 détaille le loyer à payer pour chaque propriété en fonction du nombre de bâtiments construits. Nous rappelons que si un joueur possède toutes les propriétés d'une même couleur, le loyer à nu est doublé. Le prix de construction d'une maison et d'un hôtel est indiqué dans la dernière colonne.

En ce qui concerne les gares, elles coûtent toutes 200\$ à l'achat et les compagnies de service public coûtent 150\$ à l'achat.

Propriété	Loyer à nu	1 maison	2 maisons	3 maisons	4 maisons	hôtel	Prix achat	Construction
brune 1	2\$	10\$	30\$	90\$	160\$	250\$	60\$	50\$
brune 2	4\$	20\$	60\$	180\$	320\$	450\$	60\$	50\$
bleu clair 1	6\$	30\$	90\$	270\$	400\$	550\$	100\$	50\$
bleu clair 2	6\$	30\$	90\$	270\$	400\$	550\$	100\$	50\$
bleu clair 3	8\$	40\$	100\$	300\$	450\$	600\$	120\$	50\$
rose 1	10\$	50\$	150\$	450\$	625\$	750\$	140\$	100\$
rose 2	10\$	50\$	150\$	450\$	625\$	750\$	140\$	100\$
rose 3	12\$	60\$	180\$	500\$	700\$	900\$	160\$	100\$
orange 1	14\$	70\$	200\$	550\$	750\$	950\$	180\$	100\$
orange 2	14\$	70\$	200\$	550\$	750\$	950\$	180\$	100\$
orange 3	16\$	80\$	220\$	600\$	800\$	1000\$	200\$	100\$
rouge 1	18\$	90\$	250\$	700\$	875\$	1050\$	220\$	150\$
rouge 2	18\$	90\$	250\$	700\$	875\$	1050\$	220\$	150\$
rouge 3	20\$	100\$	300\$	750\$	925\$	1100\$	240\$	150\$
jaune 1	22\$	110\$	330\$	800\$	975\$	1150\$	260\$	150\$
jaune 2	22\$	110\$	330\$	800\$	975\$	1150\$	260\$	150\$
jaune 3	24\$	120\$	360\$	850\$	1025\$	1200\$	280\$	150\$
verte 1	26\$	130\$	390\$	900\$	1100\$	1275\$	300\$	200\$
verte 2	26\$	130\$	390\$	900\$	1100\$	1275\$	300\$	200\$
verte 3	28\$	150\$	450\$	1000\$	1200\$	1400\$	320\$	200\$
bleu foncé 1	35\$	175\$	500\$	1100\$	1300\$	1500\$	350\$	200\$
bleu foncé 2	50\$	200\$	600\$	1400\$	1700\$	2000\$	400\$	200\$

TABLE 2 – Prix des propriétés, les loyers à payer par propriété et le prix de construction de bâtiments par propriété.

6 Partie rapide

Pour accélérer le rythme d'une partie, des règles rapides peuvent être mises en place. Les quelques différentes règles sont les suivantes :

- Il doit y avoir une limite sur la durée de la partie.
- Le nombre de maisons et d'hôtels est illimité.
- Chaque joueur commence avec un capital de départ plus important (par défaut 3000\$).
- Au départ chaque joueur reçoit 2 propriétés aléatoires et paie immédiatement leur valeur à la banque.
- A la fin de son tour, un joueur perd 20\$.
- Il n'est pas nécessaire d'avoir toutes les propriétés de la même couleur pour pouvoir construire des bâtiments.
- Au départ les joueurs ne peuvent construire qu'au plus deux maisons par propriété. Après être passé une fois par la case départ, cette limite s'élève à 4 et après être passé deux fois par la case départ, un joueur peut construire des hôtels.
- La revente de maisons et l'hypothèque de terrains s'effectue à 80% de la valeur initiale.
- Lorsque deux joueurs sont éliminés, la partie s'arrête.