

MSPM règles du jeu

0_BUT DU JEU

Devenir le maître de ces îles

0.1_MATÉRIEL

Avant de commencer, vérifiez que vous êtes bien en possession des éléments suivants :

1 plateau de jeu
28 titres de propriété
52 cartes Flash info SPM 1ère
1 liasse de dollars saint-pierrais (\$SPM)
32 icônes des bâtiments constructibles (10 maisons, 6 bars,
4 hôtels, 3 fermes, 3 pêcheries, 2 centres commerciaux, 2 déchetteries, 1 distillerie et 1 resort touristique)

1_DÉROULEMENT DU JEU

À l'heure de chaque partie, le banquier remet à chaque joueur une somme de 150.000 \$SPM, répartie comme indiqué ci-dessous :

2 billets de 50.000 \$SPM
4 billets de 10.000 \$SPM
1 billet de 5.000 \$SPM
1 billet de 2.000 \$SPM
2 billets de 1.000 \$SPM
1 billet de 500 \$SPM
5 billets de 100 \$SPM

À l'heure de la partie, chaque joueur lance les deux dés pour déterminer le premier à s'élancer dans sa conquête de l'archipel : **le joueur obtenant le plus grand nombre joue en premier**. Une fois qu'il a terminé son tour, ce sera au joueur situé à sa gauche de jouer.

Quand arrive votre tour de jeu, lancez les dés puis avancez votre pion sur le plateau de jeu d'autant de cases que l'indique le total des dés. La case sur laquelle vous allez vous arrêter vous indique ce que vous devez ou pouvez faire. Deux pions ou plus peuvent se trouver sur une même case au même moment. Suivant la nature de la case sur laquelle vous êtes arrivé, vous allez effectuer l'une des opérations suivantes :

acheter un terrain ou une autre propriété,
payer un loyer (si la propriété appartient à un autre joueur),
tirer une carte "Flash info SPM 1ère"
partir en week-end au Canada
toucher un salaire de 25.000 \$SPM

1.1_LES DOUBLES

Si vous obtenez un double avec les dés, déplacez-vous normalement. Effectuez l'opération de votre case d'arrivée, puis relancez les dés et déplacez-vous à nouveau. Vous effectuerez alors une nouvelle opération.

Si vous obtenez un double trois fois de suite, vous partez en week-end au Canada, à la destination la plus proche dans le sens de rotation du jeu. Votre tour de jeu est alors terminé, et il vous faudra déterminer les conditions de voyage au tour suivant (cf.1.7.1).

1.2_LA CASE DÉPART

Chaque fois que vous passez ou vous arrêtez sur la case départ, la banque vous verse un salaire de 25.000 \$SPM. Il peut arriver que vous receviez ce salaire deux fois au cours d'un même tour de jeu. **Deux redevances sont ponctionnées sur ce salaire : une de 2.500 \$SPM pour l'eau, et une de 2.500 \$SPM pour le fioul** (cf.1.4).

1.3_ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ À VENDRE

Si vous vous arrêtez sur une propriété dont aucun joueur ne possède le titre de propriété, vous pouvez décider de l'acheter. Dans ce cas, payez à la banque le prix indiqué sur le plateau. La banque vous donnera alors, en échange, le titre de propriété correspondant : placez cette carte, face visible, devant vous. **Si vous décidez de ne pas acheter cette**

propriété, la banque doit la mettre aussitôt aux enchères et la vendre au plus offrant. La mise à prix est la première offre faite. Tous les joueurs peuvent participer à l'enchère, y compris le joueur qui a décliné l'achat.

1.3.1_P POSSÉDER UNE PROPRIÉTÉ

Posséder une propriété vous donne le droit de percevoir un loyer de la part des joueurs qui vont s'arrêter sur cette propriété. **Posséder les titres de propriété de tous les terrains d'un même groupe (autrement dit, posséder un monopole) vous permet de construire sur les terrains de ce groupe.**

1.3.2_ARRET SUR UNE PROPRIÉTÉ PRIVÉE

Quand vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, vous pouvez être amené à payer un loyer au propriétaire, si celui-ci vous réclame ce loyer avant que le joueur jouant à votre suite ait lancé les dés.

Le montant du loyer figure sur le titre de propriété, et varie suivant le bâtiment construit sur cette propriété. **Si un joueur possède tous les terrains d'un même groupe, la valeur du loyer du terrain n'est multipliée par deux.** Par contre, si l'un des terrains du groupe est hypothéqué, le loyer est ordinaire pour les terrains non hypothéqués, et inexistant pour le terrain hypothéqué.

1.4_ARRET SUR LES CASES INFRASTRUCTURE

Quand vous vous arrêtez sur une des cases Infrastructures, vous pouvez l'acheter si elle n'appartient à personne; sinon, la propriété est mise aux enchères. Les infrastructures offrent deux types de bénéfices :

la possibilité de réclamer un loyer fixe de 2.500 \$SPM aux autres joueur en cas d'arrêt sur la case.

la perception de la redevance de 2.500 \$SPM associée à la case infrastructure que chaque joueur paie à la réception de son salaire dans le cas de l'eau et du fioul, ou la **perception de 20 % du coût des bâtiments** que chaque joueur construit dans le cas de la centrale à béton.

Tant que personne ne possède ces infrastructures, la banque perçoit les montants qui leur sont associés. Il en va de même si les infrastructures sont mises en hypothèque.

1.5_ARRET SUR LES CASES TRANSPORT

Quand vous vous arrêtez sur une des cases Transport, vous pouvez l'acheter si elle n'appartient à personne; sinon, la propriété est mise aux enchères.

Si le moyen de transport a déjà été acheté, vous devez payer au propriétaire le montant indiqué sur le titre de propriété. **Le loyer varie en fonction du nombre total de moyens de transport possédés par ce joueur.**

1.6_ARRET SUR UNE CASE FLASH INFO SPM 1ÈRE

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous devez tirer la première carte de la pile indiquée. **Ces cartes correspondent à des événements qui touchent soit le seul joueur, soit l'ensemble des joueurs, soit d'autres joueurs suivant leurs titres de propriété ou les bâtiments qu'ils ont construits.** Les événements peuvent conduire aux actions suivantes :

déplacer votre pion

payer ou recevoir de l'argent

Vous devez suivre exactement les instructions de cette carte, puis la mettre de côté, avec les cartes déjà tirées. Une fois la pile épuisée, mélangez les cartes tirées et reconstituez une pile.

Si vous tirez une carte valant pour billet spécial tempête pour le Canada, vous pouvez soit la conserver jusqu'à ce que vous en ayez besoin, soit la vendre à un prix défini en accord

avec l'acheteur. Il en va de même pour les cartes permettant de vous soustraire à certaines redevances d'infrastructure : vous la conserver toute la partie à moins que vous ne vous décidiez à la vendre à d'autres joueur.

Remarque : si une carte vous demande de déplacer votre pion, il se peut que vous ayez à passer par la case Départ. Dans ce cas, recevez 20.000 \$SPM.

1.7_ARRET SUR LES WEEK-ENDS AU CANADA

Lorsque vous vous arrêtez sur ces cases, vous n'êtes concerné par aucune action. Cependant, les ennemis commencent au tour suivant : **pour partir d'une des trois cases Canada, il vous faut une somme des dés de 8 ou plus.** sous peine de devoir passer un nouveau tour sur la case, pour cause de mauvaises conditions météo.

1.7.1_BLOCAGE AU CANADA

Vous pouvez retourner sur l'archipel si, suite à une somme de dés inférieure à 8, vous **payez un billet spécial au montant de 4.000 \$SPM que les propriétaires des Transports se partagent en proportion de leur part de propriété** (si un joueur possède deux des quatre moyens de transport, il empêche 2.000 \$SPM). Vous pouvez alors relancer les dés et continuer votre tour de jeu. Si vous possédez un ou plusieurs moyens de Transport, le billet vous coûtera 4.000 \$SPM moins la part qui vous revient (soit de 3.000 \$SPM si vous possédez un moyen de transport, 2.000 \$SPM si vous en possédez deux, etc.)

Certains événements peuvent vous faire obtenir un billet spécial gratuit, que vous pouvez garder ou vendre à un autre joueur à un prix convenu entre vous deux.

Vous n'avez pas plus de deux lancers de dés pour quitter le Canada. Si votre second lancer de dés est un échec, vous devez payer le billet de 4.000 \$SPM. Déplacez-vous alors du nombre de cases indiqué par les dés et suivez l'action de la case sur laquelle vous êtes.

Pendant votre absence de l'archipel, vous pouvez percevoir des loyers, si les propriétés correspondantes ne sont pas hypothéquées.



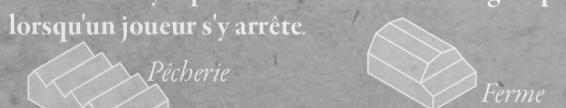
2_LES BÂTIMENTS

Une fois que vous possédez tous les terrains d'un groupe de propriété, **vous pouvez construire un bâtiment et un seul sur chacun des terrains de ce groupe**, afin d'en augmenter la valeur du loyer que vous allez réclamer aux autres joueurs. Le prix d'un bâtiment est indiqué sur le titre de propriété correspondant. **À tout moment, durant votre tour de jeu, vous pouvez acheter et construire autant de bâtiments que votre fortune vous le permet.**

Chaque titre de propriété indique les types de bâtiments constructibles. Il n'y a pas d'ordre ou d'équivalence dans la construction des bâtiments : vous pouvez bâti votre fortune en construisant immédiatement un hôtel !

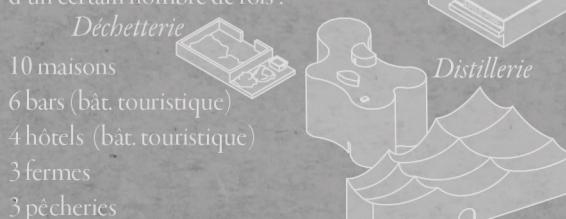
Les bâtiments ne fonctionnent pas par addition mais par substitution : vous pouvez à tout moment du jeu remplacer la maison que vous avez construite sur l'un de vos terrains par un hôtel ou tout autre type permis sur votre terrains. L'investissement nécessaire à la substitution du bâtiment vient s'ajouter à celui déjà réalisé pour doter le terrain de la construction remplacée : le bâtiment détruit n'est pas considéré comme vendu. Le nouveau loyer imposé aux autres joueurs correspond à la somme inscrite en face du type construit sur le titre de propriété.

Si vous possédez tous les terrains d'un groupe et que vous n'avez construit de bâtiment que sur un ou deux de ces terrains, vous continuez à percevoir un double loyer pour les terrains nus de ce de groupe, lorsqu'un joueur s'y arrête.



2.1_CRISE DU BÂTIMENT

Chaque type de bâtiment ne peut pas être construit plus d'un certain nombre de fois :



2 centres commerciaux
2 déchetteries
1 distillerie (bât. touristique)
1 resort touristique (bât. touristique)

Si la banque n'a plus de bâtiments à vendre, les joueurs qui désirent en construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu un de ces bâtiments.

3_VENTE DE PROPRIÉTÉ

À chacun de vos tours, **vous pouvez échanger ou vendre des terrains nus, des moyens de transport ou des entreprises avec un autre joueur, à un prix convenu entre vous deux.** Cependant, vous ne pouvez pas vendre un terrain à un autre joueur si vous avez un bâtiment sur un terrain de même couleur. Pour pouvoir le faire, vous devez auparavant revendre l'ensemble des constructions de ce groupe à la banque. Une propriété, hypothéquée ou non, ne peut être vendue qu'à un autre joueur, jamais à la banque. Au contraire, vous ne pouvez revendre vos bâtiments qu'à la banque. **Vous pouvez vendre vos bâtiments à la banque à n'importe quel moment du jeu, et à la moitié de leur prix d'achat.**

3.1_HYPOTHÈQUES

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez hypothéquer une propriété et recevoir de la banque la somme indiquée en bas du titre de propriété. Avant d'hypothéquer un terrain, vous devez revendre l'ensemble des constructions situées sur les terrains du même groupe (que la banque les rachète à la moitié du prix d'achat). Vous retournez alors la carte de la propriété hypothéquée, face contre table. Vous ne pouvez plus percevoir de loyer sur cette propriété, ni y construire de bâtiments.

Vous pouvez lever l'hypothèque, en versant à la banque la somme qu'elle vous a prêtée plus un intérêt de 10%. Quand vous hypothéquez un terrain, vous en restez propriétaire. Un autre joueur ne peut pas l'acquérir en levant l'hypothèque auprès de la banque. **Vous pouvez par contre vendre une propriété hypothéquée aux autres joueurs, à un prix que vous aurez défini entre vous.** Le nouveau propriétaire a alors le droit de lever cette hypothèque en payant le tarif indiqué, augmenté des 10% d'intérêts. S'il décide de ne pas lever l'hypothèque, il doit néanmoins payer les intérêts. S'il décide de lever l'hypothèque plus tard, il devra repayer les 10% d'intérêts.

4_FAILLITE

Si à la fin d'un de vos tours, votre solde est négatif, vous faites faillite et devez alors vous retirer du jeu.

Si votre créancier est la banque, vous devez lui remettre tout votre argent ainsi que vos titres de propriété. Le banquier met alors aux enchères ces propriétés, qui seront vendues au plus offrant.

Si votre créancier est un autre joueur, vos bâtiments sont vendus à la banque à la moitié de leur prix d'achat et votre créancier reçoit alors tout l'argent, tous les titres de propriété et les billets spéciaux que vous possédez. Si vous possédez des propriétés hypothéquées, vous devez également les remettre à votre créancier. Celui-ci doit immédiatement payer les 10% d'intérêt et alors choisir de lever ou non l'hypothèque.

