

# ESCALADOPOLY

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : 1h à 2h30

## RÉSUMÉ EXPLICATIF :

- Ce jeu consiste à ACHETER, à LOUER ou à VENDRE diverses propriétés de façon si profitable que l'on puisse devenir le **plus riche des joueurs** et éventuellement, le GAGNANT
- "GO" est le point de départ, et l'on fait avancer les jetons sur le plateau de jeu d'après le chiffre indiqué en lançant les dés.
- Si le jeton d'un joueur se place sur une case qui n'appartient encore à personne, le joueur pourra l'**acheter** de la BANQUE, sinon, cette case sera vendue au plus offrant et dernier enchérisseur.
- Devenir **propriétaire** a pour OBJECTIF la perception de **loyers** des adversaires logés sur la case qui représente la propriété. Ces loyers sont fortement augmentés par la construction d'une maison ou d'un bâtiment
  - il sera donc judicieux d'en ériger sur ses terrains.
  - On pourra pour se procurer des fonds, hypothéquer ces terrains en faveur de la banque, les cases "Caisse Commune" et "Chance" obligent le joueur à tirer une carte, dont les indications devront être observées.
- les joueurs vont quelquefois en **prison** !
- Somme toute, c'est un jeu amusant, plein de surprises, et où l'on peut déployer son habileté.

## Règles (3 à 6 joueurs)

### I - Matériel



Un plateau de jeu à diverses cases sur lesquelles circulent les jetons des joueurs, représentant lieux importants pour les adolescents, des collèges, des Récompenses et des Pénalités. On se sert de :

2 DÉS\*

6 pions joueurs\*

20 MAISONS\*

6 bâtiments\*

De cartes chances et caisse de communauté (à imprimer)

Cartes Titres de Propriété (à imprimer)

Billets de Banque (en diverses coupures). (à imprimer)

**Pour réaliser les pions, les maisons et bâtiments, les dés, vous pouvez soit utiliser :**

**Soit des figurines, soit des pièces de monnaie soit les fabriquer en pâte à sel\*.**

Ingrédients : 1 verre de **sel** fin, 1 verre d'eau tiède, 2 verres de farine, des colorants alimentaires ou des craies...

Recette de la pâte à sel :

Mélanger 2 verres de farine et un verre de sel fin dans un saladier, verser un verre d'eau tiède, malaxer jusqu'à obtenir une belle boule de pâte souple.

Lien : <https://www.teteamodeler.com/recette-de-la-pate-a-sel>

## Installation

Posez le plateau de jeu sur une table

Placez les cartes "Chance" et "Caisse Commune." sur les cases indiquées à cette fin, dos en dessus

Chaque joueur choisit un JETON qui le représentera dans ses pérégrinations sur le plateau de jeu

Ainsi qu'un capital de **500 €**

Tout le reste des accessoires retourne à la BANQUE

L'un des joueurs est nommé **BANQUIER**. (Voir BANQUE et BANQUIER.)

## Capital

Chaque joueur reçoit un montant de **500 €**, composé comme suit:

3 billets de **100 €**

2 de **50 €**

2 de **20 €**

3 de **10 €**

4 de **5 €**

3 de **2 €**

4 de **1 €**

**Tout le reste de l'argent retourne à la Banque**

## Déroulement de la partie

### Début de partie :

Le **Banquier** lance les dés le premier.

Puis chaque joueur à **tour de rôle**.

Celui qui atteint le total le **plus élevé** commence la partie :

Il pose son jeton sur la case "**Départ**", lance les deux dés et fait avancer son jeton, dans le sens de la **FLÈCHE**, d'autant de cases que l'aura indiqué le nombre total des dés.

Ceci fait, c'est au tour du joueur de gauche de jouer.

Les **JETONS** restent sur les cases qu'ils occupent et repartent au tour suivant.

Il peut y voir, en même temps, plus d'un jeton sur la même case.

### SELON LA CASE

Atteinte par son jeton, un joueur peut avoir le droit d'acheter des terrains ou autres propriétés, – ou être forcé de payer un loyer (si la propriété appartient à un autre), de payer des taxes, de prendre une carte des paquets "Chance" ou "Caisse Commune," d'aller en prison, etc.

Si un joueur obtient un **double**, il avance son jeton, comme d'habitude, total représenté par les deux dés, et bénéficie de tous les privilèges ou doit subir toutes les pénalités relatifs à la case ainsi atteinte.

Il garde le cornet, **lance les dés de nouveau**, avance son jeton comme précédemment et la case ainsi atteinte le soumet derechef à tous ses effets.

Si, cependant, il obtient un **doublet trois fois de suite**, il devra immédiatement **ALLER EN PRISON**. (Voir "PRISON.")

Les joueurs, durant la partie, feront plusieurs fois le tour du plateau de jeu.

### SALAIRE (CASE DEPART)

Chaque fois que le jeton s'arrête sur la **case DEPART** ou la dépasse, en allant dans le sens de la Flèche, le Banquier paye au joueur un "Salaire" de **20 €**, peu importe s'il l'atteint ou le dépasse en un coup de dés, ou en retirant une carte.

Toutefois, le salaire de **20 €** n'est payé qu'une seule fois par tour de plateau, qu'il atteigne la **case DEPART** ou qu'il la dépasse.

Un joueur ne peut recevoir un autre salaire de **20 €** s'il atteint de nouveau la case DEPART.

### QUAND LE JETON TOMBE SUR UN BIEN SANS PROPRIÉTAIRE

Quand le jeton d'un joueur **atteint une case dont le titre de propriété n'est détenu par aucun autre joueur** :

Le joueur peut choisir d'**acheter cette propriété** de la Banque, au prix imprimé sur la carte.

En ce cas, il **verse à la Banque le prix de la propriété** et reçoit le Titre de Propriété attestant qu'il en est propriétaire, qu'il place, retourné devant lui.

Si le joueur **refuse d'acheter**, le Banquier met immédiatement cette propriété aux **enchères** et la vend au plus offrant, qui le paye en argent et auquel il remet le Titre de Propriété qui fait preuve de son achat.

Tous les joueurs peuvent **enchérir**, y compris celui qui a refusé d'acheter au prix tel qu'imprimé, et les enchères peuvent commencer à n'importe quel prix.

### QUAND LE JETON TOMBE SUR UN BIEN. QUI A DÉJÀ UN PROPRIÉTAIRE

En ce cas, que ce soit après avoir lancé les dés ou par un avancement exigé par une carte tirée du paquet "Chance" ou du paquet "Caisse Commune" :

Le propriétaire perçoit du joueur un **LOYER** conforme à la liste imprimée sur le titre de propriété relatif au bien en question.

Noter que, si le terrain comprend une maison ou un bâtiment, le loyer sera plus élevé que celui d'un **terrain sans constructions**.

Aucun loyer ne peut être perçu si le terrain est Hypothéqué. On indique qu'un terrain est hypothéqué en tournant, dos en dessus, son titre de propriété.

Noter aussi que le loyer ne peut être perçu si le propriétaire néglige de le demander avant que le deuxième joueur suivant ait lancé les dés.

### AVANTAGES DES PROPRIÉTAIRES

Il est avantageux de détenir des titres de propriété sur la TOTALITÉ d'un groupe complet de même couleur (par exemple: Escalado et la Tribu) parce que le propriétaire peut alors percevoir un double loyer pour les terrains sans constructions qui font partie de cette propriété.

(Cette règle s'applique aussi aux terrains non hypothéqués, même si un autre terrain de ce groupe de même couleur est hypothéqué).

L'avantage d'être propriétaire d'une MAISON ou d'un BÂTIMENT plutôt que de terrains sans constructions consiste dans le droit de percevoir des loyers beaucoup plus élevés que ceux des terrains vagues.

Le propriétaire y trouvera des bénéfices considérables.

### QUAND LE JETON ATTEINT LES CASES "CHANCE" ou "CAISSE COMMUNE"

Le joueur prend alors la première carte du paquet indiqué et, après s'être conformé aux indications qui y sont imprimées, il remet la carte, dos en dessus, sous le paquet.

Il gardera, cependant, jusqu'à ce qu'il s'en soit servi, la carte "**Sortez de prison, sans frais**" et, lorsqu'elle aura été utilisée, il la remettra sous le paquet.

Cette carte peut être vendue par un joueur à un autre joueur, à un prix qu'ils fixent entre eux.

QUAND LE JETON ATTEINT UNE CASE portant le mot **Inscription à renouveler**, il faut **payer la banque**.

### LE BANQUIER

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

Si, comme c'est l'usage, le banquier est aussi un des joueurs, il devra, bien entendu, séparer les fonds de la banque de sa fortune personnelle.

S'il y a plus de cinq joueurs, le banquier préfère quelquefois n'agir que comme banquier et commissaire-priseur.

### LA BANQUE

La banque ne renferme pas seulement l'argent de la banque, mais aussi les Titres de Propriété, et les Maisons et Bâtiments avant qu'ils soient achetés et utilisés par les joueurs.

La banque paye les salaires et les bonis, vend les propriétés aux joueurs et leur en délivre les titres; met les terrains aux enchères, vend les maisons et les hôtels aux joueurs, prête sur demande de l'argent sur hypothèque (Valeur notée sur le titre de propriété), et rachète en tout temps, au prix indiqué sur le titre de propriété, les maisons et bâtiments érigés sur les terrains.

**PAYEZ À LA BANQUE** le prix de toutes les propriétés qu'elle vous vendra, les taxes, amendes, pénalités en argent, prêts et intérêts.

**LA BANQUE** ne "faillit" jamais. Si elle manque de fonds, elle peut en émettre autant qu'elle le désire, simplement en l'écrivant sur du papier ordinaire.

### LA PRISON

Un Joueur Est Emprisonné

Si son jeton atteint la case "**ALLEZ EN PRISON**"

S'il tire une carte marquée "**ALLEZ EN PRISON**"

S'il obtient trois doublets de suite.

Un joueur s'arrête de jouer quand il est envoyé en prison.

**Visite a La Prison.** Si un joueur n'est pas "envoyé en prison" et ne fait qu'atteindre cette case au cours de la partie, il n'y est "qu'en visite". Il n'encourt aucune pénalité et continue d'avancer, comme d'habitude, quand revient son tour.

#### Un Joueur Sort De Prison

En achetant d'un autre joueur une carte "**SORTEZ DE PRISON, SANS FRAIS**", à tel prix qu'ils fixeront entre eux (à moins que l'ayant tirée à un tour antérieur du paquet "Chance" ou du paquet "Caisse Commune", il ne détienne déjà une de ces cartes)

En payant une amende de **10 €** AVANT de lancer les dés à son tour suivant ou subséquent

En faisant un double (Il ne peut tenter sa chance que sur 3 tours après, il est libéré d'office

### STATIONNEMENT GRATUIT

Les joueurs dont le jeton s'arrête sur cette case ne reçoivent pas d'argent, de terrain, ni d'autre rémunération. Ce n'est qu'une case de stationnement "gratuit".

## **MAISONS et BÂTIMENTS**

Les MAISONS et BÂTIMENTS ne peuvent être achetées que de la banque et érigées sur des terrains d'un GROUPE COMPLET DE MÊME COULEUR appartenant au joueur.

Le prix payable à la Banque pour chaque maison est indiqué sur le titre de propriété du terrain.

Il peut percevoir, d'un adversaire dont le jeton atteint les terrains sans constructions de son groupe complet de même couleur, un Loyer plus élevé (noté sur le titre de propriété).

## **HYPOTHÈQUES**

Les propriétés peuvent être hypothéquées en tout temps par l'entremise de la banque seulement.

La valeur de l'hypothèque est imprimée sur chaque carte de titre de propriété. Les maisons et bâtiments ne peuvent être hypothéqués. (Seuls les terrains peuvent être hypothéqués).

Aucun loyer ne peut être réclamé sur les terrains ou services publics hypothéqués, mais le loyer de la propriété du même groupe non hypothéquée peut être réclamé.

Le joueur qui hypothèque sa propriété 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 propriété hypothéquée à un autre joueur à tout prix convenu.

## **FAILLITE**

Un joueur est en faillite, quand il doit plus qu'il ne peut payer à un autre joueur ou à la banque.

S'il est endetté envers un autre joueur, il doit remettre à celui-ci toutes les valeurs qu'il possède et se retirer de la partie.

En faisant cet arrangement, s'il possède des maisons ou des bâtiments, il doit les retourner à la banque pour la moitié du montant qu'il les a payés, puis ce comptant est donné au créancier.