

J E T P L A Y

LE JEU LE PLUS IGNOBLE DE LA CREATION

ENREGISTREMENTS INPI :

N° 92 033 du 26/08/93 & N° 82672 du 04/04/97

Jetplay est le jeu de la *JET-SOCIETY*. C'est à dire des gens qui montent (et descendent) très vite au sein de l'échelle sociale...

Pour gagner à Jetplay, il faut être un vrai (et donc un complet) *Jetman*.

La Jet-Society (et donc Jetplay) s'intéresse à tous les domaines : politique, culture, économie...

L'intérêt essentiel de ce jeu est de concilier dans un même produit le jeu culturel de questions (comme le TRIVIAL PURSUIT™), le jeu financier (MONOPOLY™), et le jeu de négociations (JUNTA™, DIPLOMACY™).

Jetplay, le jeu le plus ignoble de la Création . . .

MATERIEL :

Plateau de Jeu
Deux dés numériques à six faces
Pions "Joueur" (6)
Fiches de terrains (indiquant pour chaque terrain le loyer de base)
Fiche des industries
Billets de banque.
Jetons Points d'Influence
Jetons Points d'Essence

NOTA BENE : Il existe une caisse de billets de plus qu'il n'y a de joueurs correspondant à un pseudo-joueur ne se déplaçant pas : l'Etat (voir plus loin).

DEBUT DU JEU :

Les joueurs disposent d'un pion, placé au départ sur la case départ, de 300.000 ECU, de cinq points "influence", de vingt points "essence".

Avant de commencer à jouer, chaque joueur rédige dix questions dans chacun des thèmes (voir "case question") ainsi que les réponses appropriées. Il doit être capable de fournir la preuve de sa réponse immédiatement. Le degré de précision est laissé à l'appréciation des joueurs en fonction de leur niveau et de leur fair-play. Les joueurs peuvent également décider d'employer des questions toutes faites issues d'un livre ou d'un autre jeu.

BUT DU JEU :

Etre le plus riche.

Les joueurs sont éliminés au fur et à mesure de leurs faillites, c'est à dire au fur et à mesure de leur incapacité à répondre financièrement à leurs obligations. Le jeu peut donc s'arrêter lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le gagnant, ou au bout d'un temps déterminé au départ (par exemple : une heure). A la fin du jeu, les biens sont estimés financièrement selon leur prix de premier achat (et non selon ce qu'ils ont effectivement coûté à cause de la spéculation).

Jetplay, le jeu le plus ignoble de la Création . . .

DEROULEMENT DU JEU :

DEPLACEMENT DES PIONS :

La période de déplacement d'un joueur va du jet des dés par celui-ci jusqu'à la dépense effective des points d'Essence (Cf ci-après) en passant par le déplacement physique du pion du joueur sur le plateau.

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le cycle entre deux coups d'un même joueur est nommé *TOUR*. Les pions se déplacent sur le plateau également dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases qu'indiqués par les dés numériques, dans la limite de ce qui est possible en terme de carburant (cf. plus loin). Le tout premier joueur est tiré au sort par un jet de dés : il s'agit s'agit de celui réalisant le plus fort score.

Sur les "cases croisement", il est possible de bifurquer à condition de ne pas modifier par ce biais la distance parcourue entre deux passages à la case *DEPART*. Il est interdit de faire demi-tour.

Les joueurs se déplacent d'un nombre de cases indiqué par la somme du montant des deux dés. Le fait de faire un double donne le droit (mais non l'obligation) de rejouer une nouvelle fois dans le même coup. Le déplacement coûte un point d'essence par case franchie. En cas de panne d'essence (le joueur ne possède pas assez de points d'essences pour achever son déplacement) le joueur s'arrête là où son dernier point d'essence le mène.

Un joueur sans point d'essence (et donc immobilisé) ne peut plus se déplacer. Tout joueur immobilisé doit agir comme s'il arrivait sur la case où il est déjà lorsque c'est son tour de jouer. L'attitude des joueurs varie selon leur case d'arrivée et, éventuellement, leur situation personnelle.

Jetplay, le jeu le plus ignoble de la Création . . .

CASES ET CARTES "QUESTIONS" :

C'est ici que deviennent utiles les "cartes questions" rédigées au début du jeu!

Lorsqu'un joueur arrive sur une case "question", il lance un dé. Le chiffre sorti détermine la matière de la question qui va lui être posée par le joueur immédiatement à sa gauche, au choix de celui-ci dans son lot de questions.

Le joueur arrivé sur la case question perd immédiatement trois points d'essence car cette case est un embouteillage et il demeure une grande question : comment supprimer les embouteillages ???

VARIANTE : On peut utiliser des questions toutes faites empruntées à un autre jeu ou à un livre prévu à cet effet. Dans ce cas, le joueur posant la question tire une carte au hasard dans le paquet de cartes de questions et pose une question en rapport avec le thème.

Correspondance Dé / Thème :

1	Géographie, Economie, Sociologie
2	Culture, Spectacle, Divertissement
3	Histoire, Religion, Politique
4	Arts, Littératures, Philosophie
5	Sciences, Techniques, Psychologie
6	Droit

En répondant bien, le joueur gagne trois points d'influence. En répondant mal, il perd trois points d'influence à concurrence d'un capital nul. Ne plus avoir de points d'influence n'est pas synonyme de faillite.

A la fin de son coup (le cas échéant après avoir rejoué s'il a fait un double), le joueur peut demander à ce qu'on lui pose une question exactement comme s'il était tombé sur une case question et ce quelque soit la case où il est arrivé. Les effets de cette question volontaire seront identiques à ceux des questions obligées des cases questions. Cette possibilité n'existe que pour les joueurs disposant d'un capital de points d'influence inférieur à 20. Néanmoins, dans ce cas seulement, le joueur pourra renoncer à cette question sans qu'elle lui soit posée après le tirage de la matière contre paiement à la banque d'un point d'influence.

*NOTA BENE : A la fin du jeu, les points **influence** sont comptabilisés dans la richesse du joueur à raison de cinq cents écus le point.*

TERRAINS :

Lorsqu'un joueur arrive sur un terrain, il peut l'acheter s'il appartient à l'Etat. Sinon, il paie un loyer au propriétaire. S'il refuse de l'acheter, il doit payer le loyer normal à l'Etat (et non à la banque). De même, en cas d'achat, le prix est payé à l'Etat.

Un joueur immobilisé sur un terrain lui appartenant paie une amende de 10 000 ECU à l'Etat. Un joueur immobilisé sur un terrain ne lui appartenant pas paie son loyer à chaque tour.

Le prix de premier achat des terrains est indiqué sur les titres de propriété et sur le plateau, de même que le loyer brut. Le loyer est égal au loyer brut indiqué sur le plateau sauf taxe votée par le Parlement.

Jetplay, le jeu le plus ignoble de la Création . . .

INDUSTRIES ET FOURNITURES : Généralités.

Les Industries se comportent comme des terrains dont le prix de premier achat est de 50 000 ECU et le loyer brut de 10 000 ECU.

En sus de leur rôle de "terrain", les industries ont un rôle productif : il y a donc des industries pétrolières (carburants) et de BTP (Marchés Publics).

Les industries pétrolières sont sensées (dans les règles de base) fonctionner sans stocks ni frais de gestion. L'industrie achète la matière brute à la Banque à un prix de 500 ECU mais est libre de le revendre au prix qu'elle désire et dans la quantité qu'elle désire (sauf règle ou loi contraire, cf. "Parlement"). Par défaut (industrie possédée par l'Etat par exemple), le prix de vente est égal au prix d'achat. Le Parlement ne peut pas obliger à une vente à perte.

CASE DEPART :

Un joueur passant par ou s'arrêtant sur la case départ touche de la banque 20 000 Ecus.

CASE BLANCHE :

En arrivant sur une telle case, le joueur lance un dé.

S'il fait 1 ou 2, il doit mettre aux enchères l'un de ses biens immobiliers (industrie ou terrain) de son choix. S'il n'y a pas de preneur, l'Etat le rachète à son prix de premier achat. Le cas échéant, si l'Etat n'a pas assez d'argent, le Parlement est convoqué pour fixer un impôt permettant cette opération.

S'il fait 3 ou 4, il décide de la mise en vente selon des modalités identiques d'un bien d'un autre joueur.

La mise aux enchères commence toujours par la nationalisation du bien au prix de premier achat. La vente aux enchères se fait donc au profit de l'Etat.

S'il fait 5 ou 6, Fort Knox est attaqué !!! La totalité de ce qui reste dans les caisses de l'Etat passe dans les mains du joueur.

CONTROLE CSA

Le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel remarque des irrégularités dans la gestion des entreprises médiatiques. Le joueur arrivé sur la case lance un dé et chaque entreprise médiatique paie 10 000 fois le montant du dé en amendes à l'Etat.

COUR DES COMPTES

La Cour des Comptes remarque des irrégularités dans l'attribution des marchés publics et de multiples cas de corruption !!! Le joueur arrivé sur la case lance un dé et chaque entreprise de B.T.P. paie 10 000 fois le montant du dé en amendes à l'Etat.

Jetplay, le jeu le plus ignoble de la Création . . .

Règles non-liées à des cases

ACHATS/VENTES :

TOUT ce que les joueurs possède S'ACHETE ET SE VEND A TOUT MOMENT en dehors des périodes de déplacement à l'initiative du joueur dont c'est le tour de jouer.

Seuls les terrains et les industries ne peuvent être achetés, lors de leur premier achat, que par un joueur arrivant sur la case concernée. Rien n'interdit à ce joueur de revendre ses terrains ou ses industries. La corruption consiste en l'achat ou la location de points d'influence détenus par d'autres joueurs.

Les points d'essence ne peuvent s'acheter que par lots de dix.

PARLEMENT ET ETAT :

Le Parlement est constitué des joueurs et gère l'état selon le principe : 1 point d'influence = 1 voix. Les propriétaires d'entreprise médiatique (hors Etat) ont lors des votes du parlement (et uniquement à ce moment) un bonus de 10 points d'influence par entreprise médiatique possédée. Aucun joueur ne peut néanmoins et à lui seul imposer une décision au Parlement. Quelque soit son nombre de points d'influence, ses droits de vote sont limités à 50% du total.

L'Etat peut nationaliser (acheter) tout ce qu'il désire (sauf des points d'influence) à un prix au moins égal au prix de premier achat de la chose achetée. De même, il peut décider de privatiser tout ou partie de ses biens par une mise aux enchères dont le montant initial est au moins égal au prix normal de premier achat.

L'Etat dépense pour ses frais de fonctionnement courant (même s'il ne fait rien) 5 000 ECU par tour qui sont versés à la banque au début de chaque tour.

Le Parlement fixe les modalités de l'Impôt alimentant le budget (toujours équilibré ou bénéficiaire) de l'Etat. Il y a un budget par tour.

Le Parlement vote les lois (Règles complémentaires pouvant s'ajouter sans s'opposer à la règle de base. Celles-ci sont notées au mot près car le Droit du Jetplay est écrit! Tout litige quant à l'interprétation des lois est tranché par le Parlement. Une interprétation ne peut plus être revue sans modification de la Loi.). Une loi n'est jamais rétroactive. Une loi de taxation ne peut pas avoir pour effet immédiat la faillite d'un joueur.

Le Parlement est réuni en permanence et prend des décisions sur initiative d'un joueur disposant d'au moins cinq points influence.

L'impôt n'est percevable qu'en argent et doit frapper équitablement tous les joueurs selon une règle déterminée (Taxe Fixe, impôt foncier sur les terrains possédés, impôt proportionnel sur la fortune détenue, etc...). De même les subventions (reversement de l'Etat aux joueurs) doivent obéir à des règles similaires.

Les allocations d'Etat, les gains « case Départ » et les gains « Fort Knox » ne peuvent pas être taxées en tant que tels. Mais un impôt sur la fortune peut les taxer au tour suivant...

En aucun cas l'Etat ne peut faire faillite : si le trésor public est insuffisant pour couvrir ses obligations, le Parlement doit décider d'impôts pour au moins équilibrer son budget.

Jetplay, le jeu le plus ignoble de la Création . . .

PRETS :

Un joueur n'a pas le droit d'être en déficit, sinon il est dit en faillite et perd. Pour éviter cela ou pour investir, il peut emprunter soit à un autre joueur, soit à l'Etat, selon des modalités négociées entre créancier et débiteur dans le cadre éventuel de lois. RAPPEL : La volonté de l'Etat est celle du Parlement et, donc, des joueurs les plus influents. La Banque est indépendante du pouvoir de l'Etat. Elle ne prête ni n'emprunte jamais. De même, elle ne rachète jamais les points fournitures non-dépensés, sauf à la fin du jeu pour la comptabilisation de la fortune des joueurs.

ALLOCATIONS FAMILIALES

A chaque tour, juste après le paiement des frais de fonctionnement de l'Etat, les joueurs touchent de l'Etat les allocations familiales. Chaque joueur lance un dé, ce qui indique le nombre d'enfants qu'ils ont à charge, et touchent 5 000 Ecus par enfant à charge.

LES ENTREPRISES MEDIATIQUES ET LES JEUX











Les industries médiatiques ne produisent rien et n'achètent donc pas de fournitures. Par contre, leurs propriétaires ont lors des votes du parlement (et uniquement à ce moment) un bonus de 10 points d'influence par entreprise médiatique possédée.

Les jeux : Il existe sur le plateau une case de jeu par entreprise médiatique. Lorsqu'un joueur arrive sur une telle case, il participe à un jeu organisé par l'entreprise médiatique concernée. Au début du jeu, chaque propriétaire d'entreprise non-médiatique (Etat inclu) verse 5 000 Ecus de mécénat à l'entreprise organisatrice. Puis le joueur participant au jeu lance un dé et gagne 7 500 Ecus par point indiqué sur le dé, gain versé par l'entreprise organisatrice.

LES ENTREPRISES DE B.T.P. ET LES MARCHES PUBLICS

Les entreprises de B.T.P. n'achètent jamais de fournitures et ne produisent que dans le cadre des marchés publics.

Il y a attribution d'un marché public lorsqu'un joueur arrive sur une case « Marché Public ». Le Parlement se réunit alors pour décider de l'entreprise à qui est attribué ce marché public. Le joueur ayant déclenché la procédure lance alors un dé. Le montant du marché public, versé par l'Etat à l'entrepreneur retenu, est égal à 20 000 fois le montant indiqué par le dé.

<p>KOMPLET Carbruant Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>	<p>?</p> <p>Question</p>	<p>Rue des Fossés Achat : 40000 Loyer : 8000</p>	 <p>Marché Public</p>	<p>Rue Delory Achat : 40000 Loyer : 8000</p>	<p>TV9 Média Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>	<p>?</p> <p>Question</p>	<p>Rue de Paris Achat : 40000 Loyer : 8000</p>	<p>Case Blanche</p>	<p>Place Rihour Achat : 40000 Loyer : 8000</p>	<p>Case Depart</p>
<p>Case Blanche</p>	<p>Jetplay</p> <p>Edition de la ville de Lille</p>				<p>Rue Lyderic Achat : 40000 Loyer : 8000</p>	<p>Jetplay</p> <p>Edition de la ville de Lille</p>				<p>Rue Gambetta Achat : 10000 Loyer : 2000</p>
<p>Rue Basse Achat : 30000 Loyer : 6000</p>					 <p>Jeu NRV</p>					<p>Question</p> <p>?</p>
<p>?</p> <p>Question</p>					<p>EURALILLE Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>					<p>Rue d'Iena Achat : 10000 Loyer : 2000</p>
<p>Place Pasteur Achat : 30000 Loyer : 6000</p>					<p>ALLEGE B.T.P. Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>					<p>Darnation</p> 
<p>DULNEZ B.T.P. Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>	<p>Quai du Wault Achat : 30000 Loyer : 6000</p>	 <p>Cour des Comptes</p>	<p>Rue Patou Achat : 30000 Loyer : 6000</p>	 <p>Marché Public</p>	<p>?</p> <p>Question</p>	<p>N.R.V. Média Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>	<p>Rue Bayard Achat : 10000 Loyer : 2000</p>	 <p>Marché Public</p>	<p>Rue de Douai Achat : 10000 Loyer : 2000</p>	<p>AGRIPPE Carbruant Achat : 50000 Loyer : 10000</p>
<p>Rue Princesse Achat : 30000 Loyer : 6000</p>	<p>Jetplay</p> <p>Edition de la ville de Lille</p>				<p>HELP GIRONDE Carbruant Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>	<p>Jetplay</p> <p>Edition de la ville de Lille</p>				<p>Rue d'Isly Achat : 10000 Loyer : 2000</p>
 <p>Jeu TV9</p>					<p>Rue du Port Achat : 20000 Loyer : 4000</p>					<p>?</p> <p>Question</p>
<p>Rue Royale Achat : 30000 Loyer : 6000</p>					<p>Question</p> <p>?</p>					<p>Place Dorez Achat : 10000 Loyer : 2000</p>
<p>?</p> <p>Question</p>					<p>Rue Colson Achat : 20000 Loyer : 4000</p>					<p>Case Blanche</p>
<p>Darnation Média Achat : 50 000 Loyer : 10 000</p>	 <p>Controlle CSA</p>	<p>Rue Roland Achat : 20000 Loyer : 4000</p>	<p>Case Blanche</p>	<p>Place Leclerc Achat : 20 000 Loyer : 4 000</p>	 <p>Marché Public</p>	<p>Rue Colbert Achat : 20000 Loyer : 4000</p>	<p>?</p> <p>Question</p>	<p>Rue de Toul Achat : 20000 Loyer : 4000</p>	 <p>Marché Public</p>	<p>COULIGUE B.T.P. Achat : 50000 Loyer : 10000</p>