

# Monopole de l'oie

Achetez, investissez et  
engagez !

3 - 5

10+

30 min



Jeu réalisé par des élèves  
du Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),  
de Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),  
et le Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).



# Monopole de l'oie

En Belgique, on constate la fermeture de beaucoup d'entreprises, ce qui augmente le taux de chômage dans nos régions. Lors de ce jeu, vous serez de véritables investisseurs. Vous serez amenés à acheter des entreprises afin d'engager le plus grand nombre de travailleurs et donc redresser l'économie Belge. Vous recevrez un budget, à vous de le gérer de la manière la plus stratégique possible !





# Matériel pour jouer

- 1 PLATEAU DE JEU (ANNEXE 1)

- 5 PIONS DIFFÉRENTS



- UN DÉ



- 45 000 EN BILLETS  
(ANNEXE 2)

5€	40 billets
10€	30 billets
20€	25 billets
50€	80 billets
100€	50 billets
200€	50 billets
500€	50 billets

- 1 CARTE BONUS (ANNEXE 3)

- 147 CARTES «TRAVAILLEURS» (ANNEXE 4)

- 36 CARTES «CHANCE» (ANNEXE 5)

- CARTES «ENTREPRISE» (ANNEXE 6)

- 1 TABLEAU EXPLICATIF DES SYMBOLES  
UTILISÉS DANS LE JEU (ANNEXE 7)





## But du jeu

Chaque joueur doit arriver à la dernière case (case 50) au bout de 2 tours en ayant acheté le plus d'entreprises afin d'avoir le plus grand nombre de travailleurs.

## Déroulement du jeu

Chaque joueur démarre le jeu avec la somme suivante :

Si 3 joueurs	10.000€
Si 4 joueurs	7.500 €
Si 5 joueurs	6.000 €

- Le plus jeune commence
- Le joueur doit lancer le dé pour avancer sur le plateau, il avance du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé.



## Cases spéciales :

- Case 4 = « Dé + » : Le joueur doit relancer le dé, et avancer de la valeur indiquée sur le dé.
- Cases 8 ;16 ;28 ;43 = « Puits » : Lorsque le joueur tombe sur cette case, il retourne à la case 1.
- Cases 18 et 30 = « Inversion » : Le joueur qui tombe sur une de ces cases peut avancer à la prochaine case de la même couleur que le signe (rouge ou verte).
- Case 23 = « Prison » : Le joueur y reste bloqué jusqu'à ce qu'il fasse un 6 avec le dé. Il ne peut lancer le dé qu'une fois par tour de jeu !
- Case 38 = « Dé - » : Le joueur doit relancer le dé, et reculer de la valeur indiquée sur le dé.
- Cases 40 et 47 = « Echelle » : Si le joueur est sur la case 40, il peut passer directement à la case 47. Si le joueur arrive sur la case 47, il doit revenir sur la case 40 par l'échelle.
- Case 14 = « Feu rouge » : Le joueur attend un tour avant de pouvoir relancer le dé.
- Cases « entreprises » : Chaque entreprise a un nombre de travailleurs. Son prix varie en fonction du nombre de travailleurs
- Case « chance » (?) : Le joueur tire la première carte du tas et regarde ce qu'il a gagné. Certaines peuvent être utilisées plus tard dans le jeu (si c'est le cas, c'est indiqué sur la carte).
- Le premier arrivé au bout de 2 tours gagne un bonus d'une entreprise de 200 travailleurs.

# Fin du jeu

- A la fin du jeu, chaque joueur peut acheter des travailleurs selon la somme d'argent qu'il lui reste.

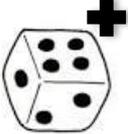
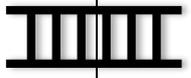
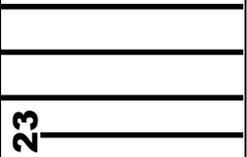
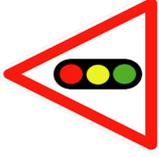
1 travailleur: 30€

5 travailleurs : 140€

10 travailleurs : 270€

- Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont fini leurs 2 tours et qu'ils ont acheté des travailleurs avec le reste de leur argent.



1		2	Boulangerie	3	?	4		5		6	?	7	Pharmacie	8		9		10	Boucherie
26	Chocolaterie	27	?	28		29	Restaurant	30		31		32		33		34		11	?
25	Parc à conteneurs	44		45	Fast Food	46	?	47		48	Aéroport	49		50	50	35	Fiduciaire	12	Epicerie
24	?	43	?	42	Pâtisserie	41		40		39	Librairie	38		37	Papeterie	36	?	13	
23		22		21		20	?	19		18		17	Banque	16		15	Animalerie	14	

































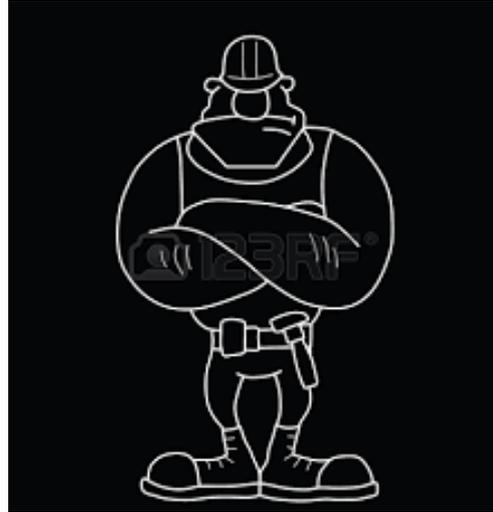








# BONUS



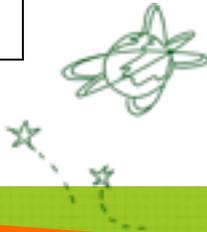
+ 150 travailleurs



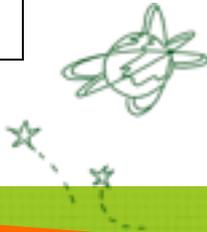
☺x1							
☺x1							
☺x1							
☺x1							
☺x1							
☺x1							
☺x1							



😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							



😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							
😊x5							



😊x10							
😊x10							
😊x10							
😊x10							
😊x10							
😊x10							
😊x10							



😊x10									
😊x10									
😊x10									
😊x10									
😊x10									
😊x10									
😊x10									



<p>Cette carte te donne droit à une sortie de prison</p>	<p>Tu as fraudé ! Rends toi en prison !</p>	<p>Tu donnes 15 euros à chaque joueur</p>
<p>Tu reçois 300 euros de la banque</p>	<p>Ton voisin de gauche a une dette de 100 euros envers toi</p>	<p>Chaque joueur te doit 20 euros</p>
<p>Tu dois avancer de 2 cases</p>	<p>Tu dois reculer de 4 cases</p>	<p>Relance le dé et avance du nombre de cases indiqué</p>



<p>Crash boursier : Chaque joueur donne 100 euros à la banque</p>	<p>Passes ton tour ou fais un 4 avec le dé</p>	<p>Retourne à la case départ</p>
<p>Cette carte te donne droit à une sortie de prison</p>	<p>Cette carte t'empêche de tomber dans le puits. Utilisation : ∞</p>	<p>Cette carte t'empêche de tomber une fois dans le puits.</p>
<p>Impôts : Tu dois verser 200 euros à la banque</p>	<p>Tu dois avancer de 3 cases</p>	<p>Tu dois reculer de 1 case</p>



Retour à la case départ	Rends toi à la papeterie	Rends toi à la chocolaterie
Rends toi au supermarché	Tu as fraudé ! Rends- toi en prison !	Cette carte te donne droit à une sortie de prison
Cette carte te donne droit à une sortie de prison	Tu as une dette envers ton voisin de droite : donne lui 150 euros	Tu as une dette envers ton voisin de gauche : donne lui 100 euros



<p>Tu as une dette envers ton voisin de droite : donne lui 25 euros</p>	<p>Ton voisin de gauche a une dette de 30 euros envers toi</p>	<p>Ton voisin de droite a une dette de 125 euros envers toi</p>
<p>Relance le dé et avance du nombre de cases indiqué</p>	<p>Relance le dé et recule du nombre de cases indiqué</p>	<p>Retour à la case départ</p>
<p>Cette carte t'empêche de tomber une fois dans le puits.</p>	<p>Cette carte t'empêche de tomber une fois dans le puits.</p>	<p>Passes ton tour ou fais un 2 avec le dé</p>



<b>Boulangerie</b>	<b>Pharmacie</b>	<b>Boucherie</b>
☺ 65	☺ 55	☺ 20
€ 200	€ 2000	€ 400
→ 300	→ 1000	→ 400

<b>Epicerie</b>	<b>Banque</b>	<b>Animalerie</b>
☺ 10	☺ 35	☺ 65
€ 100	€ 3500	€ 1900
→ 150	→ 1300	→ 950

<b>Parc à conteneurs</b>	<b>Chocolaterie</b>	<b>Restaurant</b>
☺ 50	☺ 45	☺ 70
€ 1400	€ 900	€ 2600
→ 850	→ 700	→ 1100



<p><b>Fiduciaire</b></p> <p>☺ 80</p> <p>€ 3400</p> <p>→ 1300</p>	<p><b>Papeterie</b></p> <p>☺ 55</p> <p>€ 500</p> <p>→ 500</p>	<p><b>Librairie</b></p> <p>☺ 35</p> <p>€ 1300</p> <p>→ 800</p>
<p><b>Pâtisserie</b></p> <p>☺ 30</p> <p>€ 800</p> <p>→ 600</p>	<p><b>Aéroport</b></p> <p>☺ 90</p> <p>€ 4300</p> <p>→ 1450</p>	<p><b>Fast food</b></p> <p>☺ 45</p> <p>€ 2700</p> <p>→ 1150</p>



Symboles	Significations
	Le joueur tire la première carte du tas lorsqu'il tombe sur la case chance, et regarde ce qu'il a gagné. Certaines peuvent être utilisées plus tard dans le jeu (si c'est le cas, c'est indiqué sur la carte).
	Lorsque le joueur tombe sur cette case, il retourne à la case 1.
	Le joueur attend un tour avant de pouvoir relancer le dé.
	Le joueur qui tombe sur une de ces cases peut avancer à la prochaine case de la même couleur que le signe.
	Le joueur qui tombe sur une de ces cases peut avancer à la prochaine case de la même couleur que le signe.
	Le joueur y reste bloqué jusqu'à ce qu'il fasse un 6 avec le dé, ou si il a une carte chance qui l'autorise à sortir immédiatement. Il ne peut lancer le dé qu'une fois par tour de jeu !
	Si le joueur est sur la case 40, il peut passer directement à la case 47. Si le joueur arrive sur la case 47, il doit revenir sur la case 40 par l'échelle.
	Le joueur doit relancer le dé, et avancer (+) ou reculer (-) de la valeur indiquée sur le dé.
	Le prix que coûte l'entreprise. Le montant se trouve sur la carte entreprise.
	Le prix de passage lorsque on s'arrête sur une case entreprise. Le montant se trouve sur la carte entreprise.
	Le nombre de travailleurs par entreprise. Le nombre se trouve sur la carte entreprise.

