

# Règles du Judopoly ©ALC Longvic Judo

Bienvenue dans cette version « De Luxe » du Judopoly.

Cette période de confinement m'a permis de faire travailler un peu mon imagination et vous proposer cette version du célèbre jeu de société. J'espère que cela vous fera plaisir !

Matthias Caillot - Professeur DE ALC Longvic Judo

## Le Sensei Trésorier

Un des joueurs est élu **Sensei Trésorier**. Il s'occupera de la trésorerie et dirigera les aspects financiers du jeu (distribution, enchères...). Il est important que ce joueur sépare les biens de la trésorerie (argent, passeport des athlètes, etc.) des siens pour ne pas les mélanger.



## La Trésorerie

Gère la totalité de l'argent et les différents passeports des athlètes qui ne sont pas encore entraînés (achetés) par les joueurs. Verse l'argent le cas échéant.

Encaisse l'argent et contrôle le versement des amendes.

Distribue les passeports et dirige les enchères.

Vend les tatamis et les dojos.

Prête de l'argent sur des athlètes

« blessés ». cf. *valeur de revente*

La trésorerie ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.



## Distribution des billets

Chaque joueur commence le jeu avec 2 x billet de 500, 4 x billet de 100, 1 x billet de 50, 1 x billet de 20, 2 x billet de 10, 1 x billet de 5, 5 x billet de 1



Mélangez les cartes **Chances** et posez-les sur leur emplacement face cachée.

Les cartes **Chances** sont composées de :

Cartes **Chances** : rapportent de l'argent

Cartes **Repêchés** : permettant de passer le Tour de Repêchages

Cartes **Duels** : consistant à lancer les dès et faire un total élevé pour gagner le défi

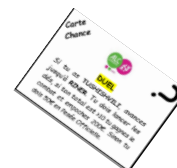
Cartes **Amende Pesée Officielle** : il vous faudra mettre l'amende à la Pesée Officielle et elle sera mise en jeu à l'ensemble des participants

Cartes **Domage** : il vous faudra donner de l'argent à la trésorerie

Cartes **Combats** : susceptibles de vous rapporter de l'argent

Cartes **Hasard** : comme son nom l'indique, elles vous mèneront à des athlètes non déterminés

Cartes **HANSOKUMAKE** : vous enverront directement en Repêchages



## Départ

Chaque participant choisi un pion et le pose sur la case départ.



## Le But ?

Il faut être le dernier joueur qui n'ait pas pris **Hansokumake final**.

## Comment faire ?

Acheter des athlètes et faire payer la plus grosse somme possible aux joueurs qui atterrissent sur un athlète à vous. Acheter tous les athlètes d'un même groupe de couleur pour augmenter les loyers et pouvoir construire des tatamis et des dojos pour augmenter le montant de vos revenus.

## Qui joue en premier ?

Chaque joueur lance les deux dès. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.

Quand c'est votre tour : Lancez les deux dès blancs.





# Règles du Judopoly ©ALC Longvic Judo



Bienvenue dans cette version « De Luxe » du Judopoly.

Cette période de confinement m'a permis de faire travailler un peu mon imagination et vous proposer cette version du célèbre jeu de société. J'espère que cela vous fera plaisir !

Matthias Caillot - Professeur DE ALC Longvic Judo

Bougez votre pion d'autant de cases que les dés indiquent et dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Case Départ :

La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire.

Si vous passez ou vous arrêtez sur la case DÉPART, vous recevez 200 € de la Banque. Si vous faites un double aux dés, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez puis relancez les dés.

Attention ! Si vous faites **trois doubles** de suite, rendez-vous immédiatement en **Repêchages**.

Lorsque vous avez terminé votre tour, donnez les dés au joueur situé sur votre gauche.

## **Types de cases**

### Case Grand Slam

Tournoi Internationaux

### Case Training (Entraînement payant)

Argent à mettre dans l'emplacement Pesée Officielle

Vous pouvez acheter l'athlète sur lequel vous vous arrêtez en payant au **Sensei Trésorier** le prix indiqué sur la case du plateau de jeu. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte d'athlète que vous devez garder face visible devant vous.

### Case Athlète (Groupe de couleur)

Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères.

Lorsque vous achetez des athlètes, vous devez penser à acheter, si possible, les autres judokas du même groupe de couleur. *Par exemple : si vous achetez un judoka du groupe vert, vous devez essayer d'acheter les 2 autres judokas verts au cours de la partie.*

Posséder un groupe de couleur augmente le montant que les autres joueurs ont à payer quand ils atterrissent sur un de ces athlètes et vous permet également de construire des tatamis et des dojos pour encore augmenter vos revenus.

### Athlète appartenant déjà à un autre joueur

Si vous vous arrêtez sur un judoka qui appartient à un autre joueur, il peut vous demander de payer un loyer. Le montant du loyer est indiqué sur le « Passeport de l'athlète » et varie selon le nombre de tatamis ou dojo qu'elle comporte. Vous n'avez pas à payer de loyer si la propriété est hypothéquée (le titre de propriété est retourné).

Important : le joueur qui est propriétaire de la case sur laquelle vous vous arrêtez doit vous réclamer l'argent avant que le joueur suivant ne lance les dés à son tour.

### Athlète

Le loyer pour un athlète sans tatami est indiqué sur le passeport de l'athlète correspondant. Cette somme est doublée si le propriétaire possède tous les judokas (non blessés ou Hypothéqués) d'un même groupe de couleur. Si des tatamis ou dojo sont construits pour cet athlète, le loyer sera beaucoup plus élevé - comme indiqué sur le passeport.

# Règles du Judopoly ©ALC Longvic Judo

Bienvenue dans cette version « De Luxe » du Judopoly.

Cette période de confinement m'a permis de faire travailler un peu mon imagination et vous proposer cette version du célèbre jeu de société. J'espère que cela vous fera plaisir !

Matthias Caillot - Professeur DE ALC Longvic Judo

## Cases Grand Slam

Le loyer dépend du nombre de Grand Slam (GS) que vous possédez, celui-ci est indiqué sur le Passeport du Grand Slam correspondant.

## Cases Chances

Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, suivre les instructions de la carte et la remettre face cachée en-dessous de la pile.

Si vous tirez une carte « Repêché », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou de la vendre à un autre joueur.

## Cases Training

Si vous vous arrêtez sur une de ces cases, payez le montant indiqué à la Pesée Officielle.

## Hansokumake - Repêchages

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous devez bouger votre pion sur la case :



Vous ne touchez pas les 200€ si vous allez sur la case

Vous êtes envoyé Repêchages si :

Vous tirez une carte Chance qui vous indique d'y aller.

Vous faites trois doubles à la suite aux dés.

## Comment sortir des repêchages ?

Vous avez trois possibilités :

Payer une amende de 50€ au début du tour suivant. Vous pouvez alors lancer les dés et bouger votre pion normalement.

Utiliser une carte « Repêché » si vous en possédez une. Vous pouvez également en acheter une à un autre joueur. Une fois utilisée, remettez la carte en-dessous de la pile correspondante, lancez les dés et bougez votre pion.

Attendre trois tours en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez des Repêchages en utilisant le lancer de dés pour

avancer. Si, après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez 50€ à la banque et bougez votre pion suivant votre lancer de dés.

## Case Pesée Officielle

Relax ! Rien de mauvais (ou de bon) ne peut vous arriver sur cette case ! Vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour et continuer vos affaires normalement (percevoir de l'argent, construire pour vos athlètes...).

## Athlète que vous possédez

Rien de spécial ! Mais vous ne gagnez pas d'argent non plus...

## Au secours !! J'ai besoin 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 tatamis/dojos OU hypothéquer un athlète qu'on considèrera « Blessé ». Si vous devez toujours de l'argent, vous êtes déclaré HANSOKUMAKE et vous êtes éliminé !



# Règles du Judopoly ©ALC Longvic Judo



*Bienvenue dans cette version « De Luxe » du Judopoly.*

*Cette période de confinement m'a permis de faire travailler un peu mon imagination et vous proposer cette version du célèbre jeu de société. J'espère que cela vous fera plaisir !*

*Matthias Caillot - Professeur DE ALC Longvic Judo*

Vous devez alors rembourser ce que vous pouvez avec les billets qu'il vous reste. Si vous êtes mis **Hansokumake final** par un autre joueur, vous devez lui donner tous vos judokas hypothéqués dit « blessés » et les cartes « Repêché » que vous possédez.

Ce joueur doit immédiatement payer 10% d'intérêts sur chaque athlète blessé qu'il récupère puis choisir de conserver les hypothèques sur ces judokas, ou tout régler tout de suite.

Si votre dette est envers la Banque, elle récupère et met aux enchères tous vos athlètes. Ces derniers sont vendus non hypothéqués.

Vous devez remettre les cartes « Repêché » en-dessous du paquet correspondant. N'attendez pas votre tour !

## 1. Percevoir de l'argent

Si un joueur s'arrête sur un de vos judokas non blessés, vous pouvez lui réclamer une somme selon le montant indiqué sur le passeport de l'athlète.

## 2. Vente aux enchères

Le Sensei Trésorier met un judoka aux enchères quand :

Un joueur s'arrête sur une case qui n'appartient encore à personne et qu'il décide de ne pas l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu

Un joueur est **Hansokumake Final** et retourne tous ses judokas blessés à la banque. Ces athlètes sont vendues aux enchères non hypothéqués

Il y a une « Terreur des tatamis » et que deux joueurs ou plus souhaitent acheter le(s) même(s) judoka(s).

Le paiement d'une transaction aux enchères ne peut se faire qu'en billets de banque.

L'enchère commence à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux de l'acheter et avec un minimum de 1€. L'athlète revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

## 3. Construire

**Tatamis** : Vous devez posséder tous les judokas d'un même groupe de couleur pour pouvoir acheter des tatamis auprès de la banque.

Le prix d'un tatami est indiqué sur le passeport du judoka concerné.

Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxièmes tatamis pour un judoka tant que vous n'avez pas construit un tatami sur chaque judoka du même groupe de couleur.

Vous pouvez construire 4 tatamis au maximum pour un même judoka.

**Dojo** : Une fois que vous avez 4 tatamis pour un athlète, vous pouvez les échanger contre un dojo. Pour cela vous devez payer le montant indiqué sur le passeport. Vous ne pouvez construire qu'un seul dojo par judoka et vous ne pouvez pas construire de tatami pour un judoka disposant déjà d'un dojo.

Important : vous ne pouvez construire ni tatami, ni dojo si un des champions du même groupe de couleur est blessé.

# Règles du Judopoly ©ALC Longvic Judo

Bienvenue dans cette version « De Luxe » du Judopoly.

Cette période de confinement m'a permis de faire travailler un peu mon imagination et vous proposer cette version du célèbre jeu de société. J'espère que cela vous fera plaisir !

Matthias Caillot - Professeur DE ALC Longvic Judo

S'il ne reste plus de tatami ou de dojo à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. S'il ne reste qu'un nombre limité de tatamis ou de dojos, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors ils seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant.

#### 4. Vendre un bâtiment

Les bâtiments (tatamis et dojos) seront vendus à la banque à la moitié de leur valeur (indiquée sur le passeport). Les tatamis doivent être vendus uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées. Les dojos sont eux échangés contre 4 tatamis.

#### 5. Blessure d'un judoka

(Judoka hypothéqué)

Si vous n'avez plus assez d'argent pour acquitter une dette, vous pouvez hypothéquer n'importe lequel de vos combattants. Vous devez d'abord vendre tous les bâtiments appartenant au même groupe de couleur à la banque.

Pour hypothéquer un athlète, vous devez ensuite retourner le passeport sur la table

et recevoir la valeur de l'hypothèque indiquée (**cf. valeur de la revente**) de la part de la banque. Vous pouvez lever une hypothèque en payant la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêts. Vous pouvez alors retourner le passeport de l'athlète face visible. Vous ne pouvez pas percevoir d'argent pour un athlète blessé (hypothéqué).

#### 6. Passer des accords avec vos adversaires !

Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi acheter ou vendre des judokas sans bâtiments. Vous devez vendre tous les bâtiments construits sur les cases d'un même groupe de couleur avant d'en vendre un ou plusieurs.

Les champions peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres athlètes ou contre des cartes « Repêché. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du montant de la transaction.

Vous pouvez vendre un judoka blessé à un autre joueur à prix convenu entre vous.

L'acheteur peut alors, soit lever immédiatement l'hypothèque en payant à la banque la valeur de l'hypothèque, en plus de ce qui a été conclu entre vous, soit garder l'hypothèque et payer les 10% d'intérêts. Il pourra alors choisir de payer la valeur de l'hypothèque plus tard au cours du jeu et dans ce cas il devra payer de nouveau les 10% d'intérêts.

**Rappel** : le but du jeu n'est pas seulement de devenir riche ! Pour gagner, il faut mettre tous les autres joueurs **HANSOKUMAKE FINAL** !

**HAJIME !!!**

