

Instructions d'impression et d'assemblage

Ce jeu est conçu pour être imprimé en format lettre. Il est recommandé de tout imprimer sur du carton, sauf l'argent, qui peut être imprimé sur du papier ordinaire. À défaut de carton, il est toutefois possible de tout imprimer sur du papier.

Des marques de coupe et de pliage facilitent l'assemblage du jeu.

Contenu:

- Un (1) plateau de jeu
- Seize (16) cartes PRIME
- Seize (16) cartes CHANCE
- Neuf (9) cartes AUTONOMISATION
- Quatorze (14) cartes PAYS
- Vingt-deux (22) titres de propriété
- Huit (8) pions
- Trente-deux (32) cultures
- Douze (12) entrepôts
- Huit (8) indicateurs de sexe (pour diviser les joueurs entre hommes et femmes)
- Deux-cents dix (210) billets

Vous aurez besoin de deux dés. Si vous n'en avez pas, vous pouvez utiliser des dés virtuels sur votre ordinateur ou votre appareil mobile.

Vous pouvez utiliser la version numérique des règles du jeu ou les imprimer.

Instructions d'impression

Toutes les pièces doivent être imprimées à la « Taille réelle » (Actual size) dans les options de configuration d'impression.

→ **Tableau (Page 1):** Coupez au long de la ligne continue pour enlever l'excès de papier.

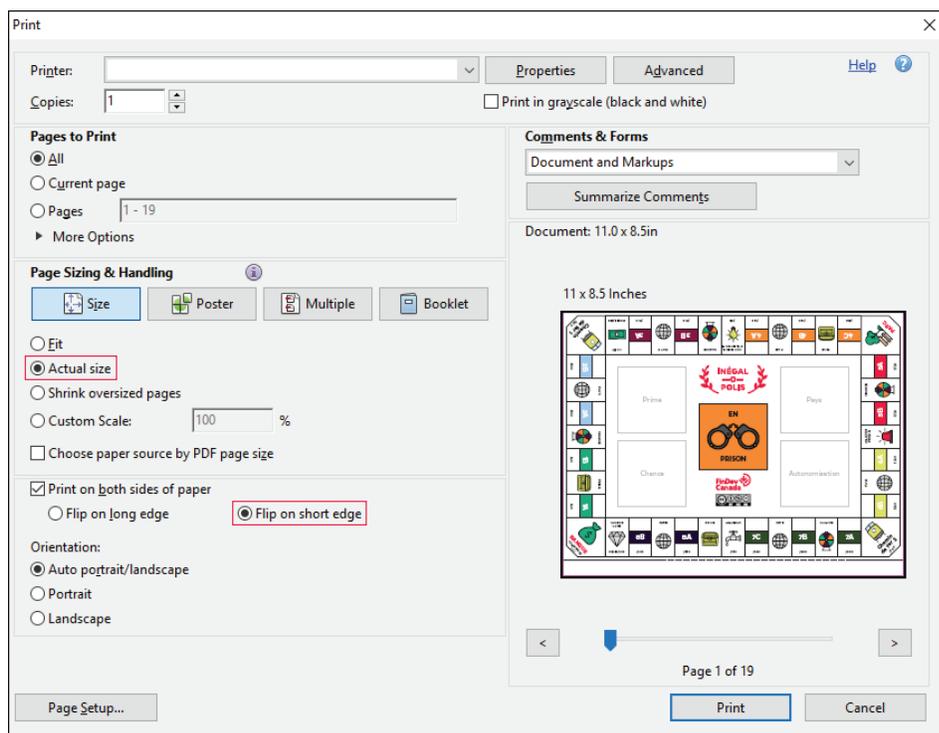
→ **Cartes (Pages 2-7):** impression recto verso et sélectionnez « Flip on short edge » (Retourner sur les bords courts) dans les options d'impression. Couper au long des lignes continues pour séparer les cartes.

→ **Titres de propriété, pions et améliorations (Pages 8-11):** imprimez recto verso et

sélectionnez « Flip on short edge » (Retourner sur les bords courts) dans les options de configuration d'impression. Couper le long de lignes continues pour séparer les cartes, pions et améliorations.

→ **Signes de genre (Page 12):** couper le long des lignes continues pour séparer les cartes. Pliez au long des lignes pointillées pour créer une forme de tente.

→ **Billets (Pages 13-19):** coupez au long des lignes continues pour séparer les billets.



sélectionnez « Flip on short edge » (Retourner sur les bords courts) dans les options de configuration d'impression. Couper le long de lignes continues pour séparer les cartes, pions et améliorations.

Préparation

Avant de commencer la partie, déposez le plateau de jeu sur une table, puis placez les cartes PRIME, CHANCE, PAYS et AUTONOMISATION aux endroits correspondants, au centre du plateau.

La personne qui joue le rôle du banquier divise les billets par coupures, les titres de propriété par couleurs et les améliorations par types.

Règles du jeu

Avant de commencer

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle pour déterminer qui jouera une femme et qui jouera un homme, quel que soit le sexe réel des joueurs. Le nombre d'hommes et de femmes doit être égal, sauf en cas d'un nombre impair de joueurs (les femmes seront alors majoritaires).

Les joueurs qui obtiennent le plus grand total sur les dés incarneront des hommes.

Les joueurs sont répartis comme suit :

- **2 joueurs**: un homme et une femme
- **3 joueurs**: un homme et deux femmes
- **4 joueurs**: deux hommes et deux femmes
- **5 joueurs**: deux hommes et trois femmes
- **6 joueurs**: trois hommes et trois femmes
- **7 joueurs**: trois hommes et quatre femmes
- **8 joueurs**: quatre hommes et quatre femmes

Les joueurs choisissent ensuite leur pion dans l'ordre déterminé (en partant du plus haut score) et prennent le signe correspondant à leur sexe pour la partie.

Si vous avez un temps limité pour jouer la partie, vous pouvez utiliser les Règles maison à la fin de ce document pour raccourcir la durée de la partie.

Banquier

L'homme ayant obtenu le total le moins élevé sur les dés tiendra le rôle du banquier. C'est lui qui s'occupera des échanges d'argent et de propriétés entre la banque et les joueurs, ainsi que du respect des règles.

Si un joueur connaît déjà Inégalopolis, il peut assumer le rôle du banquier (comme s'il était le dernier homme à jouer) pour faciliter le jeu.

Le banquier doit bien séparer ses propres actifs de ceux de la banque.

Restrictions visant les femmes

- Les femmes ne peuvent pas acheter une propriété dès qu'elles s'arrêtent sur la case. Elles doivent attendre le tour suivant (le temps d'obtenir la permission de leur mari ou de l'homme le plus âgé de la famille). Si un homme arrive sur la même case qu'une femme qui n'a pas encore rejoué, il peut acheter la propriété.
- Les femmes reçoivent seulement 70% de ce que les hommes reçoivent (case BANQUE, cartes PRIME et cartes CHANCE).
- Les femmes n'ont pas droit à l'héritage dans des cartes PRIME. Si une femme pige une telle carte, c'est l'homme qui joue en premier (celui qui a eu le plus haut total sur les dés) qui le reçoit à sa place.
- Les femmes ne peuvent pas posséder de services publics, de chemins de fer ou des entrepôts, à moins d'avoir une carte AUTONOMISATION qui les y autorise.
- Les femmes ne peuvent placer que trois cultures sur chaque propriété, à moins d'avoir une carte AUTONOMISATION qui les y autorise.
- Les femmes perdent leur prochain tour si elles arrivent sur la case PARC et qu'il n'y a personne d'autre.
- Les cartes PAYS contiennent des restrictions additionnelles pour les femmes.

Comment jouer

Les hommes commencent la partie avec f1500 (2 billets de f500, 4 billets de f100, 1 billet de f50, 1 billet de f20, 2 billets de f10, 1 billet de f5 et 5 billets de f1). Les femmes commencent la partie avec f1000 (1 billet de f500, 4 billets de f100, 1 billet de f50, 1 billet de f20, 2 billets de f10, 1 billet de f5 et 5 billets de f1). Le banquier distribue le capital aux joueurs et garde le reste avec les titres de propriété et les améliorations (cultures et entrepôts).

L'ordre des joueurs est déterminé selon le total des dés obtenu par chacun au moment d'établir les rôles, du plus élevé au moins élevé.

Tour à tour, les joueurs lancent les dés et avancent leur pion du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre. La case sur laquelle un joueur s'arrête détermine les actions possibles. Si un joueur obtient un doublé, il relance les dés après avoir joué une première fois. Une série de trois doublés envoie les femmes en prison. Une série de deux doublés envoie les hommes en prison.

Après quatre tours, une femme qui obtient un doublé peut tirer une carte AUTONOMISATION, qu'elle garde pour le reste de la partie. Ces cartes lèvent certaines restrictions imposées aux femmes pendant la partie. Si une femme obtient un doublé alors qu'elle se trouve sur une propriété qui n'a pas encore été achetée, elle a deux options: renoncer au deuxième lancer de dés et acheter la propriété immédiatement, ou relancer les dés sans acheter la propriété.

Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur la case BANQUE ou la dépasse, la banque lui remet f200 si c'est un homme et f140 si c'est une femme. Lorsqu'un joueur s'arrête sur la case IMPÔT ou TAXE DE LUXE, il doit payer le montant indiqué à la banque. Si un homme arrive sur la case PARC, il ne reçoit rien et ne paie rien. Si une femme s'arrête sur cette case et qu'il n'y a personne d'autre, elle perd un tour.

Prime

Allez à la BANQUE.

Si vous êtes un homme, réclamez f200. Si vous êtes une femme, réclamez f140.

Dans la plupart des pays, les femmes sont toujours victimes d'un important écart salarial. Selon le FEM, le salaire moyen des femmes dans le monde est d'à peine 63% de celui des hommes.



Carte Pays

Nuit

Les femmes perdent un tour. Les femmes pourront recommencer à jouer une fois que le joueur qui a pigé cette carte aura joué le tour suivant ou si une autre carte PAYS est placée sur celle-ci.

Dans plusieurs pays, les femmes ne peuvent pas travailler ou se déplacer à leur guise la nuit à cause de restrictions légales, de menace à leur sécurité ou de normes sociales. Dans 29 pays, la loi interdit aux femmes de travailler la nuit au même titre que les hommes. (Banque mondiale, «Les femmes, l'entreprise et le droit 2018»)



Autonomisation

Permission générale de votre mari pour acheter des biens à votre tour.

Cette carte peut être gardée pour plus tard, vendue ou échangée.

Dans certains pays, les femmes ont besoin de la permission de leur mari pour réaliser diverses activités, entre autres des opérations commerciales.



Cartes PRIME et CHANCE

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case PRIME ou CHANCE, il prend la carte sur le dessus du paquet correspondant et fait ce qui est indiqué (réclamer ou payer de l'argent à la banque ou à un autre joueur, déplacer son pion, etc.). Les deux types de cartes associées à la prison («Allez en prison» et «Sortez de prison sans payer») sont expliqués plus loin.

Les cartes ayant une valeur d'échange sont conservées par le joueur qui les pige. Les autres sont replacées sous la pile une fois l'action effectuée.

Cartes PAYS

Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case PAYS, il doit prendre une carte dans la pile PAYS et la placer face vers le haut sur la pile. La carte ajoute des règles et des restrictions, qui seront en vigueur jusqu'à ce que le joueur qui a pigé la carte joue de nouveau (la carte est alors remise à l'envers sous la pile des cartes PAYS) ou jusqu'à ce qu'une autre carte PAYS soit pigée par un autre joueur et placée par-dessus. Une carte PAYS «Réinitialisation» annule la carte PAYS placée sur la pile.

Des cartes PRIME et AUTONOMISATION peuvent également annuler les effets d'une carte PAYS.

Cartes AUTONOMISATION

À compter du quatrième tour (soit lorsque l'homme qui a obtenu le plus haut total au début joue pour la quatrième fois), il est possible d'utiliser les cartes AUTONOMISATION. Lorsqu'une femme obtient un doublé, elle peut prendre une carte AUTONOMISATION s'il y en a de disponibles. Ces cartes lèvent certaines restrictions imposées aux femmes pour la partie.

Les femmes conservent leurs cartes AUTONOMISATION tout au long de la partie.

Prison

Un joueur va en prison:

- s'il s'arrête sur la case « Allez en prison »;
- s'il obtient trois doublés consécutifs (les hommes vont en prison avec deux doublés consécutifs, car les hommes sont statistiquement plus susceptibles que les femmes de recevoir une peine d'emprisonnement);
- s'il pioche une carte « Allez en prison ».

Lorsqu'un joueur doit aller en prison, il déplace directement son pion sur la case sans réclamer d'argent à la banque et perd son tour.

Pour sortir de prison, un joueur doit soit:

- payer une caution de f50;
- utiliser une carte « Sortez de prison »;
- obtenir un doublé en lançant les dés.

Si un joueur lance les dés et obtient un doublé, il déplace son pion du nombre de cases correspondant à partir de la case BANQUE (sans recevoir de l'argent). Autrement, il perd son tour. Après trois tentatives infructueuses consécutives, le joueur doit soit payer la caution ou utiliser une carte « Sortez de prison ». Il lance ensuite les dés et déplace son pion à partir de la case BANQUE (sans recevoir de l'argent).

Lorsqu'un joueur est en prison, il ne peut pas acheter de propriétés, puisqu'il ne peut pas se déplacer. Les hommes peuvent toutefois réaliser d'autres opérations, comme hypothéquer une propriété, vendre ou échanger des propriétés avec un autre joueur, acheter ou vendre des cultures ou des entrepôts, percevoir les loyers et participer aux ventes aux enchères. Quant aux femmes, elles perdent momentanément le droit d'effectuer des opérations.

Prime

Sortez de prison sans payer.

Cette carte peut être gardée pour plus tard, vendue ou échangée.



Propriétés

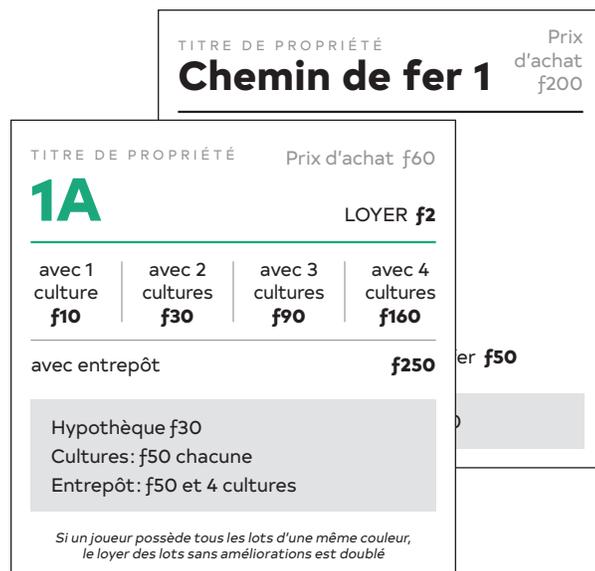
Lorsqu'un homme s'arrête sur une propriété qui n'a pas encore été achetée, que ce soit un lot, un chemin de fer ou un service public, il peut l'acheter pour le prix indiqué. Une femme, toutefois, ne pourra l'acheter qu'au tour suivant (le temps d'obtenir l'autorisation de son mari), sauf dans le cas d'un chemin de fer ou d'un service public, auxquels elle n'a pas accès.

Si un joueur décide de ne pas acheter la propriété, celle-ci est mise aux enchères par la banque et vendue au plus offrant. Le joueur qui a initialement décidé de ne pas acheter la propriété peut participer aux enchères.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une propriété qui a déjà été achetée et qui n'est pas hypothéquée, il doit payer un loyer au propriétaire. Le loyer varie en fonction des autres propriétés du groupe et des améliorations.

Lorsqu'un joueur possède toutes les propriétés d'un groupe de couleur et qu'aucune n'est hypothéquée, il peut les améliorer à son tour ou entre le tour de deux autres joueurs. Les améliorations consistent à acheter à la banque des cultures et des entrepôts, qui sont ensuite placés sur les cases correspondantes. Les améliorations doivent être apportées de façon uniforme, c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas ajouter une deuxième culture à une propriété si toutes les propriétés du groupe n'en ont pas déjà une. Si un joueur possède toutes les propriétés d'un groupe, il peut percevoir le double du loyer pour toutes celles qui n'ont pas été améliorées. Il est impossible d'ajouter des cultures ou des entrepôts aux chemins de fer et aux services publics, mais le loyer augmente si un même joueur en possède plus d'un du même type. Les femmes peuvent acheter des cultures mais pas des entrepôts, à moins d'avoir une carte AUTONOMISATION qui lève cette restriction.

Si la demande en cultures est plus élevée que ce qui reste à la banque, une vente aux enchères a lieu pour déterminer l'acheteur de chaque culture.



TITRE DE PROPRIÉTÉ Prix d'achat f200
Chemin de fer 1

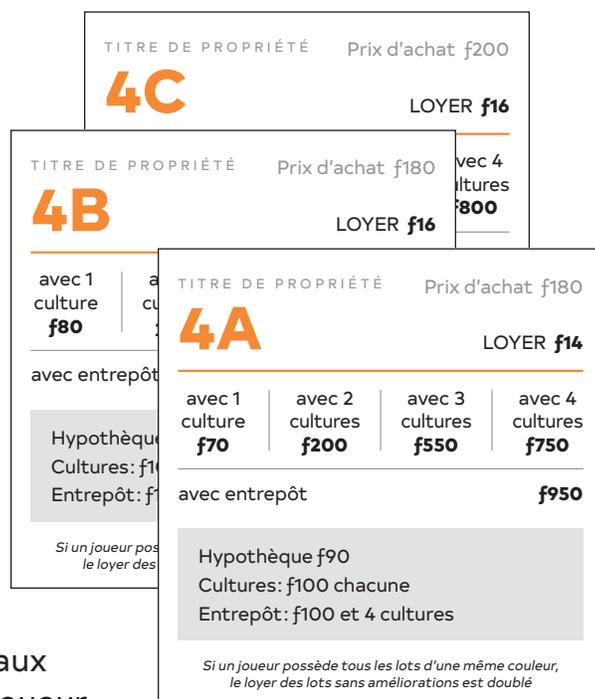
TITRE DE PROPRIÉTÉ Prix d'achat f60
1A LOYER f2

avec 1 culture f10	avec 2 cultures f30	avec 3 cultures f90	avec 4 cultures f160
-----------------------	------------------------	------------------------	-------------------------

avec entrepôt f250

Hypothèque f30
Cultures: f50 chacune
Entrepôt: f50 et 4 cultures

Si un joueur possède tous les lots d'une même couleur, le loyer des lots sans améliorations est doublé



TITRE DE PROPRIÉTÉ Prix d'achat f200
4C LOYER f16

TITRE DE PROPRIÉTÉ Prix d'achat f180
4B LOYER f16

TITRE DE PROPRIÉTÉ Prix d'achat f180
4A LOYER f14

avec 1 culture f70	avec 2 cultures f200	avec 3 cultures f550	avec 4 cultures f750
-----------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

avec entrepôt f950

Hypothèque f90
Cultures: f100 chacune
Entrepôt: f100 et 4 cultures

Si un joueur possède tous les lots d'une même couleur, le loyer des lots sans améliorations est doublé

Hypothèque

Il est possible d'hypothéquer des propriétés. Un joueur qui possède toutes les propriétés d'un groupe de couleur doit toutefois vendre toutes les améliorations qu'il y a apportées avant de pouvoir hypothéquer ou échanger une ou plusieurs propriétés. Pour chaque propriété hypothéquée, un joueur reçoit de la banque la moitié du prix d'achat. Il devra rembourser son prêt majoré de 10 % d'intérêt. Les cultures, et les entrepôts peuvent être revendus à la banque pour la moitié du coût d'achat. Un joueur ne peut percevoir de loyer sur une propriété hypothéquée et ne peut céder de propriétés améliorées à un autre joueur. L'échange de propriétés hypothéquées est toutefois permis. Le joueur qui reçoit la propriété peut alors soit rembourser immédiatement le prêt plus les intérêts de 10 %, soit conserver le prêt hypothécaire en payant immédiatement les intérêts de 10 %. Dans le dernier cas, il devra payer de nouveau des frais de 10 % au moment de rembourser le prêt.



Faillite

Lorsqu'un joueur n'est plus en mesure de payer ses dus, il déclare faillite et est éliminé de la partie. S'il doit de l'argent à la banque, il doit lui remettre tous ses actifs. Les propriétés (s'il en a) sont alors mises aux enchères, sans les améliorations. S'il doit de l'argent à un autre joueur, il doit lui remettre tous ses actifs, sauf les améliorations, qui retournent à la banque. Le nouveau propriétaire doit alors payer les prêts hypothécaires à la banque ou bien payer des intérêts de 10 % s'il décide de conserver les prêts. Le dernier joueur qui n'a pas fait faillite gagne la partie.

Si un joueur n'a plus d'argent mais a tout de même des actifs liquidables, il peut vendre des améliorations, hypothéquer des propriétés ou faire des échanges avec d'autres joueurs. Pour qu'il puisse éviter la faillite, la manœuvre doit permettre au joueur de couvrir l'intégralité du montant dû.

Un joueur ne peut pas choisir de déclarer faillite. S'il y a moyen de payer ce qu'il doit, même s'il est forcé de rendre toutes ses améliorations à perte, d'hypothéquer toutes ses propriétés et de verser tout son argent, il doit le faire, et ce, même s'il fera probablement faillite au tour suivant.

Règles maison

Les joueurs peuvent choisir de suivre des règles maison pour réduire la durée de jeu.

En voici des exemples :

- Le banquier mélange les titres de propriété, puis en distribue trois au hasard à chaque joueur au début de la partie (les femmes ne peuvent pas pour autant avoir des propriétés qu'elles ne sont pas autorisées à avoir, c'est-à-dire les services publics et les chemins de fer).
- Seulement trois cultures sont nécessaires sur chaque propriété d'un groupe pour construire un entrepôt.
- Un joueur ne peut essayer qu'une seule fois d'avoir un doublé pour sortir de prison, ce qui le force à payer la caution ou à utiliser une carte « Sortez de prison ».
- L'impôt sur le revenu augmente à f200.
- La partie se termine à la première faillite. Les autres joueurs calculent alors le total de leurs actifs. Le plus riche gagne la partie.
- Une limite de temps est fixée. Une fois la durée écoulée, les joueurs calculent le total de leurs actifs. Le plus riche gagne la partie.