

Oligark

Convention internationale

Principes élémentaires d'oligarchie*

© Wellie Denoncourt

* Une oligarchie est une forme de gouvernement où le pouvoir est détenu par un petit groupe de personnes qui forme une classe dominante.



Oligark

Le matériel



Un plateau de jeu muni de 6 tableaux comptables



Des drapeaux de pays utilisés comme cases de jeu



Deux zones de réfugiés



Une mappemonde dont le centre est le lieu idéal pour déverser des matières toxiques encombrantes sans trop se faire remarquer.



8 dés à 6 faces (cubes) appelés d6



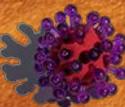
1 dé à 8 faces (octaèdre) appelé d8

- Les déplacements se font avec deux dés d6 et le dé d8.
- Les attaques se font avec 3 dés d6 ou plus.



6 pions (diamants)

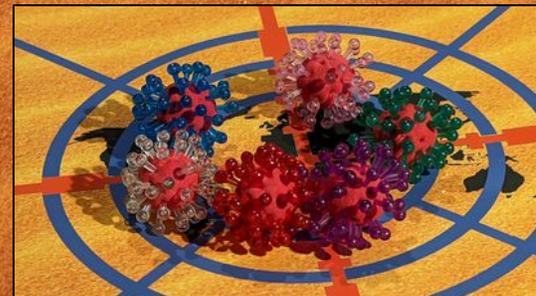
- Chaque membre reçoit un pion, les déplacements se font sur la rangée de pays.



6 porte-punaises



- Placer 48 punaises sur chaque porte-punaises.
- Les punaises sont utilisées sur le tableau-comptable, pour marquer un territoire et pour les ententes commerciales.





12 cartes de sièges sociaux

- Inscrire le nom du pays utilisé comme maison-mère.



1 carte «EL Presidente»

1 crayon marqueur effaçable



32 cartes rouges

- Elles sont plutôt négatives pour vous ou les autres membres.



36 cartes bleues

- Elles sont plutôt positives.
- Plusieurs sont 'accumulables', à ce moment elles doivent être déposées sur la table pour être lisibles.
- Vous pouvez jouer plus d'une de vos cartes à votre tour.



32 cartes vertes

Les paradis fiscaux:

- Déposer ces cartes face contre table quand vous en possédez (non lisible).
- Les comptes secrets permettent de réduire la dette à la fin de la partie.



30 barils de matières toxiques

- Distribuer un nombre égal de barils à chaque membre au début du jeu.
- Les barils en trop sont laissés à l'extérieur du jeu.



Le jeu

★ Vous faites maintenant partie du très sélect club des V.I.P. ★
Vous n'êtes pas qu'un simple joueur, vous êtes un **MEMBRE.**



«**Oligark**» est un jeu de société pour 2 à 6 joueurs «allumés»,
âgés de 12 ans et plus.

MISSION: Contrôler vos finances.

IMPOSSIBLE: Garder votre endettement à son plus bas niveau.

En définitive, personne ne sait réellement qui contrôle la planète. Avec le temps un amalgame de chefs d'état, banquiers, gestionnaires, conseillers, dictateurs, mafieux, criminels, despotes et oligarques en ont pris les rênes. Un *oligarque* est un magnat des affaires qui contrôle suffisamment de ressources pour influencer les politiques nationales de pays.

À **Oligark**, vous devez contrôler des nations, négocier, conclure des ententes commerciales, prélever des douanes, collaborer, faire la guerre et même être un réfugié. Tout est permis pour vous en mettre plein les poches, peu importe les conséquences. Le gagnant est le membre qui aura accumulé le moins de dettes à la fin de la partie. N'oubliez pas, quand il est question de masse monétaire ici, c'est pour l'ensemble des pays sous votre égide.



ARGENT & CRÉDIT

G est le symbole du milliard: **100G** = 100 MILLIARDS

Il n'y a pas vraiment d'argent à **Oligark**, que du crédit. Si vous devez payer 100G à un membre, vous augmentez votre dette de 100G et l'autre membre diminue sa dette de 100G. Le suivi de la dette est grandement simplifié par l'utilisation des tableaux-comptables.



RÈGLES GÉNÉRALES

- Les valeurs sont arrondies à la centaine près.
- Vous devez conquérir des nations et les exploiter.
- Un pion n'est pas déplacé lors d'une attaque.
- Les membres ont l'obligation de jouer, les cartes doivent être piochées, les actions exécutées et les paiements faits.



LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est un disque où sont disposés les drapeaux. Les pions se déplacent dans le sens horaire sur les drapeaux.



Au centre du plateau se trouve une mappemonde marquée d'un réticule, c'est l'endroit où se débarrasser de barils de déchets toxiques encombrants.



PRÉPARATIFS

- 1 - Déterminer la durée de la partie;
- 2 - Choisir un président;
- 3 - Placer les punaises sur les tableaux-comptables;
- 4 - Exécuter la «Grande Zizanie»;
- 5 - Chaque membre choisit un pays qu'il gère comme emplacement de son siège social, il inscrit le nom du pays sur sa carte V.I.P. et y dépose son pion;
- 6 - Les barils de matière toxique sont distribués également entre les membres, ils les disposent devant eux. Les barils en trop sont placés à l'écart.



DURÉE D'UNE PARTIE

La durée du jeu est fixée suite à une entente entre les membres avant le début de la partie. Démarrer l'horloge seulement quand les punaises sont disposées, à la sonnerie la partie est terminée sans délai.

- Pour une première partie un temps de jeu de 90 minutes est suggéré.
- Vous pourrez modifier la durée, si besoin est, par la suite.



EL PRESIDENTE

- Les membres doivent élire un président, s'il n'y a pas d'entente, il est choisi au hasard;
- À son arrivée au pouvoir, un président obtient une carte de paradis fiscal;
- EL Presidente débute la partie;
- EL Presidente coordonne et dirige le jeu lorsque nécessaire;
- EL Presidente ne vote que s'il y a égalité;
- EL Presidente a une carte pour l'identifier;
- Si EL Presidente pige une carte qui le concerne, il le mentionne, en prend une autre et replace la carte qui le concerne dans la pile.



PRÉPARATION DU TABLEAU-COMPTABLE

Chaque membre utilise une couleur de punaise sur son tableau.

Les membres ont déjà des dettes en début de partie.

Chaque membre doit placer 7 punaises sur son tableau comptable:

- Dans les **REVENUS**, 1 punaise à 600G;
- Dans les **DÉPENSES**, 1 punaise à 800G;
- Dans les **DETTES**, 4 punaises à 1000G et une sur le 0G.



PRÉPARATION DU PLATEAU DE JEU pour «LA GRANDE ZIZANIE»

Le but de la grande zizanie est de distribuer rapidement les pays aux membres. Vous devez être rapide et réfléchir vivement, vous n'aurez pas de deuxième chance!

Le nombre de punaises à utiliser pour la grande zizanie varie selon le nombre de membres joueurs:

- 2-3 membres = 20 punaises
- 4 membres = 15 punaises
- 5 membres = 12 punaises
- 6 membres = 10 punaises, pour chacun des membres.

- Chaque membre prend en main le nombre de punaises qu'il lui faudra utiliser.
- Pendant la grande zizanie, chaque membre peut s'emparer de pays qu'il convoite simplement en piquant sa punaise dans le cercle intérieur vis-à-vis les pays choisis. Ceci indique qu'il les contrôle.
- Au signal d'EL Presidente, tous les membres piquent en même temps toutes leurs punaises.
- Une seule punaise par pays, la priorité est au premier arrivé.

IMPORTANT :

- N'oubliez pas que deux pays adjacents ayant la même couleur de punaises pourront établir un accord commercial. Ce qui générera des revenus supplémentaires. Vous placerez une punaise entre ces pays (cercle extérieur) pour marquer cet accord.
- Également, le membre qui possède encore le pays où est situé son siège social à la fin de la partie, déduira **1 000G** supplémentaire de sa dette.

Début de la partie



PREMIER TOUR DE JEU

À tour de rôle chaque membre lance les dés, se déplace et exécute à son choix les actions disponibles.



DÉPLACEMENTS

À tour de rôle les membres lancent le dé d8 (8 faces) et deux dés d6 (6 faces).

1- Le membre qui obtient sur le dé d8:

	ajoute 100G à ses dépenses et entrepose un baril sur la mappemonde (voir PRODUITS TOXIQUES).
	ajoute 100G à ses revenus.
	place son pion dans un camp de réfugiés ou paie un «pot-de-vin» (voir CAMP DE RÉFUGIÉS).
	pourra se déplacer selon le résultat des deux dés (d6) ou d'un seul.



2- Le membre déplace son pion dans le sens horaire, sur les drapeaux, selon le nombre indiqué sur ses deux dés d6 en tenant compte des conditions ci-haut mentionnées.

Si le membre a un double il devra jouer à nouveau après avoir complété les actions possibles.



DÉPASSEMENTS

Lorsqu'un pion en déplacement dépasse ou s'arrête sur un pays occupé par le pion d'un autre membre, le membre qui dépasse a deux options:
 il enlève **200G** de sa dette et ajoute **200G** à la dette du membre dépassé;
OU encore il peut s'emparer d'une carte de son choix appartenant au membre dépassé.

Si le membre s'arrête sur un pays occupé par un autre pion, il déplace l'autre pion au camp de réfugiés en plus d'obtenir une des options qui précède et les membres compilent leurs dettes.



LES CARTES

- Les membres doivent lire à haute voix les cartes qu'ils pigent (à l'exception des cartes vertes).
- Ils doivent piocher une carte de couleur au moment où ils arrivent sur un pays marqué d'une pastille rouge ●, bleue ● ou verte ●. Si la pastille est blanche ●, ils peuvent acheter une carte pour **200G**.
- L'action indiquée sur la carte piochée est prioritaire, le jeu se poursuit normalement après l'exécution de l'action spécifiée (par exemple, le membre ne paie pas les douanes si la carte piochée lui permet de se déplacer).
- La carte peut aussi être gardée pour être jouée subséquemment lorsque précisé sur celle-ci, à ce moment la carte ne sera plus prioritaire. Les cartes gardées sont posées devant le membre sur la table avec le texte bien en vue de tous les membres.
- Exception: Les cartes de paradis fiscaux, elles, sont placées face contre table (non lisible).
- Quand une carte a été utilisée, elle est placée à l'extérieur du jeu.
- Quand il ne reste plus de cartes dans une pile, réutilisez les cartes défaussées.



CAMP DE RÉFUGIÉS

Lorsqu'un membre obtient une bouée sur son dé d8, il a deux choix:

il devient réfugié et dépose son pion sur une bouée, son tour est terminé et tous les membres compilent leurs dettes **OU** le membre paie **200G** de frais pour éviter la déportation et poursuit son tour normalement.

Le membre qui est au camp de réfugiés lorsque c'est son tour de jouer ne lance pas les dés, il place son pion sur un pays de son choix où il a un accord commercial, s'il n'a pas d'accord, il place son pion sur un pays sous son contrôle.



CONQUÊTE D'UN PAYS LIBRE

Lorsqu'un membre arrive sur un pays libre, il conquiert 'de facto' ce pays. Il épingle une punaise à sa couleur sur le cercle intérieur vis-à-vis le pays. Si le pays est déjà occupé par une punaise d'une autre couleur, il pose simplement son pion sur le pays.



LES ATTAQUES

Un membre qui arrive sur un pays qu'il possède peut déclarer la guerre à un pays qui lui est adjacent.

L'attaquant possède 3 armées et le défenseur a 2 armées.

Le terme "armée" correspond au nombre de dés, le "bataillon" est le nombre indiqué sur le dé. Lors d'une attaque, normalement le membre offensif a 3 armées et le membre défensif a 2 armées.

Un membre ayant un accord commercial dans un pays en conflit, ajoute une armée en attaque ou défense.

Les deux membres lancent leurs armées (dés d6) dans la bataille et les comparent, une armée comptant plus de bataillons élimine une armée avec moins de bataillons. Comparez toujours les deux armées ayant le plus de bataillons ensemble. À égalité, l'armée défensive l'emporte.

On relance les armées non retranchées et ceci jusqu'à ce qu'un des deux membres n'ait plus d'armée, le membre qui a encore au moins une armée l'emporte. Le perdant enlève sa punaise et épingle la punaise du vainqueur à sa place. (si il y a un accord commercial, il est aussi enlevé).

Exemple de dés joués

Au premier tour de l'attaque:

1. L'armée de 6 bataillons offensifs l'emporte sur les 5 défensifs (enlever l'armée de 5 bataillons du défenseur).
2. L'armée de 4 bataillons offensifs perd contre l'armée de 4 bataillons défensifs (enlever le dé offensif 4).

Au second tour de l'attaque:

Il reste maintenant 2 armées offensives et 1 armée défensive.
On poursuit l'attaque jusqu'à ce qu'un membre n'ait plus d'armée.



DOUANES

Un membre immobilisant son pion sur le territoire d'un accord commercial d'un autre membre, ajoute **300G** à sa dette et le membre propriétaire, enlève **300G** de sa dette.

Surveillez vos frontières, c'est au «propriétaire» de réclamer son droit de douane, la douane ne peut plus être exigée si le membre a terminé son tour.

Les attaques sont prioritaires aux paiements des douanes.

Un membre ne doit pas faire remarquer qu'un autre membre se trouve sur un territoire ayant un accord commercial, c'est à chaque membre de bien surveiller ses frontières. Si un membre contrevient à cette règle, c'est à lui de payer la douane.



ENTRAIDE ET COOPERATION (sauf dans le cas des douanes)

Un membre se doit d'indiquer à un autre membre s'il oublie de faire une action quelconque.



VOTE DÉMOCRATIQUE

Dans les cas de mésentente le vote est utilisé, n'importe quel membre peut demander le vote, la demande doit être secondée par un autre membre. Le vote se fait à main levée. Les membres votent selon leurs intérêts et n'ont pas à motiver leur vote. Un membre peut aussi demander le vote pour la prolongation d'une partie. Si la partie est prolongée, il pourra y avoir un nouveau vote demandé pour une nouvelle prolongation subséquemment.



PRODUITS TOXIQUES

Au début de la partie les membres reçoivent une même quantité de barils toxiques, ils devront s'en départir en les déposant sur la mappemonde. La limite d'entreposage est la ligne du dernier cercle de la mappemonde.



Le membre qui obtient le triangle jaune sur le dé à 8 faces, devra déposer un baril. Il doit également ajouter **100G** à ses dépenses.



Si des barils s'aimantent ou se retrouvent hors limite, il récupère ces barils dans son inventaire. Le membre ne peut toucher les barils de la mappemonde.

À tout moment pendant le jeu, si un membre commet un geste provoquant l'agglomération de barils, il ajoute ces barils à son inventaire. Tout litige peut être soumis au vote.

À la fin de la partie les membres qui ont encore des barils, comptent le nombre de barils en leur possession et ajoutent **100G** à leur dette pour chaque baril.

Les membres qui n'auront plus de baril, enlèveront **100G** de leur dette pour chaque baril sur la mappemonde, le tout divisé par le nombre de membres qui n'ont plus de baril.



ACCORD COMMERCIAL

Un membre qui arrive sur un pays qu'il possède peut conclure un accord commercial avec d'autres pays qui lui sont adjacents. Le membre épingle une punaise entre les deux blocs et ajoute **100G** à sa dette. En tout temps il faut deux pays adjacents pour avoir un accord.



ÉCHANGES PAYS (une seule proposition par tour de jeu)

Le membre peut lors de son tour de jeu, proposer l'échange d'un pays avec un autre membre, celui-ci est libre d'accepter avec ou sans compensation. Les autres membres n'ont pas à intervenir. Gardez en mémoire qu'il faut en tout temps deux pays adjacents de même couleur, pour avoir un accord commercial.



MANQUE DE RESSOURCES

Un membre qui n'a plus de punaises et doit en utiliser une, doit prendre une punaise sur un de ses pays, le pays devient libre et s'il a un accord commercial, il est perdu.



DESTITUTION

Certaines cartes occasionnent la destitution d'EL Presidente. Le membre qui obtient une carte de destitution est nommé EL Presidente «de facto». Les membres saluent l'arrivée du nouveau président en lançant «Viva EL Presidente» et tous compilent leurs dettes. Le nouveau président reçoit une carte de paradis fiscal en cadeau de bienvenue.



MISE À JOUR DE LA DETTE (Ajustement)

Tous les membres doivent mettre à jour leurs dettes chaque fois qu'un membre devient réfugié ou encore lorsque EL Presidente est remplacé.

- Pour mettre à jour les dettes:
Soustrayez les **dépenses** des **revenus** et ajoutez le résultat à la **dette**.
La valeur des revenus et dépenses ne doit pas être modifiée lors de cette opération.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

Quand le temps est écoulé, le jeu s'arrête immédiatement et chaque membre met une dernière fois à jour sa dette.



DÉCOMPTÉ FINAL POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR

+ Le membre ajoute à sa dette:

- **+100G** pour chaque baril encore en sa possession.
- **+100G** pour chaque carte bleue qu'il a encore en main.

- Le membre déduit de sa dette:

- Les membres qui n'ont plus de baril enlèvent **100G** de leur dette pour chaque baril sur la mappemonde, le tout divisé par le nombre de membres qui n'ont plus de baril.
- **-1 000G** s'il possède toujours le pays de son siège social;
- **-100G** pour chaque punaise à sa couleur sur le tableau de jeu;
- La valeur de ses comptes secrets dans les paradis fiscaux.

LE MEMBRE QUI A LE MOINS DE DETTES GAGNE LA PARTIE

RÉSUMÉ DES RÈGLES

COÛTS

Accord commercial :	100G
Éviter le camp de réfugié :	200G
Achat d'une carte :	200G
Dépassement :	200G
Douane :	300G
Baril toxique :	100G

ATTAQUES

Offensif = 3 armées / Défensif = 2 armées.

À égalité sur le dé, le défenseur gagne.

Un accord commercial sur les pays en conflit donne droit à une armée de plus.

ARRÊT SUR UN BLOC QUE L'ON POSSÈDE

Guerre:

On peut déclarer la guerre à un bloc adjacent.

Le perdant remplace sa punaise par celle du vainqueur et enlève l'accord commercial, s'il y a lieu.

Accord commercial:

On établit un accord commercial en plaçant une punaise entre deux de ses blocs adjacents.

Vous devez ajouter 100G à votre dette pour obtenir un accord.

ARRÊT SUR LE BLOC D'UN AUTRE MEMBRE

Douane:

Si le pion d'un membre s'arrête sur un bloc ayant un accord commercial, il ajoute 300G à sa dette et le propriétaire du bloc enlève 300G à sa dette, « s'il le constate! »

Les attaques ont préséance sur les douanes.

COMPILATION DE LA DETTE

Pour mettre à jour la dette :

Soustrayez les revenus des dépenses et ajoutez le résultat à la dette.

La valeur des revenus et dépenses ne doit pas être modifiée lors de cette opération.

*Quand le vent du changement souffle, certains
construisent des murs, d'autres des moulins à vent.*