



MILLION CLUB

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

5 tuiles **Action**



1 tuile **Market Listings**
+3 jetons **Bourse**



60 cartes **Billet**



39 cartes **Société**



12 pions de couleurs différentes
+ 6 jetons associés



30 cartes **Colonie**



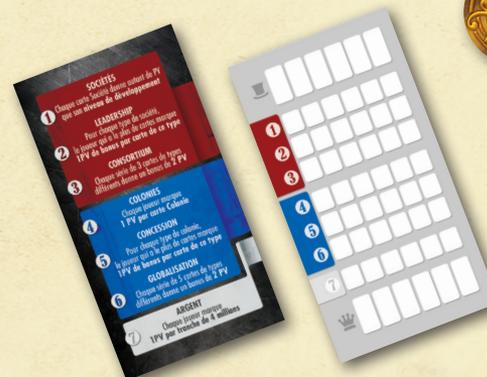
1 jeton **Premier Joueur**



8 cartes **Intrigue**



1 tuile **Aide de Jeu**
+1 carnet de feuilles
de **Décompte**
des points



The logo for 'Million Club' is centered on a parchment-like background. It features the words 'MILLION CLUB' in a bold, white, serif font with a gold outline, set within a dark red, ornate frame with gold scrollwork and a central black gemstone.

MILLION CLUB

2-6 joueurs • 12 ans et + • 15 mn par joueur

Londres, 1880. La Révolution Industrielle change brutalement la face du monde.
Ressources, industries, transports, de nouveaux empires s'élèvent
dans la fumée de charbon et la vapeur des machines.

Vous venez d'entrer au prestigieux **Million Club**,
le cercle très fermé des nababs de la finance et de l'industrie.

Investissements, opportunités, intrigues, à vous de faire de ce nouveau monde... le vôtre !

MISE EN PLACE



1 Posez les **5 tuiles Action** en ligne au centre de la table dans cet ordre : Lobby (I), Intrigues (II), Colonies (III), Bourse (IV) et Sociétés (V). Placez la tuile Market Listings au dessus de la tuile Bourse. Placez les 3 jetons Bourse sur la case 0.

2 Mélangez séparément les **cartes Société, Intrigue et Colonie** et faites-en trois pioches, faces cachées, à poser au centre de la tuile correspondante.

3 Chaque joueur prend **un jeton joueur** d'une couleur et **les 2 pions correspondants** ainsi que **7 Millions**. La fortune de chacun doit rester secrète jusqu'à la fin de la partie.

4 Disposez les billets restants par valeur pour former **la banque**. On peut y faire de la monnaie à tout moment.

5 Chaque joueur pioche **une carte Colonie** qu'il conserve face cachée.

4



Mise en place alternative

Pour les habitués du Million Club, il est indiqué en fin de règle une mise en place alternative proposant des profils de départ spécifiques pour chaque joueur...



6 Chaque joueur pioche également **une carte Société** qu'il pose devant lui, visible de tous, orientée de façon à ce que le niveau de développement initial (le « 1 ») soit lisible devant lui en haut de la carte.

7 Déterminez au hasard le premier joueur, il prend **le jeton Premier Joueur**.



8 Évaluez **les valeurs de cotation** de chacun des trois types de société et reportez-les sur la tuile Market Listings.

Pour cela, additionnez les niveaux de développement de toutes les cartes Société d'un même type possédées par l'ensemble des joueurs. Utilisez **les trois jetons Bourse** (Industrie, Transport et Ressource) et placez-les sur la valeur en cours sur la tuile de suivi de cotation boursière (« Market Listings »).

5

PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

Une partie de Million Club se joue en **9 tours de jeu**. A chaque tour, les joueurs effectuent **2 actions** en posant leurs 2 pions sur les tuiles Action (Lobby, Intrigues, Colonies, Bourse ou Sociétés) pour bénéficier de leurs effets et, sous condition, de leur privilège. A l'issue du dernier tour de la partie, chacun compte ses points de victoire générés par le développement de ses sociétés, l'étendue de ses colonies et le montant de sa fortune.

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points de victoire emporte la partie.

LES CARTES COLONIE



Les cartes Colonie correspondent à des contrats commerciaux établis au-delà des mers. Elles représentent 5 parties du monde : l'Afrique, l'Asie, l'Amérique, l'Inde et l'Océanie. Le jeu comporte 6 cartes de chaque type.

TOUR DE JEU

Tuile indisponible

A chaque tour de jeu, une tuile action est indisponible. Au premier tour, la tuile **Lobby (I)** est retournée face cachée. Cette tuile ne sera pas disponible à ce tour. Au second tour, ce sera la tuile **Intrigues (II)** qui ne sera pas disponible (la seconde dans l'ordre de placement des tuiles), et ainsi de suite jusqu'au cinquième tour où la tuile **Sociétés (V)** ne sera pas disponible. A partir du sixième tour, on retourne les tuiles indisponibles dans l'ordre inverse avec **Bourse (IV)** indisponible, puis **Colonie (III)**.... Jusqu'au 9ème et dernier tour où la tuile **Lobby (I)** est indisponible.



Ex : Au tour 4, la tuile IV est indisponible. La tuile Cotations, elle, reste toujours visible.

Ordre du tour

Une fois la tuile indisponible retournée, le premier joueur pose un de ses deux pions en jeu **sur une tuile Action disponible**. Puis le joueur suivant dans le sens horaire en pose un, etc... Une fois que tous les joueurs ont posé un premier pion, chacun pose son deuxième pion dans le même ordre.

A. POSE DES PIONS

Un joueur peut poser un pion sur n'importe quelle tuile **Action** disponible.

Sur les tuiles **Intrigues, Colonies et Sociétés**

Chaque tuile peut recevoir un maximum de pions égal au nombre de joueurs. Ces pions sont à poser sur les fauteuils numérotés dans l'ordre de placement (le premier pion posé est mis sur le fauteuil « 1 »...).

Ex : A quatre joueurs, seuls quatre fauteuils sont disponibles et quatre pions peuvent y être placés.

Sur les tuiles **Lobby et Bourse**

Les joueurs doivent choisir un type de société (**Ressource, Industrie** ou **Transport**) et posent leur pion dans la zone de la tuile correspondant à leur choix. Il est possible de poser ses deux pions dans des secteurs différents ou dans le même. Il n'y a pas de limite au nombre total de pions posés dans un secteur.

LES CARTES SOCIÉTÉ



Il existe trois types de cartes Société : sociétés de production de Ressource, sociétés d'Industrie et sociétés de Transport. Le jeu comporte 13 cartes de chaque type. La valeur en haut de chaque carte indique son niveau actuel de développement, variant de 1 à 4.

À PROPOS DES « MOUVEMENTS DE SOCIÉTÉ »



DÉVELOPPER

Pivoter d'1/4 de tour vers la gauche la carte Société choisie, faisant monter son niveau de développement.

OU



TAXER

Encaisser autant de Millions de la banque que son niveau actuel puis pivoter d'1/4 de tour vers la droite la carte Société choisie, faisant diminuer son niveau.

IMPORTANT : On ne peut pas taxer une société à « 1 » ni développer une société à « 4 ».

B. RÉOLUTION DES ACTIONS

Une fois que tous les pions ont été posés, les actions sont résolues dans l'ordre des tuiles disponibles ce tour. Chaque tuile donne une action spécifique aux joueurs pour chacun de leur pion posé dessus.

De plus, chaque tuile donne ensuite un **Privilège** à un joueur, si celui-ci possède **le plus de pions sur cette tuile**. Un seul pion est donc nécessaire si aucun autre joueur n'en a posé sur la tuile, et deux pions sont nécessaires si d'autres joueurs en ont posé un. Il n'y a pas de privilège accordé en cas d'égalité.



1. LOBBY

Dans l'ordre du tour, les joueurs ayant placé leur(s) pion(s) dans un des trois secteurs bénéficient immédiatement d'autant de **Mouvements de Société** (voir page 7) de ce type que de pions posés dans ce secteur. Ces mouvements peuvent être répartis sur plusieurs sociétés du même type. Un joueur peut décider de ne pas utiliser tous ses mouvements.

Ex : Jaune, Bleu et Rouge ont posé chacun un de leurs pions dans

le secteur Industrie. Ils bénéficient chacun de 3 Mouvements de Société pour leur(s) propre(s) société(s) Industrie. Rouge a posé son deuxième pion dans le secteur Transport. Il bénéficie d'un Mouvement de Société pour une de ses cartes Transport.



Privilège : Lobbyiste

Après les mouvements de société, le joueur bénéficiant du privilège peut immédiatement **déplacer un pion de la tuile Lobby sur n'importe quelle autre tuile disponible** à ce tour, en respectant le nombre de fauteuils disponibles.

Ex : Dans le même exemple que précédemment, le joueur Rouge prend un de ses deux pions et le déplace sur la tuile Sociétés.





2. INTRIGUES

Le premier joueur qui a posé un pion sur cette tuile (fauteuil 1) tire de la pioche autant de cartes **Intrigue** qu'il y a de pions sur la tuile, plus une (ex. 5 cartes s'il y a au total 4 pions sur la tuile). Il en choisit **une** et applique immédiatement son effet. Il passe ensuite les cartes restantes au joueur ayant placé son pion juste après lui sur le second fauteuil de la tuile (cela peut être lui-même).

Celui-ci choisit une carte, applique immédiatement son effet et passe les cartes restantes au suivant, etc. Le dernier joueur à s'y être placé n'a donc plus le choix qu'entre deux cartes. Le détail des effets des cartes Intrigue est expliqué en fin de règles.

Un joueur **doit** choisir une carte, même si son effet ne s'applique pas, ou seulement partiellement, à sa situation.

Privilège : **Machiavel**

Après que tous les joueurs ont choisi leur carte, le joueur bénéficiant du privilège **peut choisir une carte supplémentaire** parmi la pioche de cartes restantes (celles qui n'ont pas été tirées) et appliquer immédiatement son effet.

Mélangez ensuite toutes les cartes Intrigue et faites-en une nouvelle pioche pour le tour suivant.



3. COLONIES

Le premier joueur qui a posé un pion sur cette tuile tire de la pioche autant de cartes **Colonie** qu'il y a de pions sur la tuile, plus une (ex. 2 cartes s'il n'y a que son pion sur la tuile). Il en choisit une qu'il peut acheter en payant 2 Millions à la banque.

Il peut décider de ne pas l'acheter et la défausse, face cachée, à côté de la pioche. Il passe ensuite les cartes restantes au joueur ayant placé son pion juste après lui sur le second fauteuil de la tuile (cela peut être lui-même). De la même façon, celui-ci choisit une carte et peut l'acheter pour 2 Millions ou la défausser avant de passer les cartes restantes au suivant, etc. Le dernier joueur à s'y être placé n'a donc plus le choix qu'entre deux cartes. Dans certains cas de figure, la pioche peut être vide ou insuffisante. A tout moment, les joueurs peuvent s'assurer du nombre de cartes restantes.

Privilège : **Prospection**

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte (achetée ou défaussée), le joueur bénéficiant du privilège peut **choisir et acheter une carte supplémentaire pour 2 Millions** dans l'ensemble de la pioche de cartes restantes (celles qui n'ont pas été tirées ni défaussées). Mélangez ensuite toutes les cartes de la pioche et de la défausse, établissant une nouvelle pioche pour le tour suivant.



4. BOURSE

Un pion posé sur un secteur de la tuile bourse fait gagner (ou perdre) à son propriétaire **la valeur de cotation de ce type moins la valeur de cotation du type dont il dépend.**

- La valeur de cotation des **Industries** dépend de celle des **Ressources** (Les bénéfices des Industries dépendent du prix des matières premières)
- La valeur de cotation des **Ressources** dépend de celle des **Transports** (Les bénéfices des Ressources dépendent du prix des moyens de transports pour les acheminer)
- La valeur de cotation des **Transports** dépend de celle des **Industries** (Les bénéfices des Transports dépendent du prix de fabrication industrielle des bateaux, trains et équipements)

Le résultat de cette différence est le nombre de Millions que fait gagner ou perdre chaque pion à son propriétaire (de ou vers la banque).

Ex. Jaune a placé ses deux pions sur le secteur Industries de la bourse. Au moment de la résolution de la tuile bourse, le total des niveaux de développements de toutes les cartes Industrie en jeu est de 16.

Celui de toutes les cartes Ressource est de 12. Jaune gagne donc 4 Millions de la banque par pion posé (16-12), soit un total de 8 Millions (2 pions x 4 Millions).

VALEUR DE COTATION

A chaque fois qu'une société est achetée, développée ou taxée, la valeur de cotation de ce type de société change. Modifiez immédiatement la place de son jeton en conséquence. Vous devez à tout moment pouvoir lire la valeur exacte de cotation de chaque type de société.

En cours de partie, si la valeur d'un type de société dépasse 20, retournez le jeton sur son verso (20+), indiquant qu'il faut ajouter 20 à la valeur indiquée sur la tuile. Si la valeur d'un type de société devait dépasser 40, tournez à nouveau le jeton sur son recto, indiquant qu'il faut maintenant ajouter 40 à la valeur indiquée sur la tuile.



Un joueur qui doit perdre plus d'argent qu'il n'en possède donne tout ce qui lui reste.

Privilège : O.P.A. Hostile

Après avoir résolu les gains et pertes, le joueur bénéficiant du privilège peut effectuer une O.P.A., c'est-à-dire **s'emparer d'une société possédée par un autre joueur.**

Le prix à payer est de **3 fois le niveau de développement** actuel de la société visée. La somme est payée au propriétaire de la société. Le nouveau propriétaire s'empare de la carte **Société** à son niveau de développement actuel et la pose devant lui.



5. SOCIÉTÉS

Le premier joueur qui a posé un pion sur cette tuile tire de la pioche autant de cartes **Société** qu'il y a de pions sur la tuile, plus une (ex. 6 cartes s'il y a, au total, 5 pions sur la tuile). Il en choisit une qu'il peut acheter en payant 4 Millions à la banque. Il la place face visible devant lui au niveau « 1 » de développement.

Il peut décider de ne pas l'acheter et la défausse, face cachée, à côté de la pioche. Il passe ensuite les cartes restantes au joueur ayant placé son pion juste après lui sur le second fauteuil de la tuile (cela peut être lui-même). De la même façon, celui-ci choisit une carte et peut l'acheter pour 4 Millions ou la défausser avant de passer les cartes restantes au suivant, etc. Le dernier joueur à s'y être placé n'a donc plus le choix qu'entre deux cartes.

Dans certains cas de figure, la pioche peut être vide ou insuffisante. A tout moment, les joueurs peuvent s'assurer du nombre de cartes restantes.

Privilège : Opportunité

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte (achetée ou défaussée), le joueur bénéficiant du privilège peut choisir et acheter une carte supplémentaire pour 4 Millions dans l'en-

semble de la pioche de cartes restantes (celles qui n'ont pas été tirées ni défaussées).

Mélangez ensuite toutes les cartes de la pioche et de la défausse, établissant une nouvelle pioche pour le tour suivant.

C. FIN DU TOUR

1. MOUVEMENT DE SOCIÉTÉ

En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun peut **Développer** ou **Taxer** une de ses sociétés.



Ex. Le joueur jaune possède une carte Société de niveau 3. Il peut la développer au niveau 4 OU la taxer pour gagner 3 Millions depuis la banque en diminuant son niveau de développement à « 2 ».

2. PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Chaque joueur **recupère ses 2 pions** et les replace devant lui. Retournez la tuile action qui était indisponible (elle est à nouveau disponible) puis retournez la suivante, qui sera donc indisponible pour le tour suivant.

Le jeton **Premier Joueur** passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE

A l'issue du 9ème et dernier tour de jeu, chaque joueur compte ses points de victoire (PV) et les note sur la feuille de décompte de points.

1. CARTES SOCIÉTÉ

SOCIÉTÉS : 1PV / Niveau de développement

Chaque carte **Société** donne autant de Points de Victoire que son niveau de développement.

LEADERSHIP : 1 PV / Carte

Le joueur qui a le plus de cartes **Société** d'un même type bénéficie d'un bonus d'1 Point de Victoire par carte de ce type (quels que soient leurs niveaux de développement respectifs).

Ex. Un joueur possède 5 cartes **Industrie**, les autres joueurs en ont 4, 3 et 0. Il a le leadership sur les industries et bénéficie donc d'un bonus de 5 points de victoire.



Un joueur peut avoir le leadership sur plusieurs types de sociétés. En cas d'égalité de cartes possédées, aucun bonus n'est attribué.

CONSORTIUM : 2 PV

Pour chaque série de trois cartes **Société** de type différent, le joueur marque un bonus de 2 Points de Victoire. Ce bonus est cumulable à celui du **Leadership**.

Ex. Un joueur possède 4 cartes **Industrie**, 3 cartes **Ressource** et 2 cartes **Transport**. Il possède donc deux consortiums et marque un bonus de 4 points de victoire.



2. CARTES COLONIES

Chaque joueur révèle ses cartes Colonies.

COLONIES : 1 PV/Carte

Les joueurs marquent 1 Point de Victoire par carte colonie possédée.

CONCESSION : +1 PV/Carte

Un joueur qui a le plus de cartes colonies d'un même type obtient un bonus d'1 Point de Victoire par carte de ce type. Un joueur peut cumuler plusieurs concessions.

Ex. Un joueur possède 3 cartes **ASIA**, les autres joueurs en ont 2,

1 et 0. Il gagne donc la concession « ASIA » et marque un bonus de 3 points de victoire.



+3PV

En cas d'égalité de cartes possédées, aucun bonus concession n'est attribué.

GLOBALISATION : +2PV

Pour chaque série de cinq cartes Colonie de type différent, le joueur marque un bonus de 2 Points de Victoire. Ce bonus est cumulable à celui des Concessions.



+2PV

3. FORTUNE

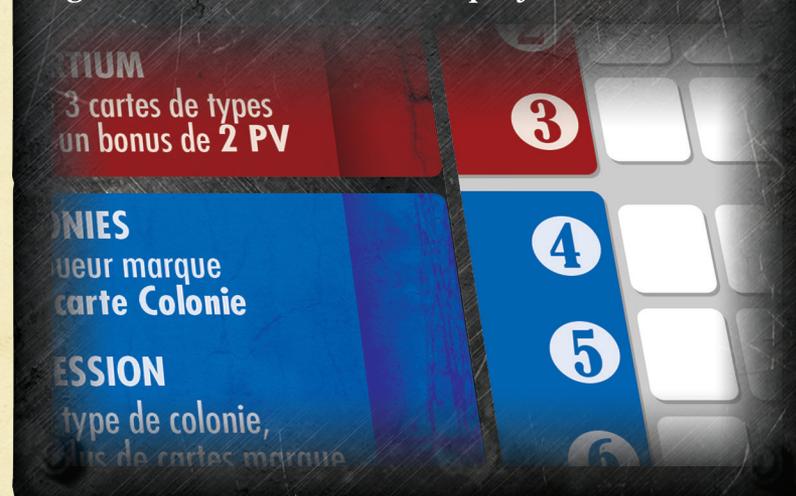
Chacun révèle sa fortune.

ARGENT : 1 PV / 4 Millions

Chaque joueur marque 1 Point de Victoire par tranche de 4 Millions (arrondi à l'inférieur).

DÉCOMPTE DES POINTS

Pour faciliter le décompte des points, l'aide de jeu et le carnet fournis dans la boîte peuvent se placer côte à côte, afin de se rappeler quels points noter sur quelles lignes, dans la colonne de chaque joueur.



Ex. Un joueur avec, au final, une fortune de 15 Millions gagnera 3 Points de Victoire.



3PV

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de Points de Victoire emporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire est donnée au joueur le plus riche. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

MISE EN PLACE ALTERNATIVE

Vous pouvez choisir de démarrer la partie avec une mise en place alternative qui tient compte de la couleur de votre jeton, donnant un profil de départ différencié aux personnages du Million Club que vous incarnez. Pour cela, mélangez les jetons joueurs faces cachées, chacun en tire un au hasard (à moins de 6 joueurs, le profil/joueur « vert » n'est pas proposé). Selon la couleur de votre jeton personnage, bénéficiez du bonus de mise en place suivant :

Le Lobbyiste

Votre carte Société de départ est déjà développée au niveau 2.

Le Capitaliste

Votre carte Société de départ bénéficie de l'effet de la carte Intrigue « Capital Increase » (Augmentation De Capital), voir détail au dos de la règle.

Le Colon

En plus de votre carte Colonie tirée de la pioche, prenez-en une seconde que vous choisissez dans la pioche, puis mélangez la pioche.

L'Héritier

Démarrez la partie avec 11 Millions (au lieu de 7).

L'Entrepreneur

En plus de votre carte Société de départ tirée de la pioche, prenez-en une seconde que vous choisissez dans la pioche, puis mélangez la pioche. Ces deux sociétés démarrent au niveau « 1 » de développement.

L'Intrigant (6 joueurs)

Effectuez votre mise en place en dernier. Après avoir découvert les sociétés de vos adversaires, prenez dans la pioche celle de votre choix, puis mélangez la pioche. Après que vos adversaires aient tiré leur(s) carte(s) Colonie, regardez-les une à une secrètement et choisissez ensuite la vôtre dans la pioche, puis mélangez la pioche. Démarrez la partie avec 9 Millions (au lieu de 7). Enfin, désignez le premier joueur pour le premier tour de la partie (cela peut être vous-même).

MILLION CLUB

Auteur : **Arnaud Ladagnous**

Illustration de la couverture : **Pascal Quidault**

Infographie/illustrations des éléments du jeu : **Henri Kermarrec**

Développement et coordination graphique : **Xavier Berret**

Edité par **Playad Games**

(responsable de la mise sur le marché)

36bis rue des Frères Blin

35000 Rennes - France

info@playad-games.com

L'éditeur remercie :

Pascal Quidault et Henri Kermarrec pour leur disponibilité, leur réactivité et leur immense talent.

Le bar à jeux L'heure du Jeu (Rennes), son équipe et ses clients,
pour l'organisation d'innombrables parties de réglages.

Les membres du GRAL (Gang Rennais des Auteurs Ludiques)
pour leurs soutiens et leurs avis toujours pertinents.

Les nombreux testeurs et plus particulièrement Jeff, Cyril, Laurent, Julian,
Loïc, Tof, Gwen, Tony et Maxime qui ont multiplié les parties tests.

L'auteur remercie :

Xavier Berret qui mérite toute ma gratitude
pour m'avoir poussé à travailler le jeu encore et encore... et encore.

Cyril Couronné pour son amitié et sa confiance indéfectibles...

Et pour les impressions des prototypes!

Laurent Buson pour avoir testé le jeu plus que de raison (on en refait une ?).

L'équipe de Playad Games, la famille, les amis, mes camarades du GRAL et tous ceux que j'oublie
mais qui savent que ce projet aurait été moins savoureux sans leur bienveillance.

Je dédie MILLION CLUB à la mémoire d'Ariel Nathan.

Lui qui a toujours combattu les dérives du capitalisme, j'espère qu'il se marre, là où il est,
de voir comment je m'en suis amusé.

LES CARTES INTRIGUE



Racket (Racket)

Prenez 3 Millions de la banque. Chaque adversaire verse 3 Millions à la banque. Si un adversaire possède moins de 3 Millions, il donne tout ce qu'il lui reste.



Capitalization (Capitalisation)

Prenez 6 Millions de la banque.



Buy a colonial contract (Rachat de contrat colonial)

Regardez la main de cartes Colonie d'un adversaire. Vous pouvez lui acheter celle de votre choix pour 3 Millions et la prendre dans votre main.



Unfair Competition (Concurrence déloyale)

Choisissez un type de sociétés (Industrie, Transport ou Ressource). Bénéficiez de +1 développement pour une de vos sociétés de ce type. Diminuez de 1 niveau de développement une société du même type chez chaque adversaire qui en possède. Si un adversaire en possède plusieurs, choisissez la société ciblée.



Colonial Unrest (Troubles Coloniaux)

Regardez la main de cartes Colonies d'un adversaire. Vous pouvez échanger une de ses cartes contre une des vôtres.



Dumping (Dumping)

Echangez une de vos cartes sociétés avec une carte société de votre choix d'un adversaire (même d'un type différent). L'écart de développement des deux cartes sociétés ne doit pas être supérieur à 1.



Expansion (Expansion)

Bénéficiez de 2 Mouvements de sociétés pour une de vos sociétés (développement et/ou taxe).



Capital Increase (Augmentation de Capital)

Placez un billet de 1 million depuis la banque sous une de vos cartes Société. Celui-ci s'additionne de façon permanente au niveau de développement de la société. Cela est valable dans toutes les phases du jeu (valeur de taxation, valeur pour calcul d'OPA, valeur en Points de Victoire...). En cas d'OPA sur cette société, conservez le(s) billet(s) sous la carte.