

Comité de déontologie

Vous devez aller directement au comité de déontologie... Si vous vous arrêtez sur la case : allez au comité de déontologie, si vous tirez une carte his-
toire ou affinité qui vous indique allez au comité de déontologie, vous faites
trois doubles à la suite. Votre tour s'arrête quand vous êtes au comité de
déontologie. Pour sortir du comité de déontologie vous devez soit, utiliser
une carte : vous venez de passer au conseil, faire un double, ou après trois
tours en donnant 50 Adhérents. Pendant que vous êtes au comité de déon-
tologie vous ne pouvez pas gagner de nouveaux adhérents. Si vous vous
arrêtez sur la case comité de déontologie, vous continuez la partie.

Entraîneurs et Equipes

Une fois que vous êtes le responsable de toutes les sections d'une même couleur, vous pouvez agrandir le service en prenant des entraîneurs et des équipes. Vous pouvez vous agrandir quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres participants. Vous ne pouvez pas prendre un deuxième entraîneur pour une section si vous n'avez pas déjà un entraîneur dans chaque section. Vous ne pouvez pas avoir un entraîneur sur une section où vous avez demandé de l'aide. Vous devez avoir 4 entraîneurs pour une section avant de mettre une équipe (une seule par section possible).

Pénurie d'entraîneurs

S'il n'y a plus d'entraîneurs disponibles, vous devez attendre que d'autres participants en retournent au président pour pouvoir en obtenir.

Changement de responsable

Dès que tous les sections, équipements ... ont un responsable, vous pouvez échanger une responsabilité avec un autre participant, mais la section ne doit pas avoir d'entraîneur ... Les entraîneurs ne peuvent être récupérées que par le président et à la moitié du tarif de départ ... Personne ne peut prêter des adhérents à un autre.

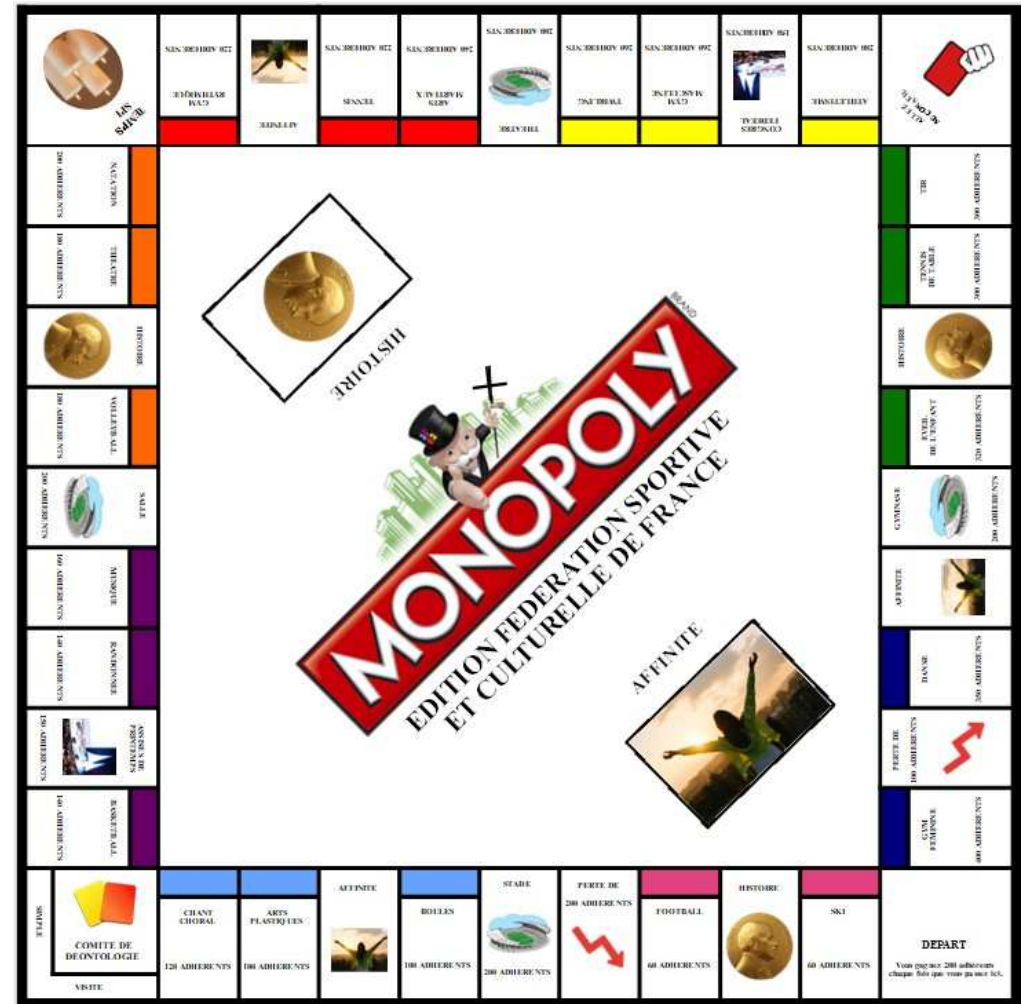
Besoin d'aide

Si vous n'avez plus d'Adhérents, vous pouvez demander de l'aide au président, soit en lui redonnant vos entraîneurs et équipes, soit en demandant de l'aide pour une section (selon le montant indiqué sur votre lettre de section) et vous retournez votre lettre. Vous ne pouvez pas gagner de nouveaux adhérents sur une section pour lequel vous avez de l'aide. Pour redevenir le seul responsable, vous devez donner le nombre d'adhérents prévus.

Démission

Lorsque vous n'avez plus d'adhérents et que vous n'êtes plus responsable d'aucune section, vous quittez la partie ... Le dernier participant en jeu est déclaré le président d'association idéal ...

MONOPOLY DE LA F.S.C.F. REGLE DU JEU



Permettre aux jeunes et aux moins jeunes de découvrir la Fédération Sportive et Culturelle de France (F.S.C.F.) et ses richesses en s'amusant : le but du jeu est d'avoir le plus adhérents possibles dans son association ... L'argent est remplacé par des adhérents, les gares par des équipements sportifs, les propriétés par des sections sportives et culturelles, les maisons et les hôtels par des entraîneurs et des équipes, les titres de propriétés par des responsabilités de section, la prison par le comité de déontologie, le parc gratuit par un temps spi ... La réalisation de ce jeu a été faite par un aumônier départemental !

Le jeu en bref

Le but de ce jeu est de gagner le plus d'adhérents possible en développant des sections sportives et culturelle au sein de son association. Le président d'association idéal étant celui qui a le plus d'adhérents. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu en suivant le résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case sans responsable vous pouvez le devenir, vous recevez une lettre de section et vous pouvez ainsi gagner pleins de nouveaux adhérents. Vous pouvez développer vos sections en prenant des entraîneurs et des équipes, plus vous en aurez plus vous gagnerez des adhérents. Si vous n'avez pas assez d'adhérents, vous pouvez demander de l'aide au président de la fédération pour une section. Vous devez toujours faire ce que vous demandent les cartes d'histoire et d'affinité. Vous serez peut-être invités à passer au comité de déontologie ...

Le Matériel

- 1 plateau de jeu
- 12 pions (de 2 à 12 joueurs ou équipes)
- 28 lettres de section
- 20 cartes d'histoire
- 30 cartes d'affinité
- 1 paquet de billets d'Amis (à l'effigie de la F.S.C.F.)
- 14 briques d'équipes
- 36 briques d'entraîneurs
- 2 dés

La préparation du jeu

Chaque participant choisit un pion et le place sur la case départ. Un des participants choisit d'être le président de la fédération et de s'occuper uniquement des billets d'adhérents, des lettres de section, des entraîneurs et des équipes, il s'occupe de tous les nouveaux adhérents. Chaque participant a au départ 1500 adhérents (2 billets de 500, 4 billets de 100, 1 billet de 50, 1 billet de 20, 1 billet de 10, 1 billet de 5 et 5 billets de 1). Si le président de la fédération n'a plus d'adhérents à fournir aux participants (la somme des billets d'adhérents correspond au nombre d'adhérents à la F.S.C.F.), il fait appel au CNOSF et peut sur papier libre émettre des billets d'adhérents. Les participants lancent les deux dés. Celui qui fait le plus petit nombre joue en premier, puis c'est au tour du participant situé à sa gauche et ainsi de suite.

Une partie de Monopoly

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case en même temps. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez : devenir responsable d'une section, gagner des amis ou en perdre, tirer une carte d'histoire ou d'affinité, aller au comité de déontologie, participer à un temps spi, agrandir votre association ...

Doubles

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement au comité de déontologie.

En passant par la case : départ

Chaque fois que vous passez sur la case départ, vous gagnez 200 Adhérents de plus. Si vous vous arrêtez sur la case, vous gagnez 400 Adhérents de plus.

Devenir responsable de section et agrandir la section

Si vous vous arrêtez sur une section, congrès, équipement ... dont personne n'est le responsable vous pouvez en devenir le responsable en donnant au président le nombre d'Adhérents prévus. Vous recevrez en échange une lettre de section que vous devez garder face visible devant vous ... Chaque fois que quelqu'un passe dans votre section, vous gagnez de nouveaux adhérents. Quand vous êtes responsable de toutes les sections d'une même couleur vous pouvez embaucher un ou plusieurs entraîneurs (5 entraîneurs = 1 équipe).

Arrêt sur une section ayant un responsable

Si vous vous arrêtez sur une section ayant déjà un responsable, vous devez lui donner des Adhérents, en fonction de la section. S'il est responsable de toutes les sections d'une même couleur vous devez lui donner le double d'adhérents, ou en fonction du nombre d'entraîneurs ...

Arrêt sur un équipement

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur un équipement, vous avez la possibilité de devenir le propriétaire (200 Adhérents). S'il y a déjà un propriétaire pour cet équipement, vous devez lui donner des adhérents suivant le nombre d'équipements dont il est le propriétaire.

Arrêt sur une case histoire ou affinité

Si vous vous arrêtez sur une de ces cases, vous devez prendre la carte située au dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de vous déplacer, de gagner ou de perdre des Adhérents, d'aller au comité de déontologie ou d'en sortir ... puis la remettre en dessous.

Cases flèche ...

Si vous vous arrêtez sur l'une des deux cases avec une flèche descendante, vous perdez le nombre d'Adhérents indiqués et vous les déposez sur le plateau ...

Temps spi

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous gagnez plein de nouveaux Adhérents, vous récupérez les adhérents qui sont sur la table de jeu. Vous continuez vos activités normalement.