

AMBITION

De Yves Hirschfeld et Gilles Monnet

NOTRE CONSEIL

Mettez le jeu en place (point de départ), et lisez la règle en faisant "VOS PREMIERS PAS", c'est-à-dire le premier tour de jeu d'une partie. Ainsi, chaque fois que vous rencontrez la rubrique "VOS PREMIERS PAS", arrêtez la lecture de la règle et jouez l'opération que vous venez de découvrir.

Les articles qui suivent la règle sont des précisions ou des astuces de jeu qui élargiront par la suite votre champ d'action.

ÉDITO

Intuitif ?.. Rigoureux ?... Rusé ?.. Arnaqueur ?... Charmeur ?.. Fonceur ?...

Quelle que soit votre personnalité, avec "AMBITION", la ou le PDG, c'est vous !

Avec un capital de 100 000, créez votre boîte et affrontez vos concurrents sur le marché du chocolat. Votre objectif ? Devenir le plus riche, naturellement...

Chaque partie comporte plusieurs tours de jeu qui représentent chacun un mois d'activité, au cours duquel vous allez devoir mener, dans l'ordre, un certain nombre d'opérations.

Pour commencer, recrutez du personnel (compétent). Payez-le, mais gardez suffisamment d'argent pour acheter du cacao il n'y en aura peut-être pas assez pour tout le monde, et gare à la flambée des prix !

Après ces redoutables négociations, faites transformer par vos ouvriers la précieuse matière première en chocolat.

Pour vous enrichir, il vous faut maintenant obtenir des contrats. Justement, des clients viennent vous faire des offres d'achat. Si vos commerciaux sont assez habiles au cours des négociations, vous vous taillerez la plus belle part du marché. Mais ne négligez pas pour autant votre secrétariat et votre comptabilité, sans lesquels vous ne pourriez encaisser vos millions. Il ne vous reste que le temps de lire les révélations du "Confidentiel", et voici déjà le mois suivant...

A VOUS DE JOUER !

POINT DE DÉPART

Chaque joueur se place devant une entreprise et reçoit :

1. Un cache à monter.
 - Un capital de 100.000 à dissimuler sous le cache (caisse).
 - 3 cartes EXPRESS (distribuées face cachée).
 - Une feuille d'achat.
 - Un pion noir curseur (à poser sur le tableau numéroté, à droite de son entre-prise).
 - Se munir d'un stylo.
2. Battre et poser les cartes CONTRAT et LE CONFIDENTIEL sur leur emplacement respectif, face cachée.
3. Fixer la durée de jeu. Selon le temps disponible, une partie peut comporter de 6 à 12 tours (mois) de jeu. Durée recommandée : 8 mois (environ 2 h 30). Sur la feuille d'achat, souligner le dernier mois de jeu.
4. Choisir le banquier pour le premier mois (janvier). Son rôle : tenir la banque (billet, barres de cacao-chocolat, pions ...) et diriger les opérations du mois dans l'ordre indiqué (à l'aide du tableau sur le cache). Le banquier continue de participer au jeu, au même titre que les autres joueurs. A la fin du mois, il transmet la banque à son voisin de gauche.

COMPOSITION DU JEU

- 1 Plateau du jeu
- 4 Caches (votre caisse)
- 62 Pions de couleur représentant le personnel
- 4 Pions noirs (curseurs)
- 55 Cartes :
 - 23 contrats,
 - 12 Express
 - 7 "Le Confidentiel",
 - 9 Emprunts
 - 4 cartes vierges qui ne participent pas au jeu
- 1 Bloc de feuilles d'achat
- 200 Billets de banque
- 10 Titres de placement
- 20 Bracelets pour mettre les billets en liasses
- 100 Barres réversibles cacao-chocolat

QUE LE JEU COMMENCE

Chaque tour de jeu représentant un mois d'activité, comporte 7 opérations (récapitulées sur le cache) dont l'ordre est impératif. (Par exemple, il est interdit d'embaucher au moment de la fabrication ou de la vente, etc.).



EMBAUCHEZ ET PAYEZ VOTRE PERSONNEL

Qui fait quoi ? Chacun a un rôle précis :

- Les Ouvriers (pions marron, salaire 6 000) fabriquent le chocolat.
- Les Commerciaux (pions verts, salaire 12 000) négocient les ventes.
- Les Secrétaires (pions roses, salaire 8 000) transmettent les contrats.
- Les Comptables (pions gris, salaire 10 000) encaissent l'argent.

Chacun embauche le personnel qu'il souhaite (zéro, un ou plusieurs employés dans chaque catégorie).

Chaque pion recruté est posé sur son lieu de travail. Son choix terminé, le joueur paie à la banque les salaires de la totalité de son personnel.



VOS PREMIERS PAS

Par exemple : Prenez un ou deux Ouvriers, un Commercial, une Secrétaire et un Comptable et payez les salaires correspondants à la banque. De cette façon, vous gardez de l'argent pour acheter du cacao : c'est indispensable.

A partir du 2ème mois, le joueur peut aussi licencier : il rend le(s) pion(s) à la banque et paie un demi-salaire, à titre d'indemnité.



ACHETEZ DU CACAO POUR FABRIQUER DU CHOCOLAT

L'OFFRE...

Les joueurs vont acheter le cacao sur les cinq marchés indiqués sur le plateau. Auparavant, ils fixent eux-mêmes la quantité qui sera mise en vente.

Pour cela, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le voisin de gauche du banquier, chacun annonce un nombre de barres. Elles sont prises à la banque et posées au centre du plateau par le banquier. La totalité de ces barres constitue l'offre.

Quel nombre annoncer ?

En principe, **selon les besoins de vos ouvriers**, sachant que chaque ouvrier transformera au maximum trois barres de cacao en chocolat.

Mais cette règle n'est pas obligatoire. Selon votre stratégie, annoncez plus : la quantité de cacao sur le marché augmentera et les prix baisseront. Inversement, les prix augmenteront s'il y a peu de cacao sur le marché.

Dans tous les cas, **vous ne serez pas obligé d'acheter la quantité que vous avez annoncée**. Par contre, il est interdit d'annoncer plus que vous ne pouvez stocker dans la case cacao de votre usine.



VOS PREMIERS PAS

Prenons la solution la plus simple (mais pas la seule) : vous avez un ouvrier, annoncez trois barres ; avec deux ouvriers, annoncez six barres, etc... ou plus si vous souhaitez faire des stocks.

... ET LA DEMANDE

Le banquier repartit en tas **à peu près égaux** la totalité des barres sur les **cinq** marchés internationaux.

Puis, les marchés sont ouverts **l'un après l'autre**, sur ordre du banquier (en commençant par New York).

Sur chaque marché, le cacao est vendu **au plus offrant**. Sur leur feuille d'achat, les joueurs inscrivent simultanément, et en secret, le prix auquel ils se proposent d'acheter la barre de cacao (cours) et le nombre de barres qu'ils souhaitent acheter sur ce marché.

Exemple : sous "PARIS COURS", "6000, 5" : Marché de Paris : à 6000 l'unité, je veux 5 barres.

Puis, ils annoncent leur proposition. Le plus offrant (cours le plus élevé) obtient son cacao (en le payant à la banque) et le pose, face claire, dans la case cacao de son usine. S'il en reste, le cacao est attribué à la deuxième meilleure offre, puis à la troisième...

Nota : les propositions sont faites dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le voisin de gauche du banquier, à New York, puis en commençant par Tokyo, etc.

Si plusieurs joueurs proposent le même cours, priorité est donnée au premier dans cet ordre de parole.

Les joueurs procèdent ainsi pour les cinq marchés du mois.



VOS PREMIERS PAS

Quel cours proposer ? Il n'y a pas de règle absolue mais une certitude : vous êtes limité par ce qui vous reste en caisse.



FABRIQUEZ AVEC VOS OUVRIERS

Pour transformer le cacao en chocolat, chaque joueur passe, en les retournant face foncée, les barres de la case Cacao à la case Chocolat de son usine, à raison de **trois barres (30 tonnes) maximum par ouvrier**.



VOS PREMIERS PAS

Exemple : avec 2 ouvriers et 5 barres de cacao, **passez les 5 barres**.

Avec 2 ouvriers et 7 barres de cacao, **passez 6 barres**. La septième reste en stock pour le mois suivant.



VENDEZ DU CHOCOLAT

Des clients désirent acheter du chocolat. Les cartes Contrat symbolisent les offres d'achat faites par ces clients à l'ensemble des joueurs.

Comment obtenir les contrats ? En participant à des négociations où votre intérêt sera de vendre le plus cher possible votre chocolat.

Avant les négociations :
placez votre curseur

Les commerciaux permettent au joueur de prendre part aux négociations à raison de **4 négociations par commercial**. Chacun indique le nombre de négociations auxquelles il veut participer à l'aide du pion noir (curseur) sur son tableau numéroté (de 0 à 15).

Marquez 4 si vous possédez un commercial, 8 pour deux commerciaux, 12 pour trois, mais 15 pour quatre.

Le plus grand nombre marqué détermine le nombre total des contrats proposés aux joueurs. **Le banquier sort ces contrats du talon** et les pose, face cachée, sur le centre du plateau.



VOS PREMIERS PAS

Si les joueurs marquent respectivement 8 (deux commerciaux), 12 (trois commerciaux), 8 et 4 (un commercial), 12 contrats seront donc négociés. Ainsi, le deuxième joueur aura l'avantage de participer aux 12 négociations. Le premier ne participera qu'à 8 négociations de son choix parmi les 12.

Déroulement des négociations (vente aux enchères)

Le banquier retourne le premier contrat. les joueurs, y compris le banquier, annoncent s'ils souhaitent participer à la négociation. Dans l'affirmative, **les participants reculent leur curseur** d'une case (lorsque le joueur recule son curseur sur zéro, il participe à sa dernière négociation).

La négociation commence. Le banquier annonce la quantité demandée par le client (de 10 à 60 tonnes) et le prix proposé aux négociateurs (prix de base). Il fait un tour de table, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le voisin de gauche du banquier. Si personne n'accepte de vendre à ce prix, il annonce des prix de plus en plus élevés, en faisant pour chaque prix, un nouveau tour de table. **Le premier** joueur qui arrête l'enchère, en acceptant le prix, **obtient le contrat**.



VOS PREMIERS PAS

Il est recommandé d'attendre un prix assez élevé. Ainsi, en vendant le plus cher possible, vous aurez de quoi payer le mois suivant vos employés, le cacao et... vous enrichir !

Vous obtenez un contrat

Prenez dans votre case Chocolat la quantité vendue et livrez-la à la banque. En échange, vous recevez la carte Contrat et le montant arrêté (billets entourés d'un bracelet)...

Mais, attention ! Vous ne pouvez pas l'encaisser tout de suite...

AVEZ-VOUS EMBAUCHÉ UN SECRÉTARIAT ?

Dans ce cas, il vous permet de transmettre à la comptabilité le contrat et son montant : placez-les alors tous les deux à gauche du cache (comptabilité). Vous pourrez transmettre ainsi **autant de contrats que vous avez de secrétaires**. Le **nombre de cartes contrat** en comptabilité ne peut donc jamais dépasser celui des secrétaires.

Si vous avez plus de contrats que de secrétaires, *le(s) contrat(s) en surnombre reste(nt) en attente* : posez-le(s) à droite du cache (secrétariat).

Vous pourrez le(s) transmettre dès le mois prochain (un contrat par secrétaire). Une seule condition : faites-le avant de poser tout nouveau contrat obtenu au secrétariat ou à la comptabilité (Dans la pratique, au moment où vous posez votre premier contrat obtenu. Si vous n'en obtenez aucun, à la fin des négociations). Sinon, vous devez attendre le mois suivant.

Vous pouvez cependant choisir, au moment où vous obtenez un contrat, de le laisser en attente au secrétariat, dans l'espoir d'en transmettre un, plus intéressant, dans le même tour de jeu.

Les joueurs procèdent ainsi pour tous les contrats du mois.



ENCAISSEZ AVEC VOS COMPTABLES

A gauche du cache (comptabilité) :

Ramassez **toutes** les cartes Contrat et reposez-les sous le talon.

Prenez les liasses à raison de **deux** (maximum) **par comptable**, et mettez l'argent en caisse (sous le cache) ; il est alors disponible (faites la fête et invitez-nous !). Les liasses restantes seront encaissées le mois suivant.



VOS PREMIERS PAS

Si vous n'obtenez aucun contrat, sachez qu'en fin de mois vous pourrez vendre à la banque 20 tonnes pour 20.000 (vente directe). Pour bien mener les enchères, vous pouvez aussi lire "Chocolat : le dernier carré".

Rupture de stock. Si aucun joueur ne peut livrer la quantité indiquée sur un contrat, celui-ci est reposé sous le talon.

Monopole. Si un seul joueur prend part à une enchère, il obtient le contrat au maximum indiqué.

LE CONFIDENTIEL

Chaque fin de mois, **sauf en janvier**, après encaissement des contrats, la première carte Confidential est retournée, lue à haute voix, puis rendue à la banque. Elle représente un événement important qui concerne tous les joueurs. Il se produit, soit immédiatement à la fin du mois, soit au début du mois suivant. Mais attention : à tout moment dès le début du mois, chacun peut, moyennant 15.000, lire **secrètement** la carte et la repérer face cachée **sur** le talon.

Quand le talon est épuisé, battez les cartes et remettez-les sur le plateau.



VOS PREMIERS PAS

A partir de février, en lisant secrètement cette carte, vous pouvez donc faire des prévisions.



FAITES VOS COMPTES

Avez-vous besoin d'argent pour le mois suivant (paye du personnel, achat de cacao ...) ? Deux solutions : l'Emprunt ou la Vente directe. Vos affaires prospèrent : faites des placements. **Dans tous les cas, consultez la rubrique "Finances".**

Le mois est terminé. Le banquier transmet la banque à son voisin de gauche pour un nouveau tour de jeu.



ATTENTION À L'EXPRESS

Ces cartes sont destinées à vos concurrents. Posé devant un joueur, l'Express crée un incident dans son entreprise. Il est ensuite rendu à la banque. Il peut être joué à tout moment (sauf en janvier). Un joueur ne peut pas recevoir plus d'un Express par mois.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui possède la plus grande fortune est déclaré vainqueur. Félicitations ! Le dernier mois, il est interdit de prendre plus de contrats que le secrétariat et la comptabilité ne peuvent transmettre puis encaisser. **Les joueurs comptent l'argent en caisse**, après remboursement des emprunts et encaissement des placements.

FINANCES

DÉPRIME ? DES PRÊTS !

En cas de difficultés financières, empruntez 50 000.

Le banquier vous remet avec cette somme une carte Emprunt (lire les conditions au dos).

Important : Vous pouvez emprunter à condition de ne pas avoir, à l'issue de votre prochaine embauche, plus de

personnel qu'un quelconque des autres joueurs. Si nécessaire, il vous faudra licencier. Les intérêts doivent être payés chaque fin de mois, **y compris le mois où vous remboursez**. Un emprunt est renouvelable **un autre mois** (emprunt total maximum : 100 000). Au-delà, la banque ne peut plus rien pour vous... Voyez avec vos concurrents, sinon, c'est la faillite.

VENDEZ DU CHOCOLAT... AU NOIR

Vous n'avez obtenu aucun contrat ce mois-ci ! Vendez directement à la banque 2 barres maximum, au prix de 10 000 la barre, que vous encaissez immédiatement.

QU'ALLEZ-VOUS FAIRE DE VOS MILLIONS ?

Vous pouvez les faire fructifier : achetez des titres de placement. Leur valeur augmente tous les mois (comme l'indique le tableau sur le titre). Ainsi, vous pouvez acheter un titre en mars (61 000) et le revendre à la banque en juin (83 000).

COMMENT CALCULER VOS SALAIRES

Utilisez éventuellement le tableau des salaires sur le cache qui vous indique le total des salaires de chaque catégorie et, sur la feuille d'achat, additionnez-les dans la case Mémento du mois.

Exemple : vous avez 2 Ouvriers, 1 Commercial, 3 Secrétaires, 2 Comptables.

Mémento salaires :

$12 + 12 + 24 + 20 = 68000$

D'un mois sur l'autre, vous pouvez aussi calculer vos salaires en ajoutant simplement les salaires du personnel embauché.

Exemple : j'embauche 1 Commercial.

$68000 + 12000 = 80000$



ACHAT DU CACAO : FAITES UNE DEMANDE EN RÈGLE

- Les cours proposés sont obligatoirement 1 000 ou un multiple de 1 000.
- Vous ne pouvez pas demander plus de barres que vous ne pouvez en entreposer dans la case cacao de votre usine.
- Si vous faites la meilleure offre, vous êtes obligé d'acheter le cacao que vous demandez.
- S'il n'y a pas d'acquéreur, le cacao est remis à la banque.

L'EXPRESS DOIT ARRIVER A LA BONNE HEURE

Pour être efficaces, certains **Express** doivent être joués à des moments précis du mois. Ainsi, envoyez la carte **Formidable** avant le début de la fabrication, la carte **Scandale** au moment où votre concurrent accepte un contrat, etc. Sinon, elle perd son effet.

D'autre part, si un concurrent ne peut répondre à un **Express** (faute d'argent, par exemple), la carte est annulée et posée à la banque.

NOUS AVONS LU

MES TRUCS DE CHOC

Editions Schmidt

AMBITION : les conseils d'un champion

Dans ce livre remarquable, notre champion national nous révèle tous les trucs qui lui ont permis d'atteindre les sommets. Son truc de choc : ne pas oublier que le but du jeu est de gagner plus que les concurrents et non pas gagner le plus possible. Par conséquent, sachez parfois dépenser un peu d'argent pour coincer vos adversaires...

CARTES VIERGES : VOUS AVEZ CARTE BLANCHE !

Les cartes vierges vous permettent de remplacer des cartes perdues. Cependant, si vous êtes particulièrement soigneux et débordant d'imagination, nous ne saurions trop vous encourager à inventer de nouvelles cartes que vous pourrez introduire dans le jeu.

NÉGOCIATIONS

CHOCOLAT : LE DERNIER CARRÉ

John, le banquier du mois, a retourné le dernier contrat : 30 tonnes. L'atmosphère est tendue. Sans aucun contrat, Aldo et Lucy sont en difficulté. John annonce "30 t, 25 000" et fait un rapide tour de table, pour la forme. A sa gauche, Lucy dit non : elle ne vendra pas à perte. Pour Aldo, c'est déjà fini; avec 20 t seulement en stock, il ne pourrait pas livrer le contrat. Lee, l'élégant PDG de Choc-Pouce, refuse d'un mouvement de tête. Le banquier passe aussi et monte : "30 t, 28 000". Un tour de table précis et rapide : c'est non. "30 t, 33 000". Lucy passe; Lee hésite puis craque, il prend le contrat. Apprécions la belle manœuvre du banquier. Le contrat ne l'intéressait pas et il a provoqué la décision de son concurrent en montant brusquement de 5 000, **le maximum autorisé** (sauf accord tacite) : avec 33 000, le bénéfice sera maigre. Bien mener les négociations est un atout dans le jeu du banquier qui compense le désavantage de parier en dernier sur une enchère.

REGLE FACULTATIVE

MARCHÉ DU CACAO : DES CONTRÔLES. COMMENT J'AI MANQUÉ UNE.ARNAQUE

Francfort. 22 h 32. 7 barres sur le marché. Nous avions tous inscrit nos propositions sur les feuilles d'achat. Karl annonce (sans montrer sa feuille) : "4000, 5 barres". Angela : "6000, 4 barres"... Aïe ! Je n'ai inscrit que 3000, 3 barres. Et Angela, avec la meilleure offre, va obtenir le cacao. C'est décidé : je bliffe : "7000, 3 barres !". Un silence, puis Angela s'exclame "contrôle". Je dois montrer ma feuille d'achat. Mon bluff a échoué. Résultat: je paie à Angela une amende fixe de 5000. Mon annonce est annulée et le cacao revient à la meilleure offre : C'EST LA RÈGLE ! Mais si, par contre, Angela m'avait soupçonné à tort, elle aurait dû me payer 5000 de dédommagement.

REGLES A DEUX OU TROIS JOUEURS

La partie se déroule selon les même règles, avec une exception : au moment des négociations, les Commerciaux participent à raison de 2 négociations (à 2 joueurs), ou 3 négociations (à 3 joueurs) par Commercial (et non pas 4). Nota : si un joueur, en faillite, quitte la table de jeu, modifiez la règle comme indiqué ci-dessus.

COURRIER DES LECTEURS

RACKET À L'EXPRESS

Catherine, de Lyon : Lors d'une récente partie, mon concurrent mais néanmoins mari, avec lequel je m'étais querellée auparavant, m'a tendu un Express en déclarant : "donne-moi 6000 ou je te pose cette carte". Ce n'est pas prévu dans la règle. Que dois-je faire ?

Les auteurs : Ma chère Catherine, arrêtez de vous quereller car nous ne pourrons bientôt plus répondre à votre abondant courrier. Sachez que le chantage n'est pas interdit à condition de ne pas montrer le texte de la carte.

DEMANDEZ LE CONFIDENTIEL

François, de Toulouse : Je sais que vous ne publierez pas ma lettre, mais je tiens à dénoncer les petits malins qui, non contents d'acheter pour 15 000 la lecture secrète du Confidential, revendent l'information à certains de leurs camarades. C'est une honte. Qu'en pensez-vous ?

Les auteurs : Ce n'est pas une mauvaise idée; nous n'y avions pas pensé. Rappelons cependant que, la lecture de la carte étant secrète, il est interdit de la montrer. Attention donc au bluff !