



Le jeu qui vous permet de jouer avec l'économie globale sans vous embêter à essayer de dominer le monde.

Pour jouer, il vous faut :

- Au moins 5 personnes
- Des jetons, de type jetons de poker, allumettes, etc. Environ une centaine par personne.
- Un papier et un crayon par personne.

Mise en place :

- Si vous avez assez de joueurs et de joueuses, séparez-les en économies locales avec cinq joueurs et joueuses ou plus par groupe.
- Chaque participant-e commence avec 10 jetons, et ceux-ci doivent de manière générale rester visible pour les autres.
- Assignez une carte de Régulation Gouvernementale et une carte de Conditions d'Égalité à chaque économie locale.

Comment jouer :

Au début de chaque tour, chacun-e choisit une action et la note sur un morceau de papier. Quand tou-tes ont choisi leur action, tou-tes les révèlent en même temps. Personne ne peut changer son action une fois celles-ci révélées. Les jetons sont donnés ou pris aux participant-es comme indiqué par les actions.

Le TRESOR est un pot commun dans lequel les joueurs et joueuses peuvent placer des jetons en fonction des actions choisies, ou si l'Etat Providence est en jeu. Le TRESOR est reversé en le partageant également entre tou-tes à la fin de chaque tour, une fois toutes les actions appliquées.

Une fois toutes les actions appliquées et le TRESOR distribué, le tour de jeu est terminé et le tour suivant peut démarrer.

La quantité de jetons qu'un-e participant-e peut voler/créer/détruire dépend de sa richesse en début de tour et de l'action choisie. Voir le tableau ci-dessous :

Richesse	Vol	Construction seul-e	Construction partagée	Entreprise communautaire
0-10	+4 -4	+3	+2 +2	+2 joueur-se +4 Trésor
11-20	+8 -8	+6	+4 +4	+4 joueur-se +8 Trésor
21-30	+16 -16	+12	+8 +8	+8 joueur-se +16 Trésor
31-40	+32 -32	+24	+16 +16	+16 joueur-se +32 Trésor
41-50	+64 -64	+48	+32 +32	+32 joueur-se +64 Trésor

Une année financière est constituée de 10 tours. Une fois l'année financière terminée, les joueurs et joueuses de toutes les économies se rejoignent pour comparer leurs scores. Le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui a le plus d'argent dans toute l'économie globale.

REGULATIONS GOUVERNEMENTALES

Les cartes Régulation Gouvernementale suivantes peuvent être imprimées et données à chaque économie locale. Chaque économie peut avoir une ou les deux conditions, et chaque condition peut être donnée à une ou plusieurs économies, donc imprimez autant de cartes que nécessaire.

Etat providence

Cette économie est un état providence. Cela signifie que chaque joueur-se doit donner 50% (arrondi en dessous) des jetons reçus chaque tour au Trésor, qui sont ensuite redistribués à tou-tes comme prévu dans les règles.

Anonyme

Cette économie est anonyme. Cela signifie qu'il doit y avoir un-e comptable. Le ou la comptable ne peut pas être joueur-se. Les joueur-ses ne doivent pas montrer leurs jetons et les dissimulent derrière un écran en carton. Chaque tour, lorsque les joueur-ses ont choisi leurs actions, ils les montrent au Comptable et non aux autres joueur-ses. Le-la Comptable calcule alors combien de jetons chacun-e reçoit ou perd, et les distribue ou les retire à chacun-e sans que les autres le voie. La seule partie du jeu qui reste visible est le Trésor. Celui-ci est redistribué de manière visible à la fin du tour.

CONDITIONS D'EGALITE

Les cartes Conditions d'égalité suivantes sont à imprimer et à distribuer à chaque économie.

Chaque économie ne reçoit qu'une carte Conditions (contrairement aux régulations gouvernementales), mais une même Condition peut être donnée à plusieurs économies.

Société égalitaire

Chacun-e commence la partie avec 10 jetons.

Société divisée

Les joueur-ses sont divisé-es en deux. La moitié reçoit 7 jetons et l'autre moitié 13 jetons. En cas de nombre impair, un-e joueur-se reçoit 10 jetons.

Société très divisée

Les joueur-ses sont divisé-es en deux. La moitié reçoit 3 jetons et l'autre moitié 17 jetons. En cas de nombre impair, un-e joueur-se reçoit 10 jetons.

Société élitiste

Un-e joueur-se sur quatre est désigné-e comme faisant partie de l'élite. 3 jetons sont prélevés à tou-tes les joueur-ses qui ne font pas partie de l'élite et partagés entre les joueur-ses de l'élite.

Société très élitiste

Un-e joueur-se sur quatre est désigné-e comme faisant partie de l'élite. 7 jetons sont prélevés à tou-tes les joueur-ses qui ne font pas partie de l'élite et partagés entre les joueur-ses de l'élite.

ACTIONS ALTERNATIVES

Une seconde version des actions possibles, plus développée, peut être utilisée.

Action	Ma richesse en début de tour				
	0 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50
<input type="checkbox"/> Construire	3 jetons	6	12	24	48
<input type="checkbox"/> Voler : _____	6 jetons pris à l'autre	12	24	48	96
<input type="checkbox"/> Partager : _____	2 jetons et 2 pour l'autre	4 et 4	8 et 8	16 et 16	32 et 32
<input type="checkbox"/> Bonne action	2 jetons et 4 au trésor	4 et 8	8 et 16	16 et 32	32 et 64
<input type="checkbox"/> Vandaliser : _____	10 jetons perdus pour l'autre, rien pour vous	20	40	80	160
<input type="checkbox"/> Action désintéressée	8 jetons donnés au Trésor depuis la banque	16	32	64	128