

Règles générales du jeu *Triple Bataille* *Le jeu de la Banque, l'État, et vous.*

Batailles économique (entre joueurs), monétaire (contre la banque),
et collective pour faire évoluer juridiquement le système de création monétaire.

Licence et conditions de diffusion : Ce jeu est diffusé sous licence libre Creative Commons CC by-sa-nc 4,0+ par Nicopaz sur jeu-triple-bataille.timlib.com

Les détails de la licence ainsi que les règles et plateaux de jeu sont disponibles sur le site web. Vous pouvez donc modifier et distribuer ce jeu en respectant les conditions de licence, qui sont en résumé les suivantes : mentionner l'auteur et le site web origine, diffuser de manière non commerciale (y compris publicités) sauf accord avec l(es) auteur(s), et diffuser sous licence identique CC by-sa-nc 4,0+, en ajoutant vos noms d'auteur et coordonnées web à la suite. La dernière page des règles du jeu donne plus de détails sur la licence, et l'ensemble des informations ainsi que le texte complet de la licence se trouve sur le site jeu-triple-bataille.timlib.com.

But du jeu : Ce jeu est permis avant tout de découvrir le fonctionnement de la monnaie classique, issue de dettes, et de la monnaie libre telle que la June (G1).

Et pour attirer le joueur, on peut déterminer un gagnant à la fin de la partie, en comptant les cartes monnaies et les biens immobiliers et usines de chacun.

Joueurs et mode de jeu : Pour 3 joueurs et plus, beaucoup plus... Les joueurs peuvent entrer et sortir du jeu à tout moment.

Lorsque le nombre de joueur est important, il est utile pour fluidifier la partie d'avoir un maître du jeu qui joue la banque, explique les règles, et régule la partie, en déclenchant par exemple certains événements. Durée minimale de environ 15 minutes en mode monnaie dette ou monnaie libre. Plus si l'on veut, et beaucoup plus en mode historique.

Mode découverte : il n'y a pas de création monétaire, c'est juste pour apprendre les règles... si on en a besoin : distribuer 12 cartes monnaie à chacun, et jouer des batailles jusqu'à ce qu'un joueur perde toutes ses cartes. On peut faire quelques tours ainsi pour apprendre les règles avant de se lancer dans un autre mode.

Mode monnaie dette : chaque joueur débute avec 6 cartes monnaie (monnaie initiale, non issue de crédit), puis dès la seconde bataille pourra contracter des crédits ou se faire salarier. Tout nouveau joueur arrivant en cours de partie devra forcément contracter un crédit, à moins qu'un autre joueur lui fasse un don.

Mode monnaie libre : chaque joueur reçoit 3 DU pendant son enfance (soit 6 cartes monnaies) et débute le jeu. Tout nouveau joueur arrivant en cours de partie reçoit 3 DU comme les autres enfants puis débute dans le jeu actif.

Brève présentation du concept monnaie libre utilisé dans ce mode de jeu : la création monétaire libre est régulière et découplée des crédits (qui n'existent plus en tant que création de monnaie). Chaque jour une quantité de nouvelle monnaie libre est créée et immédiatement distribuée en part égales à chaque être humain. Une sorte de revenu universel financé par création monétaire. Aucun impôt n'est nécessaire pour financer cette distribution, la création de nouvelle monnaie suffit à alimenter ce fonctionnement. On appellera la monnaie créée et distribuée chaque jour le Dividende Universel. De plus le fonctionnement global économique et financier n'est pas perturbé puisque la quantité totale de monnaie créée chaque jour reste similaire à la quantité créée aujourd'hui dans le système de monnaie classique. Pour un ordre de grandeur, aujourd'hui sont créés en Europe environ 20 Euros supplémentaires chaque jour pour chaque habitant (... donc plus que le RSA, qui lui est actuellement financé par l'impôt).

Mode partie courte : se joue en 10 batailles, que ce soit en monnaie libre ou monnaie dette, puis on compte les points. Pour la partie courte en monnaie dette, on jouera forcément une bataille après un changement de valeur monétaire (donc parfois on jouera 11 batailles), puis on comptera les points.

Mode historique : la partie débute en 1946 en mode monnaie dette, avec la phase des trente glorieuses et les taux d'intérêt adaptés (voir plateau de la création monétaire – mode historique), puis ils évoluent au cours des décennies avec la phase de crise économique lente, des crises financières de 2001 et 2008, puis la phase de taux très bas, et éventuellement les joueurs parviendront en mode coopératif simulant le processus démocratique (ou autre) à instaurer la monnaie libre officielle... Cela durera un bon moment, mais pourquoi pas puisqu'on peut entrer et sortir du jeu à tout moment.

Dans ce mode la banque est jouée par un joueur (ou plusieurs si les joueurs sont très nombreux), et son rôle est de choisir les taux d'intérêt pour piloter le financement de l'économie afin de maximiser les profits de la banque sans asphyxier l'économie par manque de monnaie...

Les joueurs les plus créatifs parviendront peut-être même encore plus loin, jusqu'à créer encore un autre système, basé sur le don, le partage, ou toute autre forme de coopération harmonieuse (inspirée de tribus autochtones, de *La belle verte*, ou de nos rêves les plus grands).

Principe du jeu :

La monnaie est représentée par des cartes à jouer, quelle que soit sa valeur, une carte monnaie vaut autant que les autres. On parle aussi de liasse de monnaie, dont la quantité varie parfois selon les phases de jeu. On paie donc en liasses de monnaie, qui sont un groupe de 1 carte monnaie, 2 cartes, ou éventuellement 4 cartes, tout ceci étant précisé sur le plateau de la création monétaire selon l'avancement du jeu. Ces cartes monnaies sont utilisées pour payer les loyers et alimentation chaque tour, et pour jouer les batailles économiques, qui sont des investissements économiques dans l'espoir d'en retirer un bénéfice. Dans le cadre d'une bataille on regardera la valeur de la carte (As, supérieur au roi, lui-même supérieur à la dame, etc...). La carte la plus forte déterminant le premier gagnant, la carte la plus forte parmi les joueurs restant déterminera le second gagnant, etc, et en cas d'ex-æquo se référera à la feuille de déroulement des batailles. Les cartes payées en tant que loyer ou alimentation ne sont pas retournées, et ne permettent pas de remporter des batailles.

Matériel :

tous les plateaux et règles du jeu (impression A4 des pdf, une dizaine de pages, et un plateau joueur par participant, pour que les débutants s'y retrouvent)

un pion pour avancer sur le plateau de la création monétaire,

pour 2 à 4 joueurs, prendre un jeu de 54 cartes pour les cartes monnaies,

plus éventuellement des cartes de taille (ou couleur) différentes qui représenteront des valeurs croissantes (par exemple petites cartes valant 1, moyennes cartes valant 2, grandes cartes valant 4)

plus un jeu différent de cartes utilisées de dos (ou cartes de visite, ou pions) qui représenteront les crédits contractés par les joueurs.

plus encore d'autres cartes ou pions utilisées de dos, qui représenteront les maisons et usines.

concrètement, avec plusieurs jeux de fond de tiroir on s'en sort facilement (cartes classiques, cartes de tarot (sans les atouts et cavalier), jeux divers (7 familles, etc), et éventuellement billets de jeux de société).

pour 5 à 9 joueurs, deux jeux de 54 cartes, plus ... pour 10 à 20 joueurs, trois jeux de 54 cartes, plus ... etc... (nombre précis de cartes à vérifier)

Notes Générales et Variantes de jeux

Les taux d'intérêts ont été choisis pour être simple et faciliter les manipulations des cartes. Il serait très simple de les changer en changeant la durée théorique d'une bataille.

L'idée générale est que le nombre de bataille par cycle soit tel que à la fin du cycle théorique, le joueur ait payé en intérêt le même montant que celui emprunté. Il n'a alors payé que des intérêts, et n'a pas commencé à rembourser le principal du crédit, comme s'il renouvelait son crédit à la fin de chaque bataille.

On pourrait donc par exemple choisir 4 batailles par cycle,

et intérêt = 1 par bataille et par crédit (donc 25% pour la durée de la bataille) ;

et par exemple 1 bataille représenterait = 8 ans, soit un taux annuel proche de 3 %,

et donc un cycle = $4 \times 8 = 32$ ans ,

ou bien intérêt = 2 (donc 50%), et donc uniquement 2 batailles par cycle,

ou encore 5 batailles par cycle, et intérêt = 1 (donc 20%), et cycle = $5 \times$ durée que l'on veut

Pour aller plus loin, un tableur sera disponible sur le site web jeu-triple-bataille.timlib.com pour comprendre les calculs précis, ou pour faire les vôtres

Variantes possibles :

Modification des taxes de l'État : habituellement lors de la bataille économique, l'état prélève 2 liasses de monnaie avant et entre chaque gagnants. Ce nombre peut être modifié pour accélérer ou ralentir une partie, en prenant / rendant ou pas ces cartes sur les gains des joueurs.

Cartes monnaies de valeurs différentes : Comme des billets de valeurs différentes, on distingue les cartes monnaies par leur taille et/ou leur couleur (petite taille, moyenne, ou grande cartes de tarot par exemple). Leur valeur étant de 1, 2, et 4.

Cela permettra notamment de simplifier le comptage des liasses, les dévaluations, et changements de valeur de monnaie : au lieu de diviser par deux les tas de cartes, il suffira de dire que les cartes qui valaient 4 ne valent plus que 2, celles qui valaient 2 ne valent plus qu'1, et diviser par deux le nombre de celles qui valaient 1.

Changement monétaire surprise : au lieu d'intervenir au moment précis déterminé par le nombre de crédit, on tirera une carte au hasard en tout début de bataille, et si c'est un pique (ou pique/trèfle), le changement de valeur intervient et personne ne peut rien faire avant, sinon on tirera une nouvelle carte en début de bataille suivante, et ainsi de suite.

Prix des ateliers progressifs : le premier atelier coûte 8 liasses à l'achat, le second atelier/usine coûte 16 liasses, et le troisième (correspondant à la grande usine) coûte 24 liasses. (ceci au lieu d'un coût de 8 liasses pour chacun).

Héritage aléatoire : au lieu de recevoir l'épargne de leur parents au douzième tour, à partir du 8ème tour un tirage de carte pour chacun en début de tour définit qui hérite : une carte *pique* signifiant héritage et réception des 3 cartes monnaie (si ces 3 cartes ont énormément perdu en valeur, ce qui est fort probable, le joueur percevra l'équivalent de 1 maison car on estime qu'une partie a été consommée mais aussi que des placements judicieux ont été faits).

Mise secrète : les joueurs n'indiquent pas le nombre de liasses qu'ils vont jouer dans la bataille économique, et retournent leurs cartes tous ensemble (s'il l'un oublie de le faire à ce moment là, il ne joue pas cette bataille).

Cartes Evénements : chaque joueur qui retourne ses cartes lors de la bataille économique (et uniquement ces cartes là) est soumis à l'évènement ou aux évènements correspondants aux valeurs des cartes. Par exemple s'il a retourné un Roi de Cœur (l'amour donne des ailes) il gagne comme s'il avait misé une carte de plus. Si c'est une Dame de Cœur (vivre d'amour et d'eau fraîche), il n'a pas de frais d'alimentation le tour suivant,

As de Pique (Aie ça fait mal) il ne peut plus faire de crédit ce tour ci,

Roi de Carreau (maître de l'économie), il est invité à siéger à des conseils d'administration (s'il a au moins 2 usines) et reçoit 2 liasses monnaie provenant du plateau industrie pendant les 3 tours suivant (ou pourquoi pas tant qu'il conserve ses cartes usines).

As de Carreau (magie économique), une entente avec les marchés public intervient, et le joueur perçoit 1 carte pour chaque usine construite (provenant du plateau industrie).. 10 de trèfle (aide sociale), s'il n'a ni maison ni usine, il reçoit 1 liasse pendant 2 tours. Etc... et certaines cartes peuvent avoir un effet dépendant de la richesse du joueur (nombre de maisons, nombre d'usines, etc.).

Liste des événements disponible prochainement, ou à inventer par vous même.

Gains choisis : Les gagnants choisissent certaines de leur cartes prises en bénéfice parmi celle des perdants... (1, 2,... ou toutes) ...ce qui favorisera leurs futures victoires... Par exemple : Le vainqueur garde les cartes qu'il a mises. S'il n'est pas salarié, il choisit parmi les autres cartes mises celle qu'il veut prendre en bénéfice :

- plusieurs options : il n'en choisit qu'une, ou il en choisit autant qu'il a misé de cartes, ou il choisit toutes les cartes qu'il gagne (attention, cela privilégie beaucoup le gagnant pour les tours suivants).

mais s'il est salarié, ces choix sont pour le patron.

Si une carte tête a gagné (as, roi, dame, ou valet) elle sera replacée dans la pioche (qui sera souvent battue) et celle du haut sera prise par le joueur, et placée en haut de sa pile de carte. Penser à bien repérer qui sont les autres gagnants avant de prendre leur cartes... Dans tous les cas, les cartes gagnées sont mélangées avant d'être placées sous les autres cartes du joueur. De plus, lors de la distribution du DU ou des crédits, les cartes reçues seront placées en haut des cartes des joueurs (pour effet de surprise).

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

Début de partie et Cycles de jeu - on déplacera le pion sur le plateau de la création monétaire au fur et à mesure des manches et des cycles de jeu.

naissance du joueur

pendant ses 10 premières années, il est nourri et logé par ses parents, pas de dépenses ni de DU épargné (en tout cas dans ce jeu)

Adolescence du joueur :

de 10 à 20 ans, toujours nourri et logé par ses parents, et pas de dépenses obligatoires.
si monnaie libre : pendant ces 10 ans il perçoit 2 DU soit 4 liasses mais en dépense 3, il lui reste donc 1 liasse. Ces années d'insouciance permettent d'apprendre les règles du jeu, et juste après il volera de ses propres ailes...

Chaque joueur débutera le jeu au cycle suivant avec pour richesse

- un DU de plus, soit **3 liasses au total** (en Monnaie libre) ,
 - ou **3 cartes monnaies** initiales (en Monnaie dette),
- Les parents des joueurs ci dessus ont mis de coté 3 liasses d'épargne pour faire face aux imprévus, Ces sommes seront perçues plus tard en héritage. On placera ces cartes dans une pile spéciale et les joueurs les recevront au douzième tour.
- ou pour les joueurs arrivant en cours de partie : rien du tout..dommage

Chaque cycle se déroule en plusieurs batailles : chacune correspondant à 5 ans pour les modes *Monnaie libre* et *dette* (variable pour *Historique*). Il y a 3 batailles (environ) par cycle, soit une durée de cycle de 15 ans. Correspond aussi à une inflation totale de 100 % (soit 3% par an environ).

1ere bataille du cycle (correspond à 5 ans)

voir ci-dessous les détails du déroulement de chaque bataille

• 2eme bataille

correspond à 5 ans de plus

• 3eme bataille, et parfois plus

selon les cycles : 5 ans de plus

Début de la bataille :

- chacun reçoit 1 DU si monnaie libre, sinon chacun peut contracter un ou plusieurs crédits (de 6 monnaies) (parfois obligatoire pour payer le loyer et l'alimentation de la bataille à venir)
- chaque joueur doit payer 1 liasse pour l'alimentation, et 1 aussi pour le loyer sauf s'il possède une maison.
- Pensez à dépenser pour vos loisirs ☺
- l'état paie 2 x Nb Pers salaires de 2 liasses et 1 x Nb Pers d'aides sociales de 1 liasse.
- L'industrie-bâtiment paie ses salaires.

Cœur de la bataille économique

- chacun peut se proposer comme salarié et recevoir son salaire d'un joueur employeur, ou de l'état (mais ne fera alors des bénéfices réduits)
- ceux qui ont des maisons en location encaissent les loyers payés.
- ceux qui veulent faire une bataille économique le peuvent et collectent les éventuels bénéfices (ou partagent avec l'employeur éventuel (qui prend tout sauf les cartes et salaires du salarié).

Fin de la bataille

- paiement des intérêts de crédit : 2 monnaies par crédit contracté (ou autre selon taux), l'état aussi.
- remboursement éventuel de crédits (par crédit complet de 6)
- ceux qui ont des maisons secondaires payent 1 liasse par maison pour l'entretien.
- chacun peut acheter / faire construire, ou vendre des maisons ou usines aux autres joueurs (voir plateau de l'industrie et du bâtiment).

- 2eme bataille du cycle, et suivantes comme pour bataille précédente, et à chaque fois on avance le pion sur le tableau de la création monétaire.

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

fin du cycle : on mélange la pioche (surtout si on utilise la variante permettant au vainqueur de choisir les cartes qu'il prend).

- si monnaie libre : la valeur du DU a été multipliée par deux depuis le début du cycle, donc chacun fait deux tas avec ses cartes monnaie, et ne garde que le premier. toutes les valeurs sont conservées puisque l'on compte en DU (prix des maisons, des entreprises, des loyers). L'état aussi divise par deux ses quantités de cartes monnaie. Si des joueurs se sont mis d'accord pour des prêts entre eux, les montants aussi seront divisés. Puis on avance le pion sur la première case du cycle suivant.
- si monnaie dette : les variations de monnaie et de valeurs dépendent de la quantité de monnaie créée (voir tableau de création monétaire)

Règles de la bataille économique : chaque bataille se déroule comme suit :

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

- Chaque joueur qui a de la monnaie peut se lancer dans la bataille économique.
- chacun peut se proposer comme salarié.
il recevra alors un salaire :
2 liasses par l'état, sachant qu'il lui faut payer le loyer et l'alimentation, il remplace alors un fonctionnaire ;
ou 3, 4 ou 5 liasses par d'autres joueurs selon la taille de leurs usines, et il devra jouer dans la bataille 1,2 ou 3 liasses.
- les cartes payées en loyer par les joueurs et fonctionnaires n'ayant pas de maison, seront soit payées aux propriétaires bailleurs, soit remportées avec les autres cartes.
- les cartes payées en alimentation par les joueurs et fonctionnaires seront remportées par les gagnants.
- chacun choisit combien de cartes il va jouer : selon son salaire s'il est salarié par un autre joueur, ou 1, 2, 3 liasses s'il possède des ateliers (et au maximum son Nb d'atelier).
Chacun l'annonce aux autres joueurs (qui peuvent changer d'avis s'il le veulent...)
- une fois tout le monde d'accord sur le nombre de carte qu'il va jouer, tout le monde les retourne en même temps.

- L'état finance par l'argent public des fonctionnaires et sous-traitants (par exemple tous les secteurs, santé, transports etc sont pris en compte ainsi) : montant total = $2 \times \text{Nb Pers liasses}$
il paie aussi des aides sociales : $1 \times \text{Nb Pers liasses}$
- Il y a autant de fonctionnaires que le Nb de Joueurs $\times 2$
- Ils sont payés par l'état 2 liasses par bataille :
1 pour l'alimentation, qui sera remportée par les gagnants de la bataille économique, et 1 pour le loyer (qui sera éventuellement payée à un propriétaire bailleur s'il y en a), ou prise par les gagnants.
- En mode Monnaie dette, l'état contracte un crédit s'il le faut pour payer les salaires.
- En mode historique cela dépendra des phases : parfois il pourra aussi réduire les effectifs ou privatiser des sociétés d'état pour sauver le court terme.
- En mode Monnaie libre, les fonctionnaires touchent aussi le DU et le dépensent en plus de leur salaire, ce qui fait tourner l'économie.
l'état, entité administrative, ne touche pas le DU, ni la banque, car seuls les humains le reçoivent.

- celui qui a la plus forte carte gagne en premier (seule la première carte compte pour les liasses)
 - en cas d'ex-aequo, c'est celui qui a le plus de soutien économique qui gagne : nb de cartes mises + nb de cartes usine (une carte usine vaut comme un 2)
 - si toujours ex-aequo, c'est la meilleure carte suivante qui détermine le gagnant.
 - si encore ex-aequo, la meilleure carte n'est pas gagnante, et c'est un troisième joueur qui peut ainsi gagner, mais si même en enlevant cette meilleure carte ils n'y a pas de troisième gagnant, alors ils se partagent les bénéfices en choisissant chacun leur tour. (à vous de trouver qui commence, et la dernière carte va forcément à celui qui n'a pas commencé)
 - le vainqueur gagne en bénéfice le nombre de cartes indiqué ci-dessous, prises parmi les cartes disponibles dans cette bataille qui sont non visibles ou en remplaçant les cartes visibles par de nouvelles prises dans la pioche, et celles qui ont été mises seront défaussées sous la pioche.
(variantes qui permettent de choisir les cartes des vainqueurs, voir en bas de page).
Si le vainqueur était salarié, il ne gagne en plus de son salaire (loyer plus alimentation) que le nombre de cartes qu'il avait misé (en bonus), et les autres cartes bénéfiques seront pour le patron.
- Déroulement précis :
- **l'état prend 2 liasses de carte monnaie en taxe dès le départ.**
 - Premier gagnant : le nombre des liasses gagnées en bénéfice tant qu'il en reste est le suivant :
 $7 \times \text{Nb de liasses qu'il a mises}$ (1, 2, ou 3 selon son nombre d'ateliers)
 - l'état prend 2 nouvelles liasses de carte en taxe entre deux gagnants
 - Second gagnant : $6 \times \text{Nb de liasses qu'il a mises}$
 - l'état prend 2 nouvelles liasses de carte en taxe entre deux gagnants
 - Troisième gagnant : $5 \times \text{Nb de cartes qu'il a mises}$
 - l'état prend 2 nouvelles liasses de carte en taxe entre deux gagnants
 - Quatrième gagnant et suivants : $4 \times \text{Nb de cartes mises}$
 - Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte. S'il ne reste plus de gagnant, l'état prend le reste.
 - Si un gagnant était en demi-régime car était en même temps salarié du public, il ne remporte que **3 x Nb cartes mises** (sans faire diminuer le nombre pour le suivant)
 - Les joueurs qui n'ont pas d'atelier et misent tout de même une carte, ne peuvent gagner qu'après tous les autres, et **3 x Nb cartes mises**. Si en plus ils sont salariés du public ils ne remporteront que **2 x Nb cartes mises**.
 - Toutes ces règles sont longues et complexes, et parfois méconnues des joueurs.. comme dans la vie... il vaut évidemment mieux lire toutes les fiches d'informations et tous les plateaux également.

= 1
 + + = ...
ALIMENTATION : 1 Liasse
LOISIRS & EXTRAS : libre

= 1
LOYER : 1 Liasse si locataire

= 1
BATAILLE : 1 Liasse mise

= 1
BATAILLE : 1 Liasse mise

= 1
BATAILLE : 1 Liasse mise

Salarié public :
 ← 2
 salaire = 2 liasses par bataille, financé par l'Argent Public

Crédits non garantis (Nb max.)
 = 2 x Nb cartes-par-liasses, soit 2 ou 4 crédits (sauf si la banque assouplit les critères)

OU
Micro-entreprise
 si pas d'atelier : **gain = 3x** (après les autres)
 et si déjà salarié dans le domaine public : **gain = 2x** (impossible si salarié par un autre joueur)
 coût = 0 : à la maison.

VERSION 0-2 PRELIMINAIRE

atelier principal.....

: 8
 7x
 6x 5x
reste ← 4x

permet de miser 1 liasses dans bataille économique, 1^{er} : gain= 7 x mise, 2^{eme} : gain= 6x , 3^{eme} gain = 5 x ; gain mini = 4 x si mi-régime (salarié public) : gain = 3x mise
 Coût = 8 liasses

liasse de Crédit garanti

..usine principale...

: 8
 7x
 6x 5x
reste ← 4x

permet de miser une 2eme liasse dans la bataille, et permet d'appuyer de 2 les cartes investies en cas d'ex-æquo dans les batailles.
 Gains similaires à atelier principal. (impossible d'être en même temps salarié du public)
 Coût = 8 liasses

liasse de Crédit garanti

..grande usine principale

: 8
 7x
 6x 5x
reste ← 4x

permet de miser une 3eme liasse dans la bataille, et d'appuyer de 3 les cartes investies en cas d'ex-æquo.
 Gains similaires à atelier principal. (impossible d'être en même temps salarié du public)
 Coût = 8 liasses

liasse de Crédit garanti

Plateau Joueur poser les cartes dans les cadres, et les crédits garantis en dessous (par 2 crédits si liasses de deux)

maison principale (petite)
 : 2
 poser ici une carte maison
 Coût initial = 2 liasses
 permet de ne pas payer de loyer lors de chaque bataille

...moyenne...
 : 2
 poser ici une 2eme carte maison
 Coût initial = 2 liasses

liasse de Crédit autorisé

..grande..
 : 2
 3eme carte
 coût = 2 (ne fait rien gagner)

..grande..
 : 2
 4eme carte

liasse de Crédit

très grande
 : 2
 5eme carte
 coût = 2 (ne fait rien gagner)

...très...
 : 2
 6eme carte

liasse de Crédit

Intérêt habituel = 2 cartes par crédit et par bataille

liasses de Crédits autorisés, garantis par maisons

maison(s) secondaire(s) :
 : 2
 surcoût d'entretien par maison = 1 liasse / bataille (ne fait rien gagner : le luxe..)
 Coût = 2 liasses

liasses de Crédits autorisés, garantis par maisons

Maison(s) à louer :
 : 2
 ← 1
 Permet de collecter un loyer de 1 liasse, payé par un employé par argent public ou par un autre joueur.
 Coût = 2 liasses

1 liasse d'aides sociales diverses distribuées

1 aide sociale distribuée

1 liasse pour le loyer d'un emploi financé par argent public, éventuellement perçue par propriétaires bailleurs.

1^{er} emploi financé par argent public

1 liasse pour l'alimentation d'un emploi financé par argent public. Ces sommes seront remportées par les gagnants

1 liasse pour le loyer d'un emploi financé par argent public, éventuellement perçue par propriétaires bailleurs.

2^{eme} emploi financé par argent public

1 liasse pour l'alimentation d'un emploi financé par argent public. Ces sommes seront remportées par les gagnants

Distribuer à chaque bataille autant de groupes ci dessus que de Nb de Joueurs

Crédits contractés par l'état

s'il y en a beaucoup, la pression augmente pour privatiser les entreprises d'état, baisser les aides sociales et les salaires des fonctionnaires, on peut aussi taxer plus les entreprises ou les salaires, et parfois taxer aussi les banques...

Nombre et salaire des emplois financés par l'argent public, et Aides Sociales :

l'état utilise et paie des salaires aux fonctionnaires et sous-traitants de l'état d'un montant de 2 liasses (loyer et alimentation), et leur nombre est de 2 x Nb de Joueurs (Certains joueurs peuvent percevoir un tel salaire s'il deviennent salarié du public.)

De plus l'état distribue des aides sociales d'un montant de 1 liasse, à autant de bénéficiaires qu'il y a de joueurs, soit : 1 liasses x Nb Joueurs

Plateau Etat

poser les cartes dans les cadres, et les crédits garantis en dessous (par 2 crédits si liasses de deux)

Argent Public - Finances de l'état

au départ, il y a : Nb Joueurs x 5 cartes

Note : les dépenses du 1^{er} tour seront de 5 cartes x Nb Joueurs ... le budget est donc équilibré.

Ces finances doivent être suffisantes pour payer les salaires des fonctionnaires à chaque début de bataille, sinon l'état prend des crédits, ou augmente les taxes si trop étouffé (ou les baisse.. en espérant une effet rebond..) ; et en mode historique parfois baisse les dépenses.

Ces fonds proviennent des taxes prises entre les gains des joueurs lors des batailles, des taxes sur les achats d'usines et de maison, et parfois sur les taxes sur les banques.

autres..

cartes entreprises d'état

autres..

cartes entreprises d'état

Entreprises d'état (autoroutes, française des jeux, aéroports, et autres *bijoux de famille*)

propriétés de l'état, qui seront vendues pour renflouer à court terme les caisses de l'état s'il est trop endetté ... et on vous demande rarement par vote si vous êtes d'accord...

pour chaque maison construite, 1 liasse de salaires (des métiers du bâtiment) placées ici pour la prochaine bataille économique

salaires des constructeurs

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

pour chaque usine construite, 5 liasses de salaires (des métiers industriels) sont placées ici pour la prochaine bataille économique

salaires des constructeurs industriels

Taxes prélevées par l'état lors de la construction d'une maison

l'état prélève **1 liasse** par maison construite.

Cette liasse sera placée avec le reste de l'argent public, sur le plateau état.

Bénéfices conservés lors de la construction d'une maison

Néant...

(ce n'est pas important pour ce niveau de simulation économique).

Pour chaque
MAISON construite

Pour chaque
USINE construite

Montants en début de partie :

En Monnaie Libre, on placera en début de partie
1 x Nb Personnes cartes monnaie

dans les Bénéfices de ce plateau (à répartir entre Bâtiment et Industrie).

(En Monnaie Dette, non car ces cartes seront données à la Banque).

Taxes prélevées par l'état lors de la construction d'une usine

l'état prélève **1 liasse** toutes les 8 liasses dépensée pour construire des usines.

Cette liasse sera placée avec le reste de l'argent public, sur le plateau état.

Bénéfices conservés lors de la construction d'une usine (pour chaque groupe de 8 liasses)

une fois les salaires de 5 liasses distribués (pour la bataille suivante), et les taxes de l'état de 1 liasse prélevée, il reste 2 liasses qui seront placées ici.

Plateau de la PRODUCTION INDUSTRIELLE et BÂTIMENT

Ces entités sont favorisées car elles ne paient pas de crédit, on ne comparera donc pas leurs résultats avec ceux des joueurs.

1 Liasse donnée par le patron pour l'alimentation.

3eme Liasse donnée et mise

2eme Liasse donnée et mise

Liasse donnée par le patron et mise dans bataille

1 Liasse de loyer, donnée par patron, et conservée par le salarié si déjà logé.

grande usine principale

- permet de miser 3 liasses dans la bataille, et permet d'appuyer les cartes investies en cas d'ex-æquo dans les batailles c'est l'appui maximum : + 3

Coût = 8 liasses
revente = 7 liasses

liasse de Crédit autorisé (garanti par grande usine)

usine principale

- permet de miser 2 liasses dans la bataille, et permet d'appuyer de 2 les cartes investies en cas d'ex-æquo dans les batailles

Coût = 8 liasses
revente = 7 liasses

liasse de Crédit autorisé (garanti par l'usine)

atelier principal

- permet de miser 1 liasses dans la bataille économique, et permet d'appuyer les cartes investies en cas d'ex-æquo dans les batailles (en augmentant artificiellement le Nb de cartes jouées).

Coût = 8 liasses
revente = 7 liasses

liasse de Crédit autorisé (garanti par l'atelier)

cartes monnaie, par lot de 6

chaque lot permettant de garantir un crédit

Crédit autorisé (garanti par monnaie)

Note :
Le patron peut contracter des crédits qui seront garantis par les biens de cette filiale

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

Plateau Filiale Un joueur peut acheter une usine filiale et y faire travailler un autre joueur salarié.

Tout joueur peut salarier d'autres joueurs dès qu'il a une seconde usine filiale.

Selon le nombre de carte usine de cette filiale, et selon le choix du patron, le salarié recevra par bataille :

si la filiale ne comporte qu'une carte usine : 2 liasses pour son loyer et alimentation, plus **une liasse à jouer dans la bataille**, plus une liasse de supplément de salaire fixe.

si la filiale comporte au moins deux cartes usine, le patron peut choisir de donner au gérant d'usine salarié :
2 liasses pour loyer et alimentation,
plus **2 liasses à jouer dans la bataille**, plus 2 liasses de salaire fixe.

ou si la filiale comporte trois cartes usine, le patron peut choisir de donner au gérant de grande usine salarié :
2 liasses pour loyer et alimentation,
plus **3 liasses à jouer dans la bataille**, plus 3 liasses de salaire fixe.

Note : ce plateau sera ré-organisé pour correspondre aux évolutions du plateau joueur.

3eme Liasse donnée en salaire fixe, et conservée par le salarié.

2eme Liasse donnée en salaire fixe, et conservée par le salarié

1ere Liasse donnée en salaire fixe, et conservée par le salarié

tableau des valeurs (prix des maisons, usines, salaires, loyer...)

une liasse = 1 carte monnaie , ou deux cartes , ou parfois plus... selon les tableau de création monétaire
cela représente le coût de la vie qui augmente : il faut plus de monnaie qu'avant pour acheter les mêmes choses.

après une dévaluation (en monnaie dette) on parlera parfois de new-monnaie, c'est la même chose, et les liasses auront toujours les mêmes valeurs ci-dessous :

VALEURS TOUJOURS CONSTANTES (en liasses de monnaie)

- Loyer = 1 liasse à payer au début de chaque bataille, sauf si l'on est propriétaire de sa maison (petite ou plus grande).
 - Alimentation = 1 liasse à payer au début de chaque bataille.
 - Maison (petite) = 2 liasses (ne sera revendue que 1 liasse si contraint par la banque)
 - atelier / usine : premier atelier = 8 liasses (ne sera revendu que 7 liasses à la banque)
si variante : second atelier = 16 liasses (ne sera revendu aussi que 7 liasses à la banque)
troisième atelier = 24 liasses (ne sera revendu aussi que 7 liasses à la banque)
- attention, en monnaie dette, le nombre de carte par liasse peut varier, voir tableau de la création monétaire).
- crédit : 6 cartes monnaie (toujours en cartes, pas de liasses pour les crédits, on sera juste poussé par les événements à en prendre un plus grand nombre).
 - intérêts : 2 cartes monnaie, à payer pour chaque crédit à chaque fin de bataille (là non plus on ne parle pas de liasses).

ATTENTION : pour les crédits on ne s'occupe donc pas des liasses, par contre en Monnaie dette lorsqu'on divise par deux les nombres de cartes, on divise aussi le nombre de cartes crédits de tout le monde, ainsi que le nombre de cartes monnaie de l'état, et des fonds propre et des bénéfices de la banque, En monnaie libre on divise de la même manière les nombres de cartes monnaie de chaque joueur et de l'état à chaque évolution du DU.

- Rachat par la banque en cas de défaut de paiement : si un joueur ne trouve pas d'acheteur parmi les joueurs (pour une maison secondaire ou principale s'il n'en ont pas du tout) et se voit saisir une maison car il est obligé, la banque la rachète au prix moins 1 (soit 1 liasse).
Si c'est une usine qui est saisie elle sera reprise par la banque 7 liasses par carte usine, même si elle a coûté beaucoup plus cher à l'achat. Cette usine peut aussi être (vendue dans son intégralité uniquement) à un autre joueur, qui en fera son usine principale, ou une filiale qu'il fera fonctionner par un salarié choisi à chaque bataille parmi les joueurs, avec un salaire maximum de 2 plus le nombre de carte de cette usine.

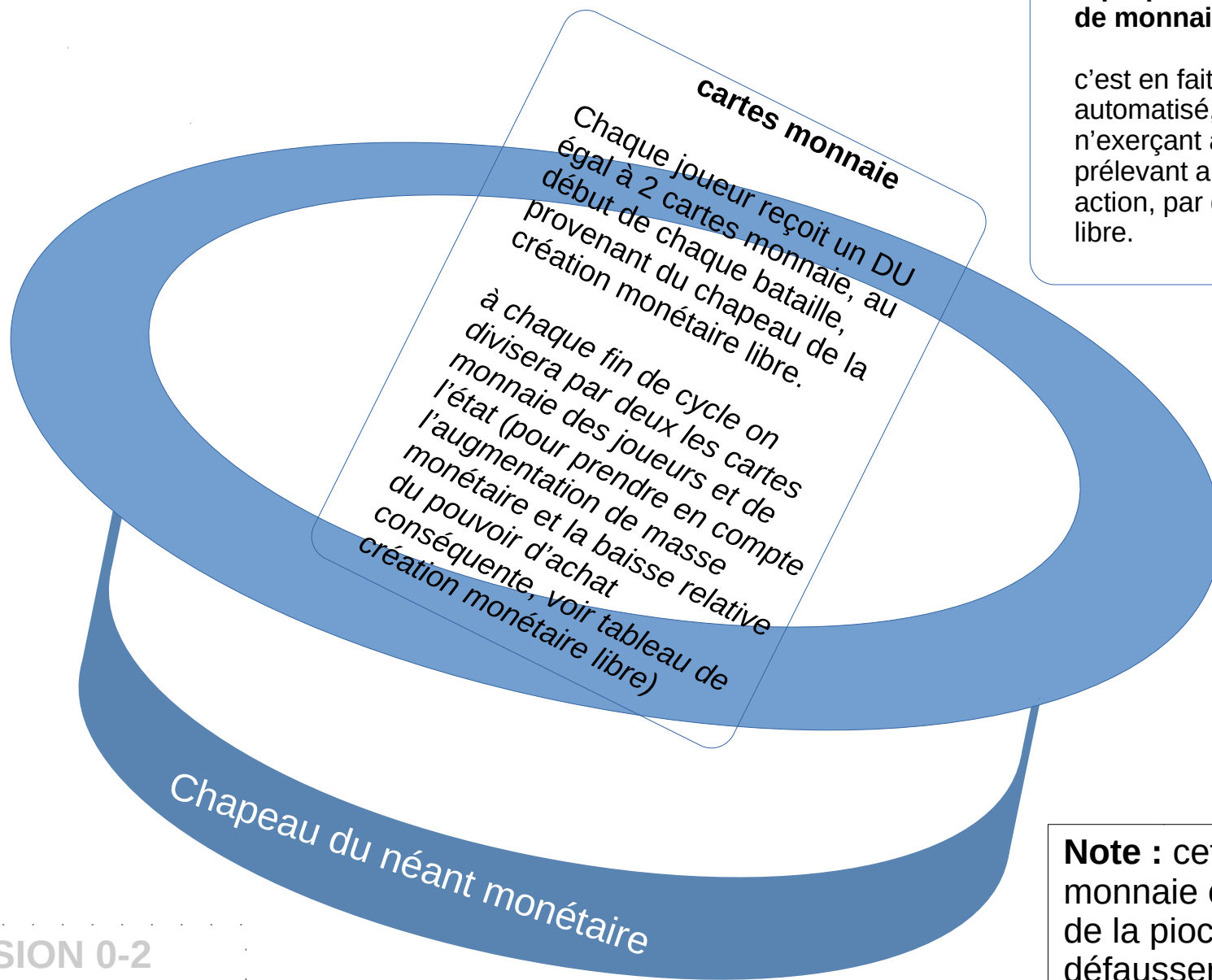
- Ordre de grandeur des valeurs : pour avoir une idée globale, on peut se dire qu' 1 carte monnaie représente au début de la partie par exemple 50 000 E,
- Une bataille représente 5 ans (pour tous les modes de jeu).
- maison = 100 000 E , Loyer = 50 000 E sur 5 ans soit environ 830 E par mois ; alimentation autant.
- Salaire = 2 500 E mensuel, 3 300 E ou encore 4 100 E net reçus par le salarié, un peu plus payé par l'employeur.

ou bien encore 1 carte monnaie = 50 000 francs quelques décennies plus tôt.. et tout cela revient au même.

- Salarier par les joueurs :
tout joueur peut salarier d'autres joueurs dès qu'il a une seconde usine filiale. Selon le nombre de carte usine de cette filiale, et selon le choix du patron, le salarié recevra par bataille au maximum :
2 liasses pour son loyer et alimentation, plus une liasse à jouer dans la bataille, plus une liasse de supplément de salaire fixe..
ou si la filiale comporte au moins deux cartes usine : 2 liasses pour loyer et alimentation, plus 2 liasses à jouer dans la bataille, plus 2 liasses de salaire fixe.
ou si la filiale comporte trois cartes usine : 2 liasses pour loyer et alimentation, plus 3 liasses à jouer dans la bataille, plus 3 liasse de gros supplément fixe.

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

Monnaie Libre : plateau de la création monétaire libre



A propos de cette entité créatrice de monnaie libre :

c'est en fait soit un logiciel automatisé, soit un service n'exerçant aucune autorité, et ne prélevant aucun bénéfice de cette action, par définition de la monnaie libre.

Note : cette pile de cartes monnaie est aussi le tas de la pioche, utilisé pour défausser et remplacer les cartes des batailles.

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

Monnaie dette : plateau de la banque (profits, fonds propres, crédits contractés)

INTÉRÊT CLASSIQUE = 2 cartes par Crédit et par bataille

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

cartes monnaie
en prendre ou en poser toujours 6 à la fois, **avec** une carte crédit aussi

cartes crédit
en prendre ou en poser toujours 1 **avec** 6 cartes monnaie aussi
au départ il y en a zéro, on en ajoute 2 chaque fois qu'on ajoute une carte monnaie dans les fonds propres de la banque. (les placer selon le plateau de la création monétaire)

Chapeau du néant monétaire

Fonds initiaux et Bénéfices de la banque (et de ses actionnaires)

au départ la banque a comme chaque joueur 6 cartes monnaie (...équitable non?)

puis les bénéfices proviennent des intérêts payés par les joueurs qui ont pris des crédits *ils ne sont pas réinvestis dans le marché local, et s'ils devenaient vraiment trop énormes on pensera probablement à les cacher (holdings de holdings, sociétés écrans, paradis fiscaux..)*

immobilier de la banque

juste avant chaque fin de cycle, elle transfère la moitié de sa monnaie en biens immobiliers (pour éviter de perdre de la valeur avec l'inflation).

fonds propres de la banque

- ils proviennent des bénéfices de la banque
- chaque carte en fond propre permet d'en créer 12 fois plus à partir du néant.
- **pour chaque carte monnaie rajoutée ici, on ajoutera 2 cartes crédits** dans le chapeau.
ces crédits seront ensuite accordés aux joueurs, soit au final 2 crédits de valeur 6 chacun = 12 cartes monnaie créées.

pile des crédits jamais remboursés

provenant des joueurs en faillite. S'il y en a trop, pas de problème, les états renflouent au moins une fois.. (cf 2008)

Note : la pile de cartes monnaie sert aussi le tas de la pioche, utilisé pour défausser et remplacer les cartes des batailles.

Pensées et retours d'expériences après avoir joué plusieurs parties, Informations utiles à donner aux nouveaux joueurs

VERSION 0-2
PRELIMINAIRE

Ce jeu est complémentaire du Géconomicus, qui donne lui aussi une compréhension des principes de création monétaires.

règles du jeu Géconomicus : ([lien à indiquer](#))

On verra que le type de monnaie n'influence pas la 'moralité' du jeu, ce qui est parfois une déception pour certains nouveaux joueurs :

« à quoi bon changer de monnaie s'il y a toujours des riches qui courent après le profit et des pauvres qui ne profitent pas des bienfaits de la productivité accrue grâce aux machines ? »

On pourra simplement leur indiquer que :

- les pauvres dans la monnaie libre sont tout de même déjà beaucoup moins pauvres,
- et si on souhaite un changement concernant la course au profit on peut par exemple se tourner vers un changement politique (qui d'ailleurs est inclus dans le jeu en mode historique). Cet aspect moral et politique est volontairement séparé de la monnaie, pour ne pas mélanger toutes les difficultés, ce qui rendrait les avancées bien plus difficiles.
- enfin, ceux qui veulent absolument que les efforts soient récompensés et que l'entrepreneuriat apporte beaucoup d'argent seront rassurés : la monnaie libre permet également de se lancer dans la bataille économique en visant des bénéfices énormes. On aura juste un filet de sécurité supplémentaire par création / réception quotidienne du Dividende Universel qui évitera la faillite personnelle complète.

On constate bien souvent en monnaie dette que la majorité des gens courent après le remboursement de leurs crédits et ne parviennent généralement qu'à rester juste le nez hors de l'eau. Par contre la banque sans faire de bruit gagne énormément. Si la banque réinvestissait ses bénéfices dans l'économie réelle, il y aurait peu de manque de monnaie, mais ils sont en réalité plutôt réinvestis dans les sphères financières et leur travail permanent avec les paradis fiscaux permet d'évacuer complètement de l'économie réelle des sommes considérables.

Les joueurs qui parviendront à éviter les crédits s'en sortiront probablement, mais pas forcément mieux qu'un entrepreneur industriel agressif et attentif aux besoins du marché. Par contre, quoi qu'il arrive, les autres joueurs et l'état en viendront à contracter des crédits et alors la spirale de l'aspiration monétaire vers les banques sera enclenchée, entraînant tous les joueurs vers un contexte économique difficile car subissant une rareté progressive de la monnaie.

Si on compare l'économie à une casserole sur le feu pleine de lait (de riz en ce qui me concerne), le travail des banques (privées et centrales) qui fixent les taux d'intérêt consiste à régler le gaz pour que la casserole déborde en permanence juste un peu mais pas trop. Et les banques récupèrent en bénéfice ce qui a débordé, tout naturellement...

Évidemment il faut remplir régulièrement la casserole pour qu'elle puisse continuer à déborder. Ce sont les contracteurs de crédit qui font cela et remplissent l'économie de nouvelle monnaie, provenant de nouvelles promesses de futurs remboursements (particulier, entreprises, collectivités, qui contractent des crédits en promettant de rembourser plus tard, et donc injectent directement dans l'économie la monnaie nouvellement créée par ces crédits).

Lorsque plus personne ne veut contracter de crédit, on entre en crise, et ce sont les états qui contractent des crédits de manière massive et exceptionnelle (700 milliards d'Euros en 2008 pour sauver les banques européennes de la faillite (**A VERIFIER PRECISEMENT**), et autant pour les autres régions du monde), jusqu'au prochain assèchement inévitable...

Cette augmentation continue et nécessaire de crédits permet de d'imaginer un lien dans le domaine purement économique avec la croissance et son importance dans toutes les politiques économiques car elle aussi doit être permanente.

(cette pensée sera évidemment continuellement améliorée au fur et à mesure des parties et des commentaires).



CETTE PAGE EST ENCORE A COMPLETER AVANT DIFFUSION LARGE

Pourquoi avoir chois cette licence : Ce jeu est diffusé sous licence libre Creative Commons CC by-sa-nc 4,0+ afin de permettre une diffusion facile, en autorisant des modifications des règles, permettant à ceux qui le souhaitent de créer de nouveaux jeux dérivés de celui ci et utilisant des principes similaires. Ces nouveaux jeux pourront donc être diffusés pourvus qu'ils le soient eux aussi sous la même licence CC-by-sa-nc 4.0+ (on appelle cela une licence copy-left) et qu'ils respectent les autres points de la licence.

Comment respecter cette licence :

Les détails de la licence ainsi que les règles et plateaux de jeu sont disponibles sur le site web jeu-triple-bataille.timlib.com, en version pour impression et en version native libre-office permettant d'accéder et de modifier simplement le texte.

Vous pouvez donc modifier et distribuer ce jeux en respectant les conditions de licence, qui sont en résumé les suivantes :

- mentionner l'auteur et le site web origine (dans le cas présent : jeu-triple-bataille.timlib.com) ,
détail des informations à citer concernant l'auteur : (**Lien à mettre à jour sur site**) : <https://jeu-triple-bataille.timlib.com> Auteur copyleft : ©Nicopaz
contact de l'auteur Nicopaz : sur le site web du jeu, ou sur le forum <https://forum.monnaie-libre.fr/> notamment sur la discussion où le jeu est diffusé.
- diffuser de manière non commerciale (y compris publicités) sauf accord avec l(es) auteur(s), dans le cas d'une diffusion commerciale (ou sur un site web comportant des publicités) contacter et passer un accord écrit au préalable avec Nicopaz, ou avec l'ensemble des auteurs pour une version dérivée et modifiée par plusieurs auteurs (d'où l'importance d'être joignable).
 - dans le cas de modification du présent jeu, **le nouveau jeu doit être diffusé sous licence identique CC by-sa-nc 4,0+**, en ajoutant vos noms d'auteur et coordonnées web à la suite des auteurs originaux. Ces précautions sont utiles pour que les nouveaux jeux modifiés et diffusés puissent eux aussi être facilement modifiés à nouveau puis diffusés, en citant tous les auteurs qui ont participé : Pensez bien à indiquer vos contributions et nom d'auteur et site web pour que les suivants puissent poursuivre simplement..
- Liste plus complète des points à respecter (**A FAIRE:**) insérer ici la liste des points et leur résumé (de site web)

Pour aller plus loin, un tableur sera disponible sur le site web jeu-triple-bataille.timlib.com pour comprendre les calculs précis de taux d'intérêt, ou pour faire simplement les vôtres.

Les versions mises à jours y seront publiées également afin d'inclure les dernières évolutions.

Une liste des nouveaux jeux modifiés sera également fournie pour information, pensez à nous transmettre vos créations.

Texte de la licence complète :

à insérer... (**A FAIRE:**)

...
...

Plateau de la création monétaire - Monnaie Libre

Déplacer le pion à chaque nouvelle étape : chaque manche est jouée une seule fois, puis on avance le pion.

1 carte monnaie = 1/2 DU : il y a 2 cartes monnaie par DU (dividende universel, obtenu par création monétaire)

		début de cycle	bataille 1 → bataille 2 → bataille 3	fin de cycle		
Cycle 1	debut du Jeu	DEBUT DU JEU chacun débute son enfance de 0 à 10 ans, nourri et logé, et n'épargne pas de DU budget état=6xNbPers c DU=1 DU=2 c=2 Junes maison= 2 c. =2Junes	bataille 1 adolescence (10-15 ans) DU reçu = 2 c dépenses = 0 (nourri logé)	bataille 2 jeunesse (15-20 ans) étudiant nourri et logé sans frais. DU reçu = 2 c dépenses = 0	bataille 3 adulte : c'est parti, on paye le loyer et la partie débute. DUreçu = 2 cartes dépenses = loyer + alimentation	fin de cycle 1 : Nb total carte monnaie = M june + M initiale = 3x2xNbP+6x NbPers = 12 x NbPersonnes Nb total équivalent DU circulant= QDU= MM/2 = 12xNbP /2= 6xNbPers
Cycle 2	monnaie en croissance	début du cycle 2 le DU vaut encore 2 Junes MM = 12 x NbPers QDU= 6 x NbPers Valeurs : DU reçu=2 c =2Junes maison= 1 DU = 2 c.	bataille 1 DU reçu = 2 c = 2 Junes bataille 4 DU reçu =1DU = 2 Junes = 2 cartes	bataille 3 DU reçu = 2 c = 2 Junes bataille 4 DU reçu =1DU = 2 Junes = 2 cartes	bataille 5 DU reçu = 2 c = 2 Junes bataille 6 DU reçu =1DU = 2 Junes = 2 cartes	fin de cycle 2 : Nb total carte monnaie =MJUNE (car 1 c = 1 j) =12 x NbPers + 6x2 x NbPers = 24 xNbPers Nb tot DU circulant = QDU = 12 x NbPers
Cycle 3	monnaie pleine	début du cycle 3 <i>valeur du DU change :</i> chacun divise par 2 son tas de cartes monnaie. Mcartes=12xNbPers QDU= 6 x NbPers env. DU=2 cartes = 4 Junes	Bataille 1 on ne compte plus en Junes, mais en DU. Bataille 2 1 carte= 1/2 DU DUreçu=2cartes	Bataille 3 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes Bataille 4 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes	Bataille 5 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes Bataille 6 maison=1DU=2c DU reçu =2 cartes	fin de cycle 3 : Nb total carte monnaie =12 x NbPers + 6x2 x NbPers = 24 xNbPers Nb tot DU circulant = QDU = 12 x NbPers
Cycle 4		début du cycle 4 DU double : chacun divise par 2 ses cartes : Mcartes=12xNbPers QDU= 6 x NbPers env. DU= 2 cartes = 8 Junes maison= 1 DU = 2 c.	Bataille 1 DU reçu=2 c. Bataille 2 1 carte= 1/2 DU DUreçu=2cartes	Bataille 3 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes Bataille 4 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes	Bataille 5 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes Bataille 6 maison=1DU=2c DU reçu =2 cartes	fin de cycle 4 : Nb total carte monnaie =12 x NbPers + 6x2 x NbPers = 24 xNbPers Nb tot DU circulant = QDU = 12 x NbPers
fin du jeu	ajout autres cycles possible	Fin du jeu (mais on peut continuer, et intégrer de nouveaux joueurs à tout moment) chacun divise par 2 son tas de cartes : QDU= 3 x NbPers env. DU= 2 cartes =16 Junes maison= 1 DU = 2 c.	Calcul des richesses chacun compte ses cartes monnaies	puis chacun compte ses cartes maisons valeur maison = 2 cartes monnaie et cartes usines valeur usine = 8 cartes monnaie	enfin faire le total pour chacun ...évidemment on fait tout cela si on veut avoir un gagnant.	- suites possibles : comment transformer ces batailles économiques en autre chose de plus bienveillant ? une idée de nouveau mode de jeu ?...
Cycle 5 et suivants		début cycle 5 et plus.. DU double : chacun divise par 2 ses cartes : Mcartes=12xNbPers QDU= 6 x NbPers env. DU= 2 cartes =32 Junes maison= 1 DU = 2 c.	Bataille 1 DU reçu=2 c. Bataille 2 1 carte= 1/2 DU DUreçu=2cartes	Bataille 3 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes Bataille 4 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes	Bataille 5 maison=1DU=2c DU reçu=2cartes Bataille 6 maison=1DU=2c DU reçu =2 cartes	fin de cycle 5 et plus : Nb total carte monnaie =12 x NbPers + 6x2 x NbPers = 24 xNbPers Nb tot DU circulant = QDU = 12 x NbPers

Plateau de la création monétaire - Monnaie dette

Déplacer le pion en fonction des nouveaux crédits contractés par les joueurs. Certaines batailles seront rejouées. Par bataille, Nb max de crédit supplémentaire = Nb joueurs x valeur liasse (1 par joueur, puis 1er qui demande). Dans ce mode de jeu, une carte monnaie représente 1 monnaie (ou nouvelle monnaie après dévaluation), et parfois on sera obligé de les jouer par lot, appelé liasse : 1 liasse = 1, 2, ou 4 cartes monnaies à jouer ensemble.

		début de cycle	bataille(s) à rejouer parfois selon Nb crédits total	fin de cycle
Cycle 1	tout début du Jeu	DEBUT DU JEU chacun débute avec 3 cartes monnaie initiale (plus 3 futur héritage), la banque avec 6, l'état avec 5x NbPers cartes <u>loyer</u> =1 carte monnaie <u>maison</u> =2 cartes monnaie	Nb credits = 0 personne n'a de crédit. Les adultes doivent quand même payer le loyer à chaque début de bataille... chaque case bataille doit être rejouée jusqu'à ce que le nombre de crédit contractés par les joueurs progresse suffisamment pour changer de case. <u>un credit</u> = 6 cartes monnaies <u>intérêt</u> =2 monnaies	fin de cycle 1 : avant le premier credit Nb total monnaie = Masse monnaie = M initiale= 6x2xNbP = 12 x NbPersonnes <u>Qliass = 12 x NbPers</u> LA BANQUE MET NB PERS CARTES EN FONDS PROPRES
Cycle 2	croissance	début du cycle 2 cycle 2 débute dès que Nb crédits > 0 (≥ 1) <u>Qliass</u> = 12 x NbPers <u>Liasse</u> =1carte monnaie <u>loyer</u> = 1 Liasse = 1 carte <u>maison</u> =2 Liasses	0 < Nb credits ≤ 2 x Nb Personnes chaque case bataille doit être rejouée jusqu'à ce que le nombre de crédits contractés par les joueurs progresse suffisamment pour changer de case. pendant chaque bataille, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (éviter la sur-inflation) <u>un credit</u> =6 monnaies. <u>intérêt</u> =2 monnaie par crédit	fin de cycle 2 : Nb total monnaie = Masse monnaie = 12xNbPer+6xNbcrid = 12xNbPer+12xNbPer = 24 x NbPersonnes <u>Qliass = 24 x NbPers</u> +2xNbPers C. FONDS BANQ
Cycle 3	inflation	début du cycle 3 dès que Nbcréd > 2 x NbPers il y a 2 fois plus de monnaie qu'au départ : la valeur de la monnaie change : tout se paye le double, par liasses 2c (les crédits sont inchangés, mais plus nombreux) M monnaie = 24 x NbPers <u>Qliass</u> = 12x NbPers <u>Liasse</u> =2 cartes monnaie	2 x Nb Pers < Nb credits ≤ Nb Pers x 6 pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (pour éviter la sur-inflation) <u>un credit</u> = 6 cartes monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes monnaie par crédit <u>mise</u> =1 liasse = 2 cartes monnaie <u>maison</u> =2 Liasses = 4 cartes monnaie <u>Liasse</u> = 2 cartes	fin de cycle 3 : (penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) Nb total monnaie = M monnaie = 24x NbPers + 4x6 x NbPers = 48 x NbPersonnes <u>Qliass</u> = 24 x NbPers
Cycle 4 - dévaluation	... et dévaluation...	Juste avant la dévaluation nouveau doublement de quantité monétaire : tout devrait se payer en liasse de 4 cartes, on préférera dévaluer la monnaie par 4. <u>intérêt</u> = 2 cartes par crédit <u>Qliass</u> = 12 x NbPers <u>Liasse</u> =4c avant dévaluation	Dévaluation (ceci n'est pas une manche) : chacun divise par 4 son tas de CARTES MONNAIE (en fait 4 tas et ne garde que le premier), ET MEME DIVISION PAR 4 DES Nb de CREDITS La banque et l'état font de même. 1 carte new-monnaie en vaut 4 anciennes. M new-monnaie= 48 /4 x Nb Pers = 12x NbPers env <u>Qliass</u> = M new-monnaie = 12 x NbPers environ <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	... on a perdu trace de la monnaie initiale... LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FOND PROPRE 1 x NB PERSONNES CARTES NEW-MONNAIE.
Cycle 4 réel	et ça redémarre	début du cycle 4 réel (= cycle 2) donc après la dévaluation : <u>Qliass</u> = 12 x NbPers environ <u>loyer</u> =1 carte new-monnaie <u>maison</u> =2 c. new-monnaie <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	< Nb new-credits ≤ Nb Pers pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de new-crédit que de joueur. Cette case manche doit être rejouée jusqu'à ce que nombre de crédit contractés progresse suffisamment. <u>un crédit</u> = 6 cartes new-monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes new-monnaie par crédit	fin de cycle 4 : (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 4) M new-monnaies = 24 x NbPers environ <u>Qliass</u> = 24 x NbPers
fin du jeu		Fin du jeu <u>juste après première bataille du cycle 4, ou quand on veut.</u> (mais on pourrait continuer et intégrer d'autres joueurs)	Calcul des richesses liasse =1 carte new-monnaie compter ses cartes new-monnaies : valeur = 1 compter ses cartes maisons et usines : valeur =2 ; 8 et soustraire ses cartes crédits : valeur = -6 faire le total pour chacun, la banque et l'état aussi.	- suites possibles : Prolongez la partie ou essayez le dividende universel par création monétaire si vous avez envie d'autre chose...

+	+	options ci-dessous	pour poursuivre la partie en Monnaie dette	VERSION PRELIMINAIRE 0-2
		<u>Préparation des cycles suivants</u>		POUR PRÉPARER LE COMPTAGE DES CRÉDITS DISPONIBLES DURANT LE CYCLE 5, LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FONDS PROPRES : 2 x Nb Pers CARTES NEW-MONNAIE
Cycle 5 optionnel	les choses se répètent	<u>début du cycle 5 (=cycle 3)</u> <i>valeur monnaie change :</i> tout se paye le double : par liasses de 2 c. new-monnaie. (new-crédits sont inchangés) M monnaie = 24 x NbPers Qliass = 12 x NbPers <u>maison</u> = 6 new-monnaie <u>Liass</u> =2 cartes new-monnaie	<u>Nb Pers x 2 < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 4</u> pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (éviter la sur-inflation) <u>un crédit</u> = 6 cartes monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes monnaie par crédit loyer=1 liasse = 2 cartes new-monnaie <u>maison</u> =2 Liasses = 4 cartes new-monnaie <u>Liass</u> = 2 cartes	<u>fin de cycle 5 :</u> (penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) Nb total monnaie = M monnaie = 24x NbPers + 2x2x6 x NbPers = 48 x NbPersonnes Qliass = 24 x NbPers
Cycle 6 déval - option	nouvelle dévaluation	<u>début de la dévaluation</u> tout devrait se payer en liasse de 4 cartes, on préférera dévaluer la monnaie par 4. <u>intérêt</u> = 2 cartes par crédit Qliass = 12 x NbPers <u>Liass</u> =4c avant dévaluation	<u>Dévaluation (ceci n'est pas une manche) :</u> chacun divise par 4 son tas de CARTES MONNAIE (en fait 4 tas et ne garde que le premier), ET MEME DIVISION PAR 4 DES Nb de CREDITS La banque et l'état font de même. 1 carte new-monnaie en vaut 4 anciennes. M new-monnaie= 48 /4 x Nb Pers = 12x NbPers env Qliass= M new-monnaie = 12 x NbPers environ <u>Liass</u> =1 c. new-monnaie ; <u>maison</u> =2c new-monnaie	... on a complètement perdu toute trace de la monnaie initiale... LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FOND PROPRE 1 x Nb PERSONNES CARTES NEW-MONNAIE.
Cycle 6 réel - option	et ça redémarre	<u>début du cycle 6 réel (= cycle 2 = cycle 4)</u> donc après la dévaluation : Qliass = 12 x NbPers environ <u>loyer</u> =1 carte new-monnaie <u>maison</u> =2 c. new-monnaie <u>Liass</u> =1 carte new-monnaie	<u>< Nb new-credits ≤ Nb Pers</u> pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de new-crédit que de joueur. Cette case manche doit être rejouée jusqu'à ce que nombre de crédit contractés progresse suffisamment. <u>un crédit</u> = 6 cartes new-monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes new-monnaie par crédit	<u>fin de cycle 6 :</u> (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 4) M new-monnaies = 24 x NbPers environ <u>Qliass</u> = 24 x NbPers LA BANQUE RE-MET EN FONDS PROPRES : 2 x NbPers CARTES
etc.:		<u>puis on peut reprendre au cycle 5 et ainsi de suite</u>	Note : on pourrait aussi retarder les dévaluations, et jouer les cartes par liasses de 4 cartes avant de dévaluer (en divisant alors tous les tas par 8) voir exemple ci-dessous.	
		Note pour arrêter la partie	On peut arrêter quand on veut, et il sera plus facile de compter les points lorsque une liasse vaut 1 carte, par exemple juste après une dévaluation	

		<u>Monnaie dette :</u>	<u>autre exemple de cycles optionnel, avec liasses jusqu'à 4 cartes, et grosse dévaluation.</u>	VERSION PRELIMINAIRE 0-2
Cycle 7 - option 2	les choses se répètent	début du cycle 7 (=cycle 3) dès que Nbcréd > 2 x NbPers il y a 2 fois plus de monnaie qu'au départ : la valeur de la monnaie change : tout se paye le double, par liasses 2c (les crédits sont inchangés, mais plus nombreux) M monnaie = 24 x NbPers Qliass = 12x NbPers <u>Liasse</u> =2 cartes monnaie	<u>Nb Pers x 2 < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 6</u> pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (éviter la sur-inflation) <u>un crédit</u> = 6 cartes monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes monnaie par crédit <u>mise</u> =1 liasse = 2 cartes monnaie <u>maison</u> =2 Liasses = 4 cartes monnaie <u>Liasse</u> = 2 cartes	fin de cycle 7 : (penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) Nb total monnaie = M monnaie = 24x NbPers + 4x6 x NbPers = 48 x NbPersonnes Qliass = 24 x NbPers LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FOND PROPRE 4 X NB PERSONNES CARTES (QUI PERMETTRONT DE D'ACCORDER 4X2XNBERS = 8XNBERS CRÉDITS, ET DONC DE CRÉER 8 X 6 XNBERS = 48 X NBERS CARTES MONNAIE EN PLUS.)
Cycle 8 deval - opt 2	... de pire en pire...	début du cycle 8 (liasse = 4 cartes monnaie) <i>la quantité de monnaie a encore doublé, et sa valeur change: tout se paie maintenant par liasses de 4 cartes (sauf crédits)</i> <u>un crédit</u> =6 cartes monnaie <u>intérêt</u> = 2 cartes par crédit M monnaie = 48 x NbPers Qliass = 12x NbPers <u>Liasse</u> =4 cartes monnaie	<u>Nb Pers x 6 < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 14</u> pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que 4 x Nb joueurs <u>un crédit</u> = 6 cartes monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes monnaie par crédit <u>loyer</u> =1 liasse = 4 cartes monnaie <u>maison</u> =2 Liasses = 8 cartes monnaie <u>Liasse</u> = 4 cartes monnaie	fin de cycle 8 : (Nb crédits : penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) Nb total monnaie = M monnaie = 48x NbPers + 8x6 x NbPers = 96 x NbPersonnes Qliass = 24 x NbPers
Cycle 9 deval - option 2	dévaluation monétaire	début du cycle 9 (grosse dévaluation par 8) tout devrait se payer en liasse de 8 cartes, on préférera dévaluer la monnaie par 8. <u>un crédit</u> =6 cartes monnaie <u>intérêt</u> = 2 cartes par crédit M monnaie = 96 x NbPers Qliass = 12x NbPers <u>Liasse</u> =8c avant dévaluation	Dévaluation (ceci n'est pas une manche) : chacun divise par 8 son tas de CARTES MONNAIE (en fait 4 tas et ne garde que le premier), ET MEME DIVISION PAR 8 DES Nb de CREDITS La banque et l'état font de même. 1 carte new-monnaie en vaut 8 anciennes. M new-monnaie= 96 /8 x Nb Pers = 12x NbPers env Qliass= M new-monnaie = 12 x NbPers environ <u>Liasse</u> =1 c. new-monnaie ; <u>maison</u> =2c new-monnaie	LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FOND PROPRE 1 X NB PERSONNES CARTES NEW-MONNAIE.
Cycle 9 réel - option 2		début du cycle 9 réel (=cycle 2 =cycle 4 =cycle 6) donc après la dévaluation : Mnew-mon.=12xNbPers env. Qliass = 12 x NbPers environ <u>loyer</u> =1 carte new-monnaie <u>maison</u> =2 c. new-monnaie <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	<u>< Nb new-credits ≤ Nb Pers</u> pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de new-crédit que de joueur case manche doit être rejouée jusqu'à ce que nombre de crédit contractés progresse suffisamment. <u>un crédit</u> = 6 cartes new-monnaies. <u>intérêt</u> = 2 carte new-monnaie par crédit <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	fin de cycle 9 : (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 8) M new-monnaies = 24 x NbPers environ Qliass = 24 x NbPers
etc..		<u>puis on peut reprendre au cycle 7 etc...</u>		

		<u>Options pour Monnaie dette :</u> autre exemple de cycles optionnel :	<u>changer à chaque cycle la valeur de la monnaie</u> , pour avoir toujours des liasses de 1 carte (on divise par deux les tas de cartes à chaque début de cycle, comme on le fait pour la partie en monnaie libre)	
		début de cycle	bataille(s) à rejouer parfois selon Nb crédits total	fin de cycle
		<u>Cycles 1 et 2 standard</u>		
Cycle 1 (standard)	tout début du Jeu	DEBUT DU JEU chacun débute avec 3 cartes monnaie initiale (plus 3 futur héritage), la banque avec 6, l'état avec 5x NbPers cartes <u>loyer</u> =1 carte monnaie <u>maison</u> =2 cartes monnaie	Nb crédits = 0 personne n'a de crédit. Les adultes doivent quand même payer le loyer à chaque début de bataille... chaque case bataille doit être rejouée jusqu'à ce que le nombre de crédit contractés par les joueurs progresse suffisamment pour changer de case. <u>un crédit</u> = 6 cartes monnaies <u>intérêt</u> =2 monnaies	fin de cycle 1 : avant le premier credit Nb total monnaie = Masse monnaie = M initiale= 6x2xNbP = 12 x NbPersonnes <u>Qliass = 12 x NbPers</u> LA BANQUE MET NB PERS CARTES EN FONDS PROPRES
Cycle 2 (standard)	croissance	début du cycle 2 cycle 2 débute dès que Nb crédits > 0 (≥ 1) <u>Qliass = 12 x NbPers</u> <u>Liasse</u> =1carte monnaie <u>loyer</u> = 1 Liasse = 1 carte <u>maison</u> =2 Liasses	0 < Nb crédits ≤ 2 x Nb Personnes chaque case bataille doit être rejouée jusqu'à ce que le nombre de crédits contractés par les joueurs progresse suffisamment pour changer de case. pendant chaque bataille, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (éviter la sur-inflation) <u>un crédit</u> =6 monnaies. <u>intérêt</u> =2 monnaie par crédit	fin de cycle 2 : Nb total monnaie = Masse monnaie = 12xNbPer+6xNbcred = 12xNbPer+12xNbPer = 24 x NbPersonnes <u>Qliass = 24 x NbPers</u> +2xNB PERS C. FOND BANQ
		<u>Cycles optionnel ci-dessous</u>		
Cycle 3 – OPTION liasse = 1 carte	changement de valeur des billets	début du cycle 3 (option à la place du cycle 3 normal) <u>Juste avant le changement de valeur des billets (sorte de mini dévaluation)</u> dès que Nbcred > 2 x NbPers il y a 2 fois plus de monnaie qu'au départ : la valeur de la monnaie change : tout devrait se payer le double, par liasses de 2cartes, on préférera dévaluer la monnaie par 2. M monnaie = 24 x NbPers <u>Qliass = 12x NbPers</u> <u>Liasse</u> =2 c avant dévaluation	mini-dévaluation (ceci n'est pas une manche) : chacun divise par 2 son tas de CARTES MONNAIE (en fait 2 tas et ne garde que le premier), ET MEME DIVISION PAR 2 DES Nb de CREDITS La banque et l'état font de même. 1 carte new-monnaie en vaut 2 anciennes. M new-monnaie= 24 /2 x Nb Pers = 12x NbPers env <u>Qliass</u> = M new-monnaie = 12 x NbPers environ <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	... il devient plus difficile de garder trace de la monnaie initiale... <u>LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FOND PROPRE 1 x NB PERSONNES CARTES NEW-MONNAIE.</u>
Cycle 3 réel liasse = 1 carte	et ça redémarre	début du cycle 3 réel donc après la mini-dévaluation : Mnew-mon.=12xNbPers env. <u>Qliass = 12 x NbPers environ</u> <u>loyer</u> =1 carte new-monnaie <u>maison</u> =2 c. new-monnaie <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	< Nb new-crédits ≤ Nb Pers pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de new-crédit que de joueur. Cette case manche doit être rejouée jusqu'à ce que nombre de crédit contractés progresse suffisamment. <u>un crédit</u> = 6 cartes new-monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes new-monnaie par crédit <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	fin de cycle 3 : (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 2) M new-monnaies = 24 x NbPers environ <u>Qliass = 24 x NbPers</u> et ensuite on refait encore le cycle 3 similaire complètement (ci-dessus), et c'est le seul cycle que l'on fera dorénavant.
		Et ensuite :	Reprendre les deux étapes ci-dessus <u>mini-dévaluation / cycle réel</u> du cycle 3 option liasse=1 c.	Et ainsi de suite en répétant toujours ce même cycle 3...