

Documents

Nombre de joueurs

Entre 7 et 13. Trois personnes jouent le rôle des banquiers. Au début du jeu, il doit y avoir un nombre égal de joueurs dans les deux villes.

Objectif du jeu

Le gagnant est le joueur qui possède le plus d'argent à la fin de la partie.

Comment jouer

1. Demandez à trois personnes de jouer le rôle des banquiers : un pour la ville A, un pour la ville B et un pour le jeu.
2. La moitié des joueurs ont des jetons rouges, l'autre moitié des jetons bleus.
3. Au début, les joueurs sont répartis en deux groupes de même taille. Chaque groupe possède un nombre égal de joueurs « rouges » et de joueurs « bleus ». L'un des groupes va faire son parcours dans la ville A, l'autre dans la ville B.
4. Tous démarrent sur la case « Départ + Salaire ».
5. Durant la partie, les joueurs ne peuvent changer de ville que s'ils s'arrêtent sur la case « Possibilité de changer ».
6. Chaque joueur démarre avec un salaire défini selon sa couleur :
 - Joueurs bleus : 500
 - Joueurs rouges : 100
7. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Celui qui réalise le meilleur score commence.
8. Il lance le dé et avance du nombre de cases correspondant sur le parcours de sa ville. Lorsqu'il arrive sur une case, il lit à voix haute les instructions qui y figurent et les exécute. La partie se poursuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
9. Note : Un joueur qui arrive sur une case l'invitant à repartir en arrière le fait, mais n'exécute pas les instructions figurant sur la case où il atterrit.
10. Si le joueur doit s'acquitter d'une somme mais qu'il n'a pas assez d'argent, il reste sur sa case et devient un mendiant.
11. Deux joueurs ou plus peuvent se retrouver sur la même case en même temps.

Cases spéciales

Impôts

A chaque fois qu'un joueur passe par la case « Impôts » (même si cette case n'est pas celle sur laquelle il atterrit), il doit payer ses impôts. Le montant de l'imposition dépend du salaire du joueur et de la ville.

Ville A 40% si le salaire est supérieur ou égal à 500
10% si le salaire est inférieur ou égal à 100

Ville B 10% quel que soit le salaire

Note: Un chômeur qui ne perçoit pas d'allocations de chômage ne paie pas d'impôts. Un chômeur qui perçoit des allocations de chômage en reverse 10%, quelle que soit la ville. L'impôt est payé au banquier de la ville concernée (les joueurs de la ville A au banquier de la ville A, et les joueurs de la ville B au banquier de la ville B).

Salaire

A chaque fois qu'un joueur passe par la case « Départ + Salaire » (même s'il n'atterrit pas sur cette case), le banquier du jeu lui verse son salaire. Si le joueur est au chômage et que la ville possède un système de sécurité sociale, le banquier municipal lui verse des allocations de chômage.

Possibilité de changer

Tout joueur qui atterrit sur la case « Possibilité de changer » peut décider de changer de ville (de la ville A à la ville B ou inversement). Pour effectuer ce changement, il lui suffit d'annoncer sa décision aux autres joueurs et aux banquiers. Au tour suivant, il s'engage sur le parcours de l'autre ville.

Un joueur qui change de ville continue à percevoir le même salaire qu'avant, mais paie des impôts dans sa nouvelle ville conformément à la politique de cette dernière.

Réunions du conseil municipal

Tous les joueurs de la ville assistent aux réunions du conseil municipal. C'est l'occasion d'apporter des changements à la politique de la ville.

Il est possible de prévoir une réunion tous les cinquièmes versements d'impôts. Les banquiers municipaux tiennent un registre du nombre de citoyens qui passent par la case « Impôts » de leur ville. A chaque fois que cinq joueurs sont passés sur la case en question, le banquier municipal convoque une réunion.

Les joueurs de la ville peuvent décider d'en tenir une ou pas.

Le jeu s'arrête durant la réunion ; les joueurs de l'autre ville doivent attendre qu'elle se termine pour reprendre la partie.

Les joueurs disposent de 5 minutes pour déterminer les besoins de la ville et les éventuels changements de politique. Les mesures pouvant être prises figurent sur les « cartes de remplacement » ; les citoyens pourront se référer à un exemplaire de ces cartes pour s'informer des politiques « à l'ordre du jour » (c'est-à-dire des grandes options parmi lesquelles ils peuvent faire leur choix).

Pour introduire un changement, les joueurs doivent acheter une carte de remplacement au moyen des recettes fiscales de la ville. Le coût de chaque option est indiqué sur la carte. Le conseil municipal ne peut effectuer que les changements qu'il peut financer. Le banquier municipal verse la somme correspondante au banquier du jeu. Les citoyens peuvent adopter autant d'options qu'ils le souhaitent dans la mesure où ils peuvent les acheter.

Un conseil municipal en difficulté du point de vue financier peut décider de revendre une ou plusieurs cartes de remplacement au banquier du jeu. Le prix de revente est égal à 50% du prix original.

Les citoyens riches peuvent, s'ils le désirent, apporter leur contribution personnelle à l'achat de cartes de remplacement. Le banquier colle la carte de remplacement sur la case convenue avec un peu de patafix.

Cartes de remplacement

Il y a dix-sept cartes de remplacement représentant les politiques que le conseil municipal peut adopter lors de ses réunions. Les cartes de remplacement sont achetées auprès du banquier du jeu au prix indiqué. Elles sont ensuite collées sur une case existante du plateau de jeu, choisie par les citoyens.

Toute case peut être remplacée. Si un joueur se trouve sur la case en question au moment du remplacement, il ne doit pas exécuter les nouvelles instructions. Celles-ci n'entreront en vigueur que lorsqu'un autre joueur s'arrêtera sur cette case.

Lors des réunions du conseil municipal, les joueurs examinent la politique de la ville et peuvent acheter une ou plusieurs cartes de remplacement, à une seule condition : toutes les cartes doivent être payées.

Mendiants

Un joueur qui ne peut s'acquitter de ses impôts ou d'un autre paiement reste sur la case où il vient d'arriver et devient un mendiant. Si la ville possède un foyer pour les sans-abri, le joueur peut décider d'y passer la nuit au lieu de rester sur la case où il se trouve. Cependant, le fait de bouger ne le libère pas de ses dettes.

Le mendiant peut demander la charité à tous les joueurs qui s'arrêtent sur sa case. Chaque joueur est libre de faire un geste ou pas. Lorsque le mendiant a suffisamment d'argent pour payer ses dettes, il attend le tour suivant pour les payer ; il peut alors relancer le dé et continuer sa progression.

Les mendiants peuvent lancer le dé une fois sur deux quand vient leur tour de jouer. Une chance s'offre alors à eux.

- Score = 6 Vous trouvez 50 Ems dans une poubelle.
- Score = 5 Collectez 20 bouteilles vides et gagnez 50 Ems en les déposant au centre de recyclage, si la ville en possède un !
- Score = 4 La prochaine personne qui passe par votre case vous donne 10 Ems.
- Score = 3 Vous avez froid et vous pas d' énergie : dormez jusqu'au prochain tour.
- Score = 2 Vous dormez dans un parc et trouvez un billet de 10 Ems sous un banc. Si la ville a rénové le parc, vous trouvez 20 Ems.
- Score = 1 Vous vous faites dépouiller. Remettez au banquier municipal le prochain don qui vous est fait ou tout argent que vous récoltez au tour suivant.

Les gains d'un mendiant sont versés par le banquier de la ville dans laquelle il vit.

Quand se termine la partie ?

Avant de commencer à jouer, les joueurs décident quand se terminera la partie. Plusieurs options s'offrent à eux :

- lorsque le premier joueur a effectué vingt tours
 - au bout d'une durée convenue, par exemple 45 minutes.
- Note : Le jeu se termine automatiquement si l'une des villes fait faillite.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus d'argent à la fin de la partie.

Cartes de remplacement

Rénovation du parc, avec piscine et terrain de jeux pour les enfants. Coût : 200 Ems	Nettoyage du parc. Coût : 100 Ems	Les routes sont en bon état maintenant. Totalement reconstruites. Avancez de 3 cases. Coût : 400 Ems	Les nids de poule dans les routes sont refermés. Les routes sont en bon état jusqu'à la prochaine réunion du conseil municipal. Coût : 200 Ems	Vous perdez votre emploi ! Le fonds de chômage vous verse 30% de votre salaire. La ville doit avoir une réserve de 1000 Ems.
Vous êtes malade. L'hôpital public est totalement subventionné. Vous ne payez que 10 Ems. Coût : 600 Ems	Vous êtes malade. L'hôpital public est partiellement subventionné. Payez 30 Ems pour votre traitement. Coût : 400 Ems	L'accès à la plage est gratuit ! Profitez-en ! Coût pour financer l'accès : 100 Ems	Les problèmes de transport sont facilités grâce aux pistes cyclables. Coût de la piste cyclable : 150 Ems	La grève des enseignants est finie. Relancez le dé ! Coût de l'augmentation des salaires : 400 Ems
Ouverture d'un nouveau cinéma et théâtre. Coût : 400 Ems	Votre père part à la retraite mais ne perçoit pas de pension. Mettez en place un système de pensions. Coût : 400 Ems	Vous souhaitez lire et il y a maintenant une bibliothèque ! Relancez le dé ! Coût de la bibliothèque : 200 Ems	Il n'y a plus d'enfant des rues. Un orphelinat a été construit. Coût de l'orphelinat : 200 Ems	Le système de recyclage réduit les déchets. Avancez de 3 cases. Coût du système de recyclage : 150 Ems
Vous avez un problème d'ordre juridique. Vous avez droit à l'assistance gratuite d'un avocat. Avancez de 2 cases. Coût : 200 Ems	Il n'y a plus de sans abri dormant dehors. Un foyer a été ouvert. Coût : 200 Ems.			

La "devise" pour le jeu se trouve à la page 354.

Feuille de mission du banquier municipal

Les deux villes commencent la partie sans argent. Leurs revenus seront issus des impôts versés par les citoyens à leur passage sur la case « Impôt ».

1. Les banquiers municipaux tiennent un registre, afin de compter le nombre de joueurs qui passent par la case « Impôts ». Ils convoquent une réunion du conseil municipal à chaque fois que cinq joueurs y sont passés.
2. Les banquiers municipaux collectent les impôts des joueurs de leur ville lorsque ceux-ci passent par la case « Impôts ».
Note : les joueurs qui ont changé de ville paient les impôts prévus par leur nouvelle ville.

Le barème d'imposition est le suivant :

Ville A 40% si le salaire est supérieur ou égal à 500
 10% si le salaire est inférieur ou égal à 100

Ville B 10% quel que soit le salaire

Un chômeur qui ne perçoit pas d'allocations de chômage ne paie pas d'impôts.

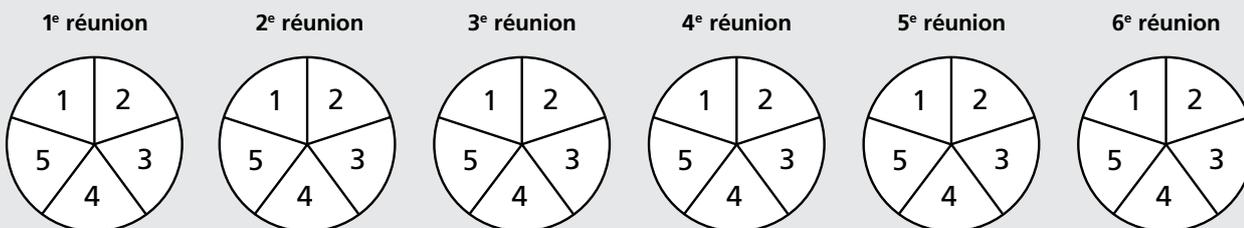
Un chômeur qui perçoit des allocations de chômage en reverse 10%, quelle que soit la ville.

3. Autres missions des banquiers municipaux :
 - surveiller les finances de leur ville
 - verser au banquier du jeu les sommes dues au titre de l'achat de cartes de remplacement
 - coller les cartes de remplacement sur le plateau, sur les cases choisies par les citoyens lors d'une réunion du conseil municipal
 - gérer le fonds de chômage si la ville décide d'en établir un
 - verser les allocations de chômage aux joueurs qui y ont droit, si la ville a décidé de mettre en place un système de sécurité sociale. Note : pour pouvoir établir un tel système, la ville doit avoir au moins 1000 Ems en banque.
 - surveiller les mendiants de leur ville et leurs lancers de dé :
 - Score = 6 Ils trouvent 50 Ems dans une poubelle.
 - Score = 5 Ils collectent 20 bouteilles vides et gagnent 50 Ems en les déposant au centre de recyclage – si la ville en possède un !
 - Score = 4 La prochaine personne qui passe par leur case leur donne 10 Ems.
 - Score = 3 Ils sont fatigués et ont froid : ils dorment jusqu'au prochain tour
 - Score = 2 Ils dorment dans un parc et trouvent un billet de 10 Ems sous un banc. Si la ville a rénové le parc, ils trouvent 20 Ems.
 - Score = 1 Ils se font dépouiller. Ils doivent remettre au banquier municipal le prochain don qui leur est fait ou tout argent qu'ils trouvent au tour suivant.

Note: Le banquier municipal remet aux mendiants la somme qu'ils trouvent dans le parc ou dans une poubelle, et leur prend de l'argent s'ils ont été dépouillés.

Enregistrement des versements d'impôts

A chaque fois qu'un joueur de sa ville passe par la case « Impôt », le banquier municipal collecte sa contribution et coche l'un des segments du premier cercle. Lorsque les cinq segments sont cochés, il convoque la première réunion du conseil municipal. Lorsque la partie reprend, il coche les segments du deuxième cercle, et ainsi de suite.



Carte de rôle du banquier du jeu

Au début de la partie, le banquier du jeu a tout l'argent. Il a pour rôle :

1. De veiller au bon déroulement du jeu
 - I donne le départ du jeu
 - Il assure le respect des règles
 - Il chronomètre toutes les réunions du conseil municipal, qui devront durer au maximum 5 minutes
 - Il met fin au jeu lorsque le temps imparti est écoulé ou lorsque le premier joueur a effectué le nombre de tours prévus.
2. De prendre des notes
 - Au début du jeu, il consigne le nom, la couleur et la ville de chaque joueur
 - Il compte le nombre de fois où chaque joueur passe par la case « Départ + Salaire »
3. De verser leur salaire à tous les joueurs au début du jeu et à chaque fois qu'ils passent sur la case « Départ + Salaire ». Les salaires sont fonction de la couleur des joueurs, quelle que soit la ville dans laquelle ils se trouvent.
 - Joueurs bleus : 500 Ems
 - Joueurs rouges : 100 Ems
4. De collecter auprès des banquiers municipaux toutes les sommes versées pour l'achat de cartes de remplacement.

Registre :

Le banquier du jeu note les noms des joueurs au stylo bleu ou rouge selon leur couleur. Il est recommandé d'utiliser la méthode du « comptage à cinq traits » : chacun des quatre premiers passages est noté à l'aide d'un trait vertical IIII, tandis que le cinquième est signalé par un trait horizontal barrant les quatre autres, comme suit : IIII|. Au sixième passage, on recommence avec un premier trait vertical. Cette technique facilite le comptage des passages. Par exemple, douze passages seraient représentés ainsi : IIII| IIII| III

Joueurs dans la ville A au début de la partie	
Nom du joueur	Nombre de passages par la case « départ » (20 maximum)

Joueurs dans la ville B au début de la partie	
Nom du joueur	Nombre de passages par la case « départ » (20 maximum)

Le conte des deux cités

VILLE B →

<p>Vous avez un problème d'ordre juridique. Contactez un avocat. Payez 50 Ems.</p>	<p>Vous n'avez rien à faire ce soir. Vous vous ennuyez. Reculez de 3 cases.</p>
<p>Vous n'avez rien à lire. Vous vous achetez un livre. Payez 10 Ems</p>	<p>Les éboueurs sont en grève. Passez un tour pour amener vos déchets au centre de collecte.</p>
<p>Vous trouvez un emploi ! Vous percevez le même salaire qu'auparavant.</p>	<p>Vous trouvez un emploi ! Vous percevez le même salaire qu'auparavant.</p>

Les routes sont pleines de nids de poule. Les déplacements prennent trop de temps. Passez un tour

Le parc est sale et a besoin d'être nettoyé. Passez un tour pour aider à cette tâche.

Des enfants des rues vous dépouillent.
Donnez 10 Ems.

Espace libre

Vous êtes malade. Il n'y a pas d'hôpital.
Reculez de 3 cases.

Vous gagnez au loto !
Recevez 50 Ems.

Des enfants des rues vous dépouillent.
Donnez 10 Ems.

Depart + Salaire

Des enfants des rues vous dépouillent.
Donnez 10 Ems.

Espace libre

Les routes sont pleines de nids de poule. Les déplacements prennent trop de temps. Passez un tour

Possibilité de changer

Vous êtes malade. Il n'y a pas d'hôpital.
Reculez de 3 cases.

Espace libre

Espace libre

Vous n'avez rien à lire.
Vous vous achetez un livre. Payez 10 Ems

Le parc est sale et a besoin d'être nettoyé. Passez un tour pour aider à cette tâche.

Les bus ne circulent pas. Prenez un taxi.
Payez 10 Ems.

Belle journée pour aller vous baigner.
Payez 10 Ems pour l'accès à la plage.

Vous perdez votre emploi ! Désolé !

Vous perdez votre emploi ! Désolé !

Vous trouvez un emploi ! Vous percevez le même salaire qu'auparavant.

Un groupe de sans-abri joue de la musique forte et vous dérange. Passez un tour.

Le parc est sale et a besoin d'être nettoyé. Passez un tour pour aider à cette tâche.

Les bus ne circulent pas. Prenez un taxi.
Payez 10 Ems.

Espace libre

Espace libre

Les enseignants font grève pour obtenir de meilleurs salaires. Passez un tour pour garder vos enfants.

Vous trouvez un emploi ! Vous percevez le même salaire qu'auparavant.



Manuel pour la pratique de l'éducation aux droits de l'homme avec les jeunes

Possibilité de changer

Un groupe de sans-abri joue de la musique forte et vous dérange. Passez un tour.

Le parc est sale et a besoin d'être nettoyé. Passez un tour pour aider à cette tâche.

Les bus ne circulent pas. Prenez un taxi.
Payez 10 Ems.

Impôt

Espace libre

Les enseignants font grève pour obtenir de meilleurs salaires. Passez un tour pour garder vos enfants.

Vous trouvez un emploi ! Vous percevez le même salaire qu'auparavant.

Un groupe de sans-abri joue de la musique forte et vous dérange. Passez un tour.

Les bus ne circulent pas. Prenez un taxi.
Payez 10 Ems.

Un groupe de sans-abri joue de la musique forte et vous dérange. Passez un tour.

Espace libre

Les éboueurs sont en grève. Passez un tour pour amener vos déchets au centre de collecte.

Vous avez un problème d'ordre juridique.
Contactez un avocat.
Payez 50 Ems.

Les enseignants font grève pour obtenir de meilleurs salaires. Passez un tour pour garder vos enfants.

Reunion du conseil municipal
A chaque 5^e versement d'impôt