

DÉCOUVERTE DE LA CRÉATION MONÉTAIRE PAR LA DETTE

(Triple Bataille - Moneycracy mode découverte simple, 3 joueurs ou plus)

Matériel :

Ce plateau uniquement,
Un jeu de 54 cartes à jouer pour la monnaie
D'autres cartes différentes ou jetons pour représenter les crédits.

Début du jeu :
chaque joueur possède **3** cartes monnaie, la banque aussi.

Bataille Économique

Chaque joueur peut choisir de jouer la bataille économique avec 1, 2, ou 3 cartes.

Le joueur qui a la plus forte carte remporte tout, ou seulement 1 ou 2 carte de chaque adversaire si le vainqueur n'avait misé que 1 ou deux cartes. Les joueurs qui avaient misé plus de carte restent alors en lice pour remporter les cartes restantes.

En cas d'ex æquo, on regarde les cartes suivantes. S'il y a égalité parfaite, les gains sont partagés et ce qui ne peut l'être reste pour le tour suivant.

Sil les mises sont faites par liasses de 2 ou 4 cartes à cause de l'inflation, on regarde seulement la carte du haut.

6 cartes monnaie

Placer ici la pioche des cartes monnaie, qui seront distribuées en même temps que les crédits.

1 carte crédit

À tout moment un joueur peut contracter un crédit. Il recevra alors 6 cartes monnaie, et une carte crédit (pour identifier qui a des intérêts à payer).

À la fin du tour chacun paie ses intérêts : 2 par crédit, qui seront mis dans les bénéfices de la banque.

Si un joueur veut rembourser un crédit, il doit verser en plus 6 cartes monnaies qui seront remise dans le chapeau avec la carte crédit.

Tous les 3 tours, l'inflation fait que le coût de la vie est multiplié par 2, et les mises se font donc par liasses de 2 cartes, puis 4 cartes,.. (les anciens crédits seront alors naturellement plus faciles à rembourser)

Fonds initiaux et Bénéfices de la Banque

INTÉRÊT = 2 par Crédit et par tour

Fonds Propres

1 monnaie mise en fonds propres par la banque

=> 2 crédits possibles

qui pourront être contractés par les joueurs

Pour éviter les victoires répétitives dues aux bonnes cartes, les As Rois et Dames seront mis de coté. Et un joueur qui aurait de mauvaises cartes peut changer tout son jeu quand il veut.