VERSION
PRELIMINAIRE

Règles générales du jeu *Triple Bataille*

économique (entre joueurs), monétaire (contre la banque),
et ... (politique ?) pour faire évoluer le mode de création monétaire (...pas encore dans le jeu)

Pour 3 joueurs et plus, beaucoup plus. Les joueurs peuvent entrer et sortir du jeu à tout moment.
en monnaie libre, le nouveau joueur percoit des DU comme les autres enfants avant d'entrer dans le jeu actif.
en monnaie dette, le joueur ne recoit rien du tout : il contracte un crédit ou se fait salarier.

Matériel :
tous les plateaux et règles du jeu (impression A4 des pdf, une dizaine de pages, et un plateaux joueurs par participant pour que les débutants s'y retrouvent)
un pion pour avancer sur le plateau de la création monétaire, et un autre pour mémoriser le num de bataille
pour 2 à 4 joueurs, prendre un jeu de 32 cartes, ou 54 cartes pour les cartes monnaies,
plus un jeu différent de cartes utilisées de dos, ou pions, pour les cartes crédit.
plus encore d'autres cartes ou pions pour les maisons et usines.

pour 5 à 9 joueurs, un jeu de 54 cartes, plus ...
pour 10 à 20 joueurs, 2 jeux de 54 cartes, plus ...
etc... (nombre précis de cartes à vérifier)

Note : pour changer les taux d'intérêt, il suffit de changer la durée théorique d'une bataille.
On peut aussi, dire 4 batailles par manche, et intérêt = 1 par manche et par crédit (donc 25% pour la durée de la manche) ; et par exemple 1 manche = 8 ans, donc un cycle = 4 x 8 = 32 ans
ou encore 5 batailles par manches, et intérêt = 1 (donc 20%) sur la durée de la manche, et cycle = 5x ce qu'on veut .....

Note 2 : on peut par exemple créer une option qui corresponde à la phase actuelle de taux bas, et la faire intervenir à un certain moment du jeu... (à réfléchir)

variante possibles concernant les gains : le second gagnant recoit moins de cartes que le premier gagnant (1 fois sa mise en moins) et le troisième encore moins... (à tester)

Jeu Triple bataille, CC-by-sa-nc Nicopaz, 2019

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 9 premières années, il est nourri et logé par ses parents, pas de dépenses cette manche.

- percoit 1 DU si monnaie libre

adolescence du joueur, jusqu'à 18 ans, toujours nourri et logé par ses parents, pas de dépenses.

- percoit 1 DU de plus si monnaie libre

ces années d'insouciance permettent d'apprendre les règles du jeu car juste après il vole de ses propres ailes...

le joueur débutera au cycle suivant avec 2 liasses monétaires (soit les 2 DU qu'il a reçus, soit 2 crédits (de 3 chaun) à rembourser plus tard qu'il est poussé à faire par la société (études, demarage entreprise..). il peut cependant choisir son nombre de crédit (de 0 à ...)

- Chaque cycle se déroule en trois manches, comme détaillé ci-dessous : un cycle correspond à 27 ans, et donc correspond généralement à une inflation totale de 100% (pour une inflation de 3% par an environ) *(calcul précis à faire)*

1iere manche du cycle (correspond à 9 ans)

voir ci-dessous les détails du déroulement de chaque manche

2ieme manche correspond à 9 ans de plus

3ieme manche correspond à 9 ans de plus

Début de manche :

- chacun recoit 1 DU si monnaie libre,
  sinon chacun peut contracter un ou plusieurs crédit (de 3 monnaies)
  (ceci est obligatoire si on n'a plus aucune monnaie, pour payer le loyer/alimentation de la manche à venir)
- chaque joueur doit payer un loyer(/alimentation) sauf s'il possède une maison(/potager)

1ere bataille de la manche

- chacun peut se proposer comme salarié et recevoir son salaire du joueur employeur
- 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)
- ceux qui ont des maisons secondaires payent 1 liasse par maison

2eme bataille de la manche

comme pour bataille précédente.

3eme bataille de la manche

comme pour bataille précédente.

VERSION PRELIMINAIRE

Fin de la manche

- paiement des intérêts de crédit : 1 monnaie par crédit contracté.
- remboursement éventuel de crédits (par crédit complet valant 3)
- chacun peut acheter ou vendre des maisons ou usines aux autres ou à la banque (valeur = 3 ou autre si jouerus motivés).

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 : lla 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 le valeurs sont conservée puisque l'on compte en DU (prix des maisons, des entreprises, des loyers)
  et on avance le pion sur la première case du cycle suivant.
- si monnaie dette : les valeurs dépendent de la quantité de monnaie créée (voir tableau de création monaitaire)

Jeu Triple bataille, CC-by-sa-nc Nicopaz, 2019

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

chaque joueur qui a de la monnaie peut se lancer dans la bataille économique.

- chacun peut se proposer comme salarié. il recevra un salaire (de 1, 2 ou 3 monnaies) qu'il devra jouer dans la bataille.
- les cartes payées en loyer par les joueurs n'ayant pas de maison, seront remportées avec les autres (donc dès la première bataille de la manche).
- chacun décide combien de cartes il va jouer (0, 1, 2, ou 3) et 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.

VERSION PRELIMINAIRE

- celui qui a la plus forte carte gagne en premier
- en cas d'ex-aequo, c'est celui qui a le plus de soutien économique qui gagne : nb de cartes misées + 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 dans la pioche. les cartes qui ont été misées 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 que le nombre de cartes qu'il avait misé (incluant son salaire), et les autres cartes bénéfices seront pour le patron.
- le nombre des cartes gagnées en bénéfice est le suivant selon le nombre de joueurs pour cette bataille (y compris le gagnant) :
  2 - 4 joueurs : les siennes + 2 fois nb cartes misées = 3 fois nb cartes misées
  5 - 6 joueurs : les siennes + 3 fois nb cartes misées = 4 fois nb cartes misées
  7 - 8 joueurs : les siennes + 4 fois nb cartes misées = 5 fois nb cartes misées
  9 - 10 joueurs : les siennes + 5 fois nb cartes misées = 6 fois nb cartes misées
  11 à 12 joueurs : les siennes + 6 fois nb cartes misées = 7 fois nb cartes misées
  13 à 14 joueurs : les siennes + 7 fois nb cartes misées = 8 fois nb cartes misées
  etc...

S'il reste des cartes,

- le second gagnant prend ensuite ses bénéfices
- puis le 3ieme et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.
- s'il n'y a aucun gagnant, les cartes seront remportées lors de la bataille suivante.

- Variante 1 : Le vainqueur garde les cartes qu'il a misées. S'il n'est pas salarié, il choisit parmis les autres cartes misées celle qu'il veut prendre en bénéfice : plusieurs options : il n'en choisit qu'une, ou il en chaoisit 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, c'est pour le patron. Si une carte tête a gagné (as, roi, dame, ou valet) elle sera replacée dans la pioche (au milieu ?) 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).
- Variante 2 : lors de bataille avec liasses, seule la carte du haut compte pour déterminer le vainqueur (limite l'impact de la variante 1)
- Variante 3 : les jouerus n'indiquent pas le nb de liasses qu'ils vont jouer, et retournent leurs cartes tous ensemble (s'il l'un oublie de le faire à ce moment là, il ne joue pas cette bataille).
- Note : en monnaie dette, une manche commencée sera jouée complètement (3 batailles) même si le Nb crédits augmente.

Jeu Triple bataille, CC-by-sa-nc Nicopaz, 2019

Plateau Joueur

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

Crédit non garanti

2 liasses max. (sauf si la banque assouplit les critères si jamais plus personne ne pouvait jouer.

2eme liasse de crédit non garanti (donc si liasses de 2, cela fait 4 crédits autorisés.

grande usine principale

permet d'appuyer les cartes investies en cas d'ex-aequo dans les batailles c'est l'appui maximum : + 3

liasse de Crédit autorisé (garanti par grande usine)

usine principale

permet d'appuyer **de 2 cartes** les cartes investies en cas d'ex-aequo dans les batailles

VERSION PRELIMINAIRE

liasse de Crédit autorisé (garanti par l'usine)

atelier principal

permet d'appuyer les cartes investies en cas d'ex-aequo dans les batailles (en augmentant artificiellement le nombre de cartes jouées, mais ne change pas la quantité de bénéfices gagnés en cas de victoire)

liasse de Crédit autorisé (garanti par l'atelier)

cartes monnaie, par lot de 3

chaque lot permettant de garantir un crédit

Crédit autorisé (garanti par monnaie)

variante :
on ne peut miser au maximum que son nombre de carte atelier +1

maison(s) secondaire(s) :

surcout d'entretien par maison

= 1 liasse (ou DU) par bataille

(ne fait rien gagner : le luxe..)

liasse de Crédit(s) autorisé(s), garanti par maisons

très..

troisième carte (pas de surcout) (ne fait rien gagner)

liasse de Crédit

grande..

deuxième carte (pas de surcout (ne fait rien gagner)

liasse de Crédit

maison principale

poser ici une carte maison (pas de surcout)

permet de ne pas payer de loyer (et alimentation) lors de la première bataille d'une manche

liasse de Crédit autorisé (garanti par maison)

Jeu Triple bataille, CC-by-sa-nc Nicopaz, 2019

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 cout de la vie qui augmente : il faut plus de monnaie qu'avant pour acheter les mêmes choses.

après une dévaluation (monnaie dette) on parlera de new-monnaie, mais c'est la même chose : une carte monnaie, dont les liasses ont toujours les mêmes valeurs ci-dessous :

VALEURS TOUJOURS CONSTANTES

VERSION PRELIMINAIRE

- Loyer = 1 liasse
- maison = 3 liasses
- atelier / usine = 3 liasses

attention, en monnaie dette, le nombre de carte par liasse peut varier.

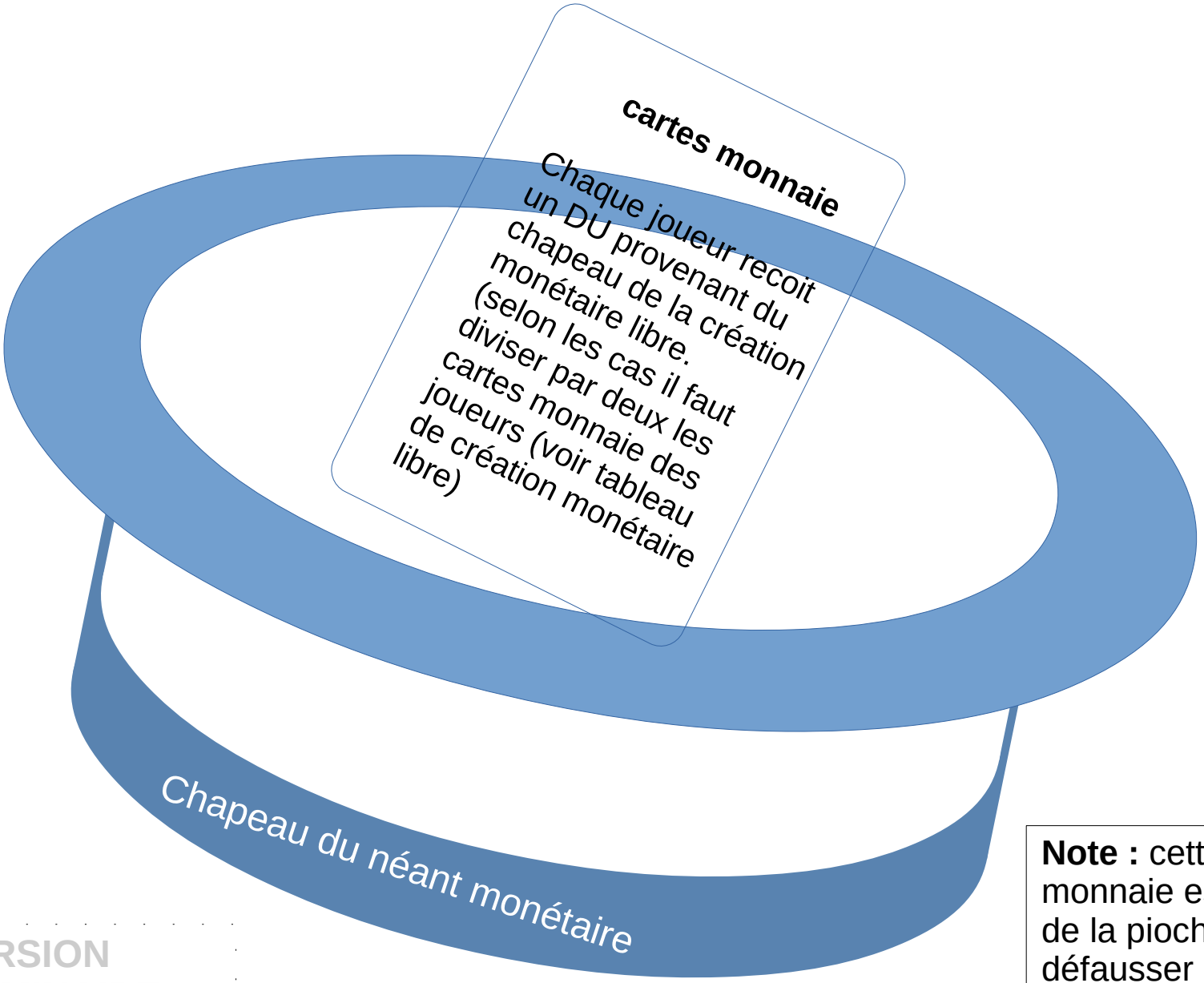
variante : si un joueur vend une maison car il est obligé, la banque la rachète au prix moins 1 (soit 2 ou 2,5 si on a des liasses de 2) ; variante supplémentaire : les autres joueurs peuvent l'acheter à ce prix là s'il le veulent, pour une maison secondaire (ou principale s'il n'en on pas du tout)

- crédit : 3 cartes monnaie. (option : parfois on peut obliger les crédits à etre pris par 2)
- intérêts : 1 carte monnaie (pour les crédits on ne s'occupe pas des liasses)
-
- pour avoir un ordre de grandeur, 1 carte monnaie représente au début de la partie par exemple 100 000 E,
- maison = 300 000 E ,
- loyer = 100 000E sur 9 ans soit environ 900 E par mois
- salaire = 100 000 ou 200 000 E sur 9 ans (mi temps / plein temps)

ou bien encore1 carte monnaie = 100 000 francs quelques décénnies plus tot... cela revient au même.

Jeu Triple bataille, CC-by-sa-nc Nicopaz, 2019

Monnaie Libre : plateau de la création monétaire libre



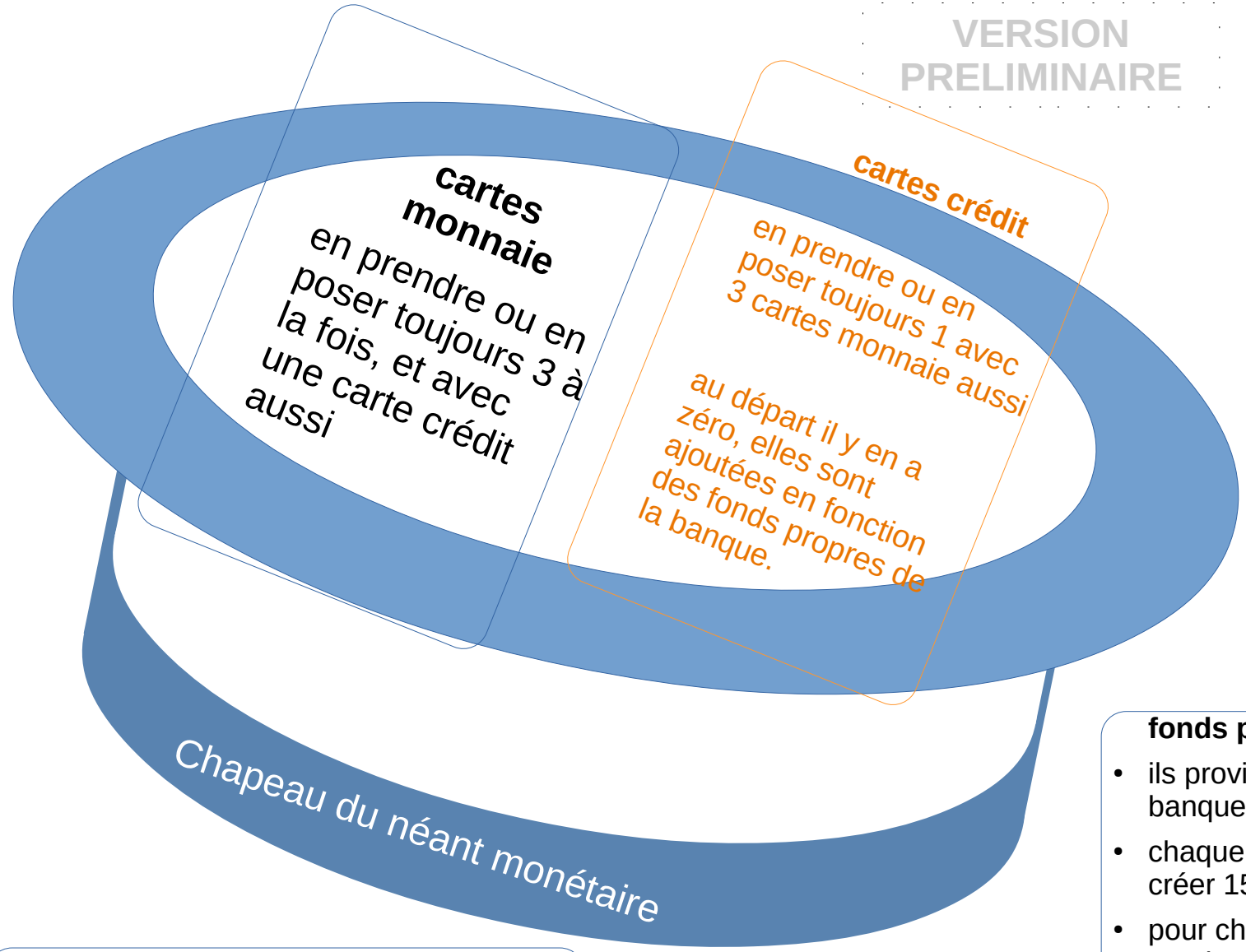
Note : cette pile de cartes monnaie est aussi le tas de la pioche, utilisé pour défausser et remplacer les cartes des batailles.

VERSION PRELIMINAIRE

Jeu Triple bataille, CC-by-sa-nc Nicopaz, 2019

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

(poser les cartes dans les cadres)



Benefices de la banque
(et de ses actionnaires)

provenant des intérêts payés par les joueurs qui ont contracté des crédits (sauf les 3 cartes monnaies du départ)

et s'ils devenaient vraiment trop énormes on pensera probablement à les cacher (holdings de holdings, sociétés écrans, paradis fiscaux..)

immobilier de la banque

chaque fois qu'elle a plus de liasses de monnaie que NbJoueurs x 3
elle achete une maison pour que cela redescende en dessous.

fonds propres de la banque

- ils proviennent de sds bénéfices de la banque
- chaque carte en fond propre permet d'en créer 15 fois plus à partir du néant.
- pour chaque carte monnaie rajoutée ici, on ajoutera 5 cartes crédits dans le chapeau.
  ces crédits seront ensuite accordés aux joueurs, soit au final 5 x 3 = 15 cartes monnaie crées.

pile des crédits jamais remboursés

(provenant des joueurs en faillite)

s'il y en a trop, pas de problème, les gouvernements renflouent (cf 2008)

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

Jeu Triple bataille, CC-by-sa-nc Nicopaz, 2019

VERSION PRELIMINAIRE

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.

Dans ce mode de jeu, une carte monnaie représente 1 DU (dividende universel, obtenu par création monétaire)

		début de cycle	manche 1	manche 2	manche 3	fin de cycle
Cycle 1	debut du Jeu	**DEBUT DU JEU** chacun débute avec rien du tout, eh oui... valeurs : DU=1 DU =1June maison=3 DU	**manche 1** enfant (0-9 ans)j DU reçu = 1 dépenses = 0 (nourri et logé)	**manche 2** adolescence (9-18 ans)j DU reçu = 1 dépenses = 0 (nourri logé)	**manche 3** adulte : c'est parti, on paye le loyer et la partie démare. DU=1 dépenses = loyer	**fin de cycle 1 :** Nb total Junes créées = M june = 3 x NbPersonnes Nb total DU en circulation = Q_{DU} = 3 x NbPersonnes
Cycle 2	monnaie en croissance	**début du cycle 2** le DU vaut encore 1 June Valeurs : DU=1 DU =1June maison=3 DU	**manche 1** (Note : *les lignes grises peuvent aider à se souvenir de la bataille en cours)* DU reçu = 1DU	**manche 2** *(1ere bataille)* *(2eme bataille)* *(3eme bataille)* DU reçu = 1DU	**manche 3** *(placer le pion dans la partie de case appropriée)* DU reçu = 1DU	**fin de cycle 2 :** Mjune= 6 x NbPers Nb tot DU circulant = Q_{DU} = 6 x NbPers
Cycle 3	monnaie pleine	**début du cycle 3** *valeur du DU change :* chacun divise par 2 son tas de cartes monnaie. Q_{DU}= 3 x NbPers env. DU=1 DU =2Junes maison=3 DU	**manche 1** DU reçu = 1DU	**manche 2** DU reçu = 1DU	**manche 3** DU reçu = 1DU	**fin de cycle 3 :** Mjune= 12 x NbPers Q_{DU}=6 x NbPers env.
Cycle 4		**début du cycle 4** chacun divise par 2 son tas de cartes : Q_{DU}= 3 x NbPers env. DU=1 DU =4Junes maison=3 DU	**manche 1** DU reçu = 1DU	**manche 2** DU reçu = 1DU	**manche 3** DU reçu = 1DU	**fin de cycle 4 :** Mjune= 24 x NbPers Q_{DU}=6 x NbPers env.
Cycle 5		**début du cycle 5** chacun divise par 2 son tas de cartes : Q_{DU}= 3 x NbPers env. DU=1 DU =8Junes maison=3 DU	**manche 1** DU reçu = 1DU	**manche 2** DU reçu = 1DU	**manche 3** DU reçu = 1DU	**fin de cycle 5 :** Mjune= 48 x NbPers Q_{DU}=6 x NbPers env.
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 : Q_{DU}= 3 x NbPers env. DU=1 DU =16Junes maison=3 DU	**Calcul des richesses** chacun compte **ses cartes monnaies** valeur = 1 DU chacune	puis chacun compte ses **cartes maisons et usines** valeur = 3 DU chacune	**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 d'encore plus bienveillant ? une idée de 3eme mode de jeu ?...

ce jeu peut etre modifié et diffusé non commercialement selon la licence ci-contre : Jeu **Triple-bataille**, diffusion CC-by-nc-sa Nicopaz, 2019

VERSION PRELIMINAIRE

Plateau de la création monétaire - Monnaie dette

Déplacer le pion à chaque nouveau crédit contracté par un joueur. Certaines manches seront jouées plusieurs fois, selon la progression de la création monétaire.
Par manche, Nb max de crédit supplémentaire = Nb joueurs.(1 par joueur qui le veut, puis au 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, ou 2 cartes monnaies à jouer ensemble.

		début de cycle	**manche(s) à rejouer parfois selon Nb crédits total**	**fin de cycle**
Cycle 1	tout debut du Jeu	**DEBUT DU JEU** chacun débute avec 3 cartes monnaie initiale (les seules monnaies non dette de la partie.) loyer=1 carte monnaie maison=3 cartes monnaie	**Nb credits = 0** personne n'a de crédit. Les adultes doivent quand même payer le loyer à chaque début de manche... chaque case manche doit être rejouée jusqu'à ce que le nombre de crédit contractés par les joueurs progresse suffisament pour changer de case. un credit= 3 cartes monnaies.	**fin de cycle 1 :** avant le premier credit Nb total monnaie = M monnaies = M init + 3x Nb cred = 3x NbPersonnes + 0 Qliass = 3 x NbPers
Cycle 2	croissance	**début du cycle 2** clycle 2 débute dès que Nb crédits > 0 (≥ 1) Qliass = 3 x NbPers Liasse=1carte monnaie mises= 1, 2, ou 3 Liass maison=3 Liass	**0 < Nb credits ≤ Nb Personnes** chaque case manche doit être rejouée jusqu'à ce que le nombre de crédits contractés par les joueurs progresse suffisament pour changer de case. pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (éviter la surinflation) un credit=3 monnaies. intérêt=1 monnaie par crédit	**fin de cycle 2 :** Nb total monnaie = M monnaies = 6 x NbPersonnes Qliass = 6 x NbPers
Cycle 3	inflation	**début du cycle 3** dès que Nb crédits > NbPers *valeur monnaie change :* tout se paye le double : loyer, mises..par liasses de 2 cartes (les crédits sont inchangés, mais plus nombreux) Qliass = 3x NbPers Liasse=2 cartes monnaie	**Nb Pers < Nb credits ≤ Nb Pers x 3** pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (pour éviter la surinflation) un credit = 3 **cartes** monnaies. intérêt = 1 **carte** monnaie par crédit mise=1 liasse = 2 cartes monnaie maison=3 Liasses = 6 cartes monnaie Liasse = 2 cartes	**fin de cycle 3 :** (penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) Nb total monnaie = M monnaies = 12 x NbPersonnes Qliass = 6 x NbPers
Cycle 4 - dévaluation	... et dévaluation...	**début de la dévaluation** tout devrait se payer en liasse de 4 cartes, on préfèrera dévaluer la monnaie par 4. un credit=3cartes monnaie intérêt = 1carte par crédit Qliass = 3x NbPers Liass=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 AUSSI SES CREDITS (en fait 4 tas et ne garde que le premier). Liasse=1 carte new-monaie. maison=3 new-monnaie M new-monnaie= 12 / 4 x Nb Pers = 3x NbPers env Qliass= 3x NbPers environ	... on a perdu trace de la monnaie initiale...
Cycle 4 réel	et ça redémarre	**début du cycle 4 réel** **(= cycle 2)** donc après la dévaluation : Qliass = 3x NbPers environ mises=1, 2, ou 3 c new-mon. maison=3 new-monnaie Liasse=1 carte new-monnaie	**Nb Pers < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 2** 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 suffisament. un credit= 3 cartes new-monnaies. intérêt = 1 carte new-monnaie par crédit	**fin de cycle 4 :** (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 4) M new-monnaies = 6 x NbPers environ Qliass = 6 x NbPers
fin du jeu		**Fin du jeu** dès que Nb new-crédit > NbPers x 2 (mais on peut continuer si on veut, et intégrer de nouveaux joueurs à tout moment)	**Calcul des richesses** **liasse = 2 cartes** compter ses **liasses de cartes monnaies** : valeur = 1 compter ses **cartes maisons et usines** : valeur = 3 et soustraire ses **cartes crédits** : valeur = -3 enfin faire le total pour chacun (la banque aussi) évidemment on fait cela si on veut avoir un gagnant.	***- suites possibles :*** Envie d'autre chose ? Essayez le dividende universel par création monétaire grâce à la Monnaie Libre...

ce jeu peut etre modifié et diffusé non commercialement selon la licence ci-contre : Jeu **Triple-bataille**, diffusion CC-by-nc-sa Nicopaz, 2019

+	+	options ci-dessous	pour poursuivre la partie en Monnaie dette	VERSION PRELIMINAIRE
Cycle 5 optionnel	les choses se répèten	**<u>début du cycle 5 (=cycle 3)</u>** *valeur monnaie change :* tout se paye le double : par liasses de 2 c new-monnaie. (new-crédits sont inchangés) Qliass = 3x 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 surinflation) <u>un credit</u> = 3 **cartes** new-monnaies. <u>intérêt</u> = 1 **carte** new-monnaie par crédit <u>mise</u>=1 liasse = 2 cartes new-monnaie <u>maison</u>=3 Liasses = 6 cartes new-monnaie <u>Liasse</u> = 2 cartes	**<u>fin de cycle 5 :</u>** (penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) Nb total monnaie = M new-monnaies = 12 x NbPersonnes Qliass = 6 x NbPers
Cycle 6 déval - option	nouvelle dévaluation	**<u>début de la dévaluation</u>** tout devrait se payer en liasse de 4 cartes, on préfèrera dévaluer la monnaie par 4. <u>un credit</u>=3cartes monnaie <u>intérêt</u> = 1carte par crédit Qliass = 3x 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 AUSSI SES CREDITS (en fait 4 tas et ne garde que le premier). <u>Liasse</u>=1 carte new-monaie. <u>maison</u>=3 new-monnaie M new-monnaie= 12 / 4 x Nb Pers = 3x NbPers env Qliass= 3x NbPers environ	... on a completement perdu toute trace de la monnaie initiale...
Cycle 6 réel - option	et ça redémarre	**<u>début du cycle 6 réel</u>** **<u>(= cycle 2 = cycle 4)</u>** donc après la dévaluation : Qliass = 3x NbPers environ <u>mises</u>=1, 2, ou 3 c new-mon. <u>maison</u>=3 new-monnaie <u>Liasse</u>=1 carte new-monnaie	**<u>Nb Pers < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 2</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 suffisament. <u>un credit</u>= 3 cartes new-monnaies. <u>intérêt</u> = 1 carte new-monnaie par crédit	**<u>fin de cycle 4 :</u>** (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 4) M new-monnaies = 6 x NbPers environ Qliass = 6 x NbPers
etc..		**<u>puis on peut reprendre au cycle 5 etc</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 probablement plus facile de compter les points juste après un cycle complet avec dévaluation	
		Note pour s'y retrouver dans les batailles en cours : on peut déplacer le pion selon les cases définies par les lignes grises ci contre :	deb 1ere bataille 2eme bataille 3eme bataille fin	

ce jeu peut etre modifié et diffusé non commercialement selon la licence ci-contre : Jeu **Triple-bataille**, diffusion CC-by-nc-sa Nicopaz, 2019

		Monnaie dette :	autre exemple de cycles optionnel, avec liasses jusqu'à 4 cartes, et grosse dévaluation.	VERSION PRELIMINAIRE
Cycle 7 - option 2	les choses se répèten	**début du cycle 7 (=cycle 3)** *valeur monnaie change :* tout se paye le double : par liasses de 2 c new-monnaie. (new-crédits sont inchangés) Qliass = 3x NbPers maison= 6 new-monnaie Liass=2 cartes new-monnaie	**Nb Pers x 2 < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 4** pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (éviter la surinflation) un credit = 3 **cartes** new-monnaies. intérêt = 1 **carte** new-monnaie par crédit mise=1 liasse = 2 cartes new-monnaie maison=3 Liasses = 6 cartes new-monnaie Liasse = 2 cartes	**fin de cycle 7 :** (penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) Nb total monnaie = M new-monnaies = 12 x NbPers env Qliass= 6x NbPers env
Cycle 8 deval - opt 2	... de pire en pire...	**début du cycle 8** **(liasse = 4 cartes monnaie)** *monnaie change: par* liasses de 4 cartes (sauf crédits) un credit=3cartes monnaie intérêt = 1carte par crédit Qliass >= 3x NbPers Liasse = 4 cartes	**Nb Pers x 4 < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 8** pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que **2 x Nb joueurs** un credit = 3 **cartes** new-monnaies. intérêt = 1 **carte** new-monnaie par crédit mise=1 liasse = 4 cartes new-monnaie maison=3 Liasses = 12 cartes new-monnaie Liasse = 4 cartes new-monnaie	**fin de cycle 8 :** (Nb crédits : penser à ne pas compter les crédits déjà remboursés) M new-monnaie = 24 x NbPers env Qliass= 6x NbPers env
Cycle 9 deval - opt 2	**dévaluation monétaire**	**début du cycle 9** **(grosse dévaluation par 8)** tout devrait se payer en liasse de 8 cartes, on préfèrera dévaluer la monnaie par 8. un credit=3cartes monnaie intérêt = 1carte par crédit Qliass = 3x NbPers Liass=8c avant dévaluation	**Dévaluation (ceci n'est pas une manche) :** chacun divise par 8 son tas de CARTES MONNAIE (en fait 8 tas et ne garde que le premier), ET AUSSI SES CREDITS (en fait 8 tas et ne garde que le premier). Liasse=1 carte new-monaie. maison=3 new-monnaie M new-monnaie= 24 / 8 x Nb Pers = 3x NbPers env Qliass= 3x NbPers environ	
Cycle 9 réel - option 2		**début du cycle 9 réel** **(=cycle 2 =cycle 4 =cycle 6)** donc après la dévaluation : Qliass = 3x NbPers environ mises=1, 2, ou 3 c new-mon. maison=3 new-monnaie Liasse=1 carte new-monnaie	**Nb Pers < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 2** 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 suffisament. un credit= 3 cartes new-monnaies. intérêt = 1 carte new-monnaie par crédit	**fin de cycle 9 :** (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 8) M new-monnaies = 6 x NbPers environ Qliass = 6 x NbPers
etc..		puis on peut reprendre au cycle 7 etc...		

ce jeu peut etre modifié et diffusé non commercialement selon la licence ci-contre : Jeu **Triple-bataille**, diffusion CC-by-nc-sa Nicopaz, 2019