

Trois batailles simultanées : batailles économique (entre joueurs), monétaire (contre la banque), et collective pour faire évoluer juridiquement le système de création monétaire et ainsi toute l'économie.

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 attiser 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.

Nombre de joueurs : 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 voire beaucoup plus si l'on veut.

Modes de jeu et types de partie : Il y a plusieurs modes de jeu, selon l'objectif :
Mode découverte, pour apprendre facilement les règles.
Mode monnaie dette, pour comprendre et pratiquer la monnaie actuelle.
Mode monnaie libre : pour découvrir et ressentir la différence avec le fonctionnement en monnaie dette.
Et plusieurs types de parties sont possibles, notamment en combinant les deux monnaies en même temps, ou en simulant une longue période historique.

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).

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 référer 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, un grand dé indiquant la phase de jeu en cours (A à F), un grand dé indiquant la valeur des cartes monnaie selon leur couleur.
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 utilisés de dos, qui représenteront les maisons et usines.
concrètement, avec plusieurs jeux de fond de tiroir on s'en sort facilement pour jouer à 4 ou 5 personnes (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, au moins deux jeux de 54 cartes par couleur de carte (3 si possible)... pour 10 à 20 joueurs, au moins trois jeux de 54 cartes par couleur de carte (4 si possible), etc...

POUR COMMENCER A JOUER

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

Les plateaux de jeu :

Distribuer un plateau JOUEUR à chacun.

Placer sur la table les plateaux fonctionnels

- de la CREATION MONETAIRE (libre ou dette, au choix),
- de la PRODUCTION INDUSTRIELLE ET BATIMENT,
- de l' ETAT

Choisir qui s'occupera des trois fonctions ci-dessus. S'il y a peu de joueurs (moins de 4-5), il est possible de s'occuper d'une fonction tout en jouant soi même.

Le rôle de banquier en monnaie dette peut être considéré comme une manière de jouer, car il perçoit un salaire et peut mesurer sa réussite financière à cette des autres joueurs.

Les rôles de production industrielle, et de l'état, sont peu intéressants mais nécessaires.

Placer le Dé indiquant la phase en cours (A à F) bien visible de tous, indiquant A. Et placer le Dé indiquant la valeur des cartes monnaies sur la table également, sur la face 1.

Disposer les cartes monnaies face cachée auprès du plateau de la création monétaire.

Joueurs et mode de jeu : Les joueurs peuvent entrer et sortir du jeu à tout moment, mais il vaut mieux qu'il y a toujours quelqu'un qui connaisse bien les rôles de création monétaire, état, et production industrielle.

Distribution des cartes au début du jeu : Choisir un mode de jeu et type de partie (voir en bas de page), et distribuer les cartes comme indiqué ci-dessous.

Mode découverte : très simple, pour découvrir les règles, il n'y a pas de création monétaire :

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 : conseillé pour bien comprendre la monnaie, car décrit la réalité actuelle.

Distribuer 3 cartes monnaie à chaque Joueur (y compris le banquier). C'est la monnaie initiale, non issue de crédit.

Placer sur le plateau Etat : 9 cartes fois le nombre de Joueur (plus le banquier)

par exemple s'il y a 3 joueurs plus un banquier, placer $4 \times 9 = 36$ cartes monnaies sur le plateau Etat (dans la case Argent-Public)

Si d'autres joueurs entrent plus tard dans le jeu, il ne recevront pas les 3 cartes initiales... désolé.

Mode monnaie libre : autre philosophie de la réussite. Ce mode est conseillé après avoir déjà pratiqué un peu la monnaie dette.

Ce mode peut même s'enchaîner en cours de partie monnaie dette, dès que l'un des joueurs dit qu'il invente la monnaie libre... il y a alors deux monnaies utilisables à chaque instant, en tout cas pour ceux qui souhaiteront les utiliser.

Chaque joueur reçoit 1 cartes monnaies libre au tout début de son arrivée (une seule fois).

Puis chaque joueur reçoit 2 cartes monnaies libre au début de chaque tour.

Tout nouveau joueur arrivant en cours de partie recevra aussi ces mêmes montants.

Démarrer les tours de jeu : suivre les instructions de la fiche **Début de partie et cycles de jeu** ... et c'est parti !

Les différents types de partie : Si vous n'avez pas de maître du jeu expérimenté, commencez plutôt par une partie courte ou normale.

Partie courte (dette ou libre) : 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.

Partie normale (dette ou libre) : On démarre en mode monnaie dette ou libre, et on joue le temps qu'on veut. A vous de décider vous même lorsque vous voulez arrêter.

Partie combiné : Bien adaptée si l'on a peu de temps et que l'on souhaite tout découvrir en même temps, lors d'un apéroJune par exemple.

On démarre en mode monnaie dette, et lorsqu'un joueur le souhaite, on superpose la monnaie libre à la monnaie dette. Les joueurs qui le souhaitent peuvent ainsi intégrer la monnaie libre, et donc en créer à chaque tour. Ils peuvent alors acheter et vendre ce qu'ils souhaitent. Évidemment, on ne peut acheter que ce que d'autres joueurs vendent... très similaire à la monnaie libre existant dans la réalité.

Partie historique : Une simulation longue pour découvrir de l'intérieur le déroulement historique de l'économie et la création monétaire.

La partie débute par exemple 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, 2008, pour ne citer que les plus récentes,

puis la phase de taux très bas suivie de la « crise » de 2021 et son surendettement massif à venir ,

pour finalement (peut-être) voir les joueurs parvenir à un mode coopératif simulant le processus de décision collective (démocratique ou autre) et parvenir à instaurer la monnaie libre officielle...

..ou pourquoi pas un autre nouveau type d'échange économique

(basé sur le don, le partage, ou toute autre forme de coopération harmonieuse, inspirée de tribus aborigènes, de *La belle verte*, ou de nos rêves les plus grands).

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 si les joueurs sont très nombreux il y aura une banque centrale et plusieurs banques commerciales, toutes privées pour faire simple). Le rôle de la banque est donc 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...

Le système démocratique actuel serait pour faire bref : une carte monnaie = 1 voix (le pouvoir de l'argent pour influencer les masses est encore très grand.)

Le changement pour parvenir à d'autres modes de gouvernance est à construire... tout est possible, le maître du jeu aidera en ce sens.

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),
- 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).

Chaque tour se déroule comme décrit ci-dessous : un grand dé indiquant la phase en cours (A à F)
(Un autre grand dé indiquera la valeur des cartes monnaie selon leur couleur, utile pour dévaluations)

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

A

Préparation du tour :

chacun reçoit 1 DU si monnaie libre, les personnages non-joueurs du plateau état également, sinon chacun peut contracter un ou plusieurs crédit (de 6 monnaies) (parfois obligatoire pour payer le loyer et l'alimentation de la bataille à venir)

- l'état paie les salaires des fonctionnaires et sous-traitants et les aides sociales (voir détails sur plateau Etat).
- L'industrie-bâtiment paie ses salaires.
- 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)

B

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 ☺
- ceux qui ont des maisons en location encaissent les loyers payés.

C

Cœur de la bataille économique

- ceux qui veulent faire une bataille économique le peuvent et collectent les éventuels bénéfices (ou partagent avec l'employeur éventuel).

D

Fin de la bataille

- paiement des intérêts de crédit : 2 cartes monnaies par crédit contracté (ou autre selon taux), l'état aussi.

E

remboursement éventuel de crédits (par crédit complet de 6 cartes)

F

- la banque paie le salaire du directeur
- la prod Indus. et bâtiment paie ses taxes
- ceux qui ont des maisons secondaires payent l'entretien.
- chacun peut acheter / faire construire, ou vendre des maisons ou usines aux autres joueurs (ou à n'importe quel autre moment également).

fin du cycle et éventuels changements de valeur des cartes monnaie :

- si monnaie libre : la valeur du DU a été multipliée par deux depuis le début du cycle. Une manière de prendre cela en compte peut être : 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. Une autre manière de faire est : on dit que les cartes colorées changent de valeur, ce qui est plus simple en pratique : une carte valant 4 devient une carte valant 2 ; carte valant 2 devient carte valant 1 ; carte valant 1 doivent être retirées, on arrondira au nombre supérieur (par exemple : 3 cartes valant 1 deviendront 2 cartes valant 1). Puis on avance le pion sur la première case du cycle suivant (tout ceci est détaillé sur le tableau de la création monétaire libre).
- si monnaie dette : les variations de monnaie et de valeurs dépendent de la quantité de monnaie créée (voir détails sur tableau de création monétaire).



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

Déroulement :

- Chaque joueur qui a de la monnaie peut se lancer dans la bataille économique.
- les cartes payées en alimentation (et loyers éventuels) par les joueurs et salariés du public seront remportées par les gagnants.
- chacun choisit combien de cartes il va jouer : selon son nombre d'ateliers (de zéro à au maximum son nombre 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.

Notes :

- 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), l'Etat paie aussi des aides sociales éventuelles : voir détails des montant sur le plateau Etat.
- Il y a autant de fonctionnaires que le Nb de Joueurs x 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.

Détermination des vainqueurs de la bataille économique :

- 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 (en théorie, car tout est possible dans ce monde capitaliste où le profit est roi...).

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 x 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 x Nb de liasses qu'il a mises**
- l'état prend 2 nouvelles liasses de carte en taxe entre deux gagnants
- Troisième gagnant : **5 x 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 x 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 (en fait l'état et l'ensemble des autres acteurs/secteurs économiques).
- 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. Quoi qu'il en soit, si vous avez la chance d'avoir un maître du jeu, faites lui confiance car c'est lui qui décide, et tout particulièrement lors de possibles changements inopinés des règles (!!)

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

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

= 1
LOYER : 1 Liasse si locataire

B

Maison(s) à louer :

: 2
 ← 1

Permet de collecter un loyer de 1 liasse, payé par un employé par fonds public ou un autre joueur locataire

liasse de Crédits autorisés (pour 2 maisons)

VERSION 0-4 PRELIMINAIRE

= 1
BATAILLE : 1 Liasse mise

C

= 1
BATAILLE : 1 Liasse mise

= 1
BATAILLE : 1 Liasse mise

atelier principal.....

: 8
 7x
 6x 5x
 suivants ← 4x

permet de miser 1 liasse si mi-régime (salarié public) : gain = 3x

ou Micro-entreprise

à la maison : coût = 0 :
gain = 3x (après les autres)
 si déjà salarié public : gain = 2x

liasse de Crédit garanti

usine principale...

: 8
 7x
 6x 5x
 suivants ← 4x

permet de miser une 2eme liasse dans la bataille.

Gains similaires à atelier principal. (impossible d'être en même temps salarié du public)

..grande usine principale

: 8
 7x
 6x 5x
 suivants ← 4x

permet de miser une 3eme liasse dans la bataille.

Gains similaires à atelier principal. (impossible d'être en même temps salarié du public)

Salarié public :

← 2

saalaire = 2 liasses par bataille, financé par l'Argent Public

Cartes monnaie :

si monnaie libre ← 2

si monnaie dette, passez à la banque pour un crédit...

(au début du premier tour de jeu chacun reçoit 3 cartes monnaie)

(ex. : 1 = 1 000 DU ; ou 50 000 E)

A

Plateau Joueur
 Au départ, chacun a 3 liasses (ou cartes monnaie)

Crédits non garantis
 Nb max = 2 x Nb cartes par liasse

D **Intérêt = 2 cartes par crédit et par bataille habituellement**

E **Remboursement crédit : 6 cartes par crédit (ou prolongation du crédit)**

liasse de Crédits autorisés (pour 2 maisons)

maison principale (petite)

: 2
 poser ici une carte maison permet de ne pas payer de loyer

...moyenne...

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

F ou B

..grande..

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

..vraiment..

: 2
 4eme carte

liasse de Crédits autorisés

très grande

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

..très très..

: 2
 6eme carte

F

maison(s) secondaire(s) :

: 2
 surcoût entretien = 1 liasse / bataille (ne fait rien gagner : luxe..)

1 aides sociales LOYER

éventuellement perçue par propriétaires bailleurs.

B

1 aide sociale LOGEMENT distribuée

6 SALAIRES

3 emplois financé par argent public (= 3 x 2 liasses)

2 aides à la consommation (en Monnaie Dette uniquement)

A

aides sociales pour consommation (= 2 liasses)

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

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

Crédits contractés par l'état

D E

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 bénéfices des entreprises, ou les salaires, et parfois aussi pourquoi pas taxer plus 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 3 x Nombre-de-Joueurs
(La moitié des joueurs peuvent percevoir un tel salaire s'il souhaite devenir salarié du public.)

De plus l'état distribue des aides sociales (en vert) d'un montant de 1 liasse pour le loyer, à autant de bénéficiaires qu'il y a de joueurs, soit : 1 liasses x Nb-Joueurs (parfois un joueurs nécessiteux pourra le demander) et (en monnaie dette uniquement, pour palier à trop de pauvreté) de 1 liasse pour la consommation à 2 x Nb-Joueurs. Voir total en haut de page.
En monnaie libre, le Dividende Universel est créé également pour les personnages non-joueurs, au nombre de 2x Npers (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 Provient des taxes (taxes sur bataille économique, constructions,...)

C

F

au départ il y a ici : **Nb Joueurs x 9 cartes**
Note : les dépenses du 1^{er} tour seront de
9 cartes x Nb Joueurs ... le budget est donc équilibré.

Si au départ d'un tour il y a moins de 9 x Nb Joueurs, l'État doit prendre des crédits si mode monnaie dette pour pouvoir financer ses dépenses... ou si en mode monnaie libre, augmenter ses taxes.

Notes : l'état peut choisir d'augmenter ses taxes si (ou les baisser.. en espérant une effet rebond..) ; et parfois baisser ses dépenses.

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...

(à utiliser en mode historique)

1 salaires

(métiers du bâtiment)

placée ici pour la
prochaine bataille
économique

salaires des constructeurs

6 salaires

(des métiers industriels)

placées ici pour la
prochaine bataille
économique

salaires des constructeurs industriels

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

Montants prélevés à l'acheteur lors
de la construction d'une maison
(2 liasses au total)

1 taxes

→ argent public
sur plateau état

Pas de 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

coût = 2 

Pour chaque
USINE construite

coût = 8 

Montants prélevés à l'acheteur lors
de la construction d'une usine
(8 liasses au total)

2 taxes

→ argent public
sur plateau état

Pas de bénéfices conservés
lors de la construction d'une
usine

..Néant...

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

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
 + + = ...

= 1

payé par patron
 LOYER : 1
 (et conservé par salarié si propriétaire de son logement)

payé par patron
 ALIMENTATION : 1

B

Cartes monnaie de la filiale

chaque lot de 6 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

= 1
 BATAILLE : 1 Liasse misee

= 1
 BATAILLE : 1 Liasse misee

= 1
 BATAILLE : 1 Liasse misee

C

atelier principal.....

: 8

7x
 6x 5x

suivants ← 4x

liasse de Crédit garanti

..usine principale...

: 8

7x
 6x 5x

suivants ← 4x

..grande usine principale

: 8

7x
 6x 5x

suivants ← 4x

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

Tout joueur peut salarier un autres joueur dès qu'il a une seconde usine, appelée 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 (obligatoire, le reste étant optionnel), plus 1 **liasse à jouer dans la bataille**, plus 1 liasse de supplément de salaire fixe
- si la filiale comporte au moins deux cartes usine, le patron paye au gérant d'usine salarié :
 2 liasses pour loyer et alimentation (obligatoire), plus 2 **liasses à jouer dans la bataille**, plus 2 liasses de salaire fixe (optionnel).
- ou si la filiale comporte trois cartes usine, le patron paye au gérant de grande usine salarié :
 2 liasses pour loyer et alimentation (obligatoire), plus 3 **liasses à jouer dans la bataille**, plus 3 liasses de salaire fixe (optionnel).

Bonus possible : exemple : les 5 premières cartes gagnées vont au patron, les éventuelles 6^{eme} et 7^{eme} vont au salarié.. à négocier..

A

1^{ere} Liasse donnée en salaire fixe (optionnel), conservée par salarié

2^{eme} Liasse donnée en salaire fixe (optionnel), conservée par salarié

3^{eme} Liasse donnée en salaire fixe (optionnel), conservée par salarié

VERSION 0-4
 PRELIMINAIRE

Monnaie Libre : plateau de la création monétaire libre

DU pour les non-joueurs qui sont $2 \times \text{NbJoueurs} =$

4  x NbJoueurs

(créés et dépensés chaque tours)

DU à distribuer pour personnages non-joueurs

- il y a $2 \times \text{NbPers}(\text{joueurs})$ de personnages Non-Joueurs.
- DU à distribuer pour la consommation du tour
 $= 2c \text{ monnaies} \times 2 \times \text{Nb-Joueurs}$
 $= 4 \times \text{Nb-Joueurs}$ cartes monnaie

A

A

Création des cartes monnaie par émission du DU

2 cartes monnaie
= 2000 DU
par joueur à chaque tour

Chaque joueur reçoit un DU égal à 2 cartes monnaie, au début de chaque bataille, provenant du chapeau de la création monétaire

Chapeau du néant monétaire

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.

Chaque jour elle versera un Dividende Universel (DU) à chacun.

Note : parfois il faudra dévaluer la valeur des cartes monnaie, voir plateau de la création monétaire.

On tournera alors le Dé de valeur des cartes monnaies, pour que chacun sache où l'on en est.

Note 2 : cette pile de cartes monnaie est aussi le tas de la pioche, utilisé pour défausser et remplacer les cartes des batailles dont on aura vu la valeur.

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

Monnaie dette : plateau de la banque (plateau de la création monétaire par la dette)

INTÉRÊT CLASSIQUE = 2 cartes par Crédit et par bataille

Salaires et Dividendes du banquier (1/4)

1/4 des intérêts encaissés par la banque sera prélevé par le banquier en tant que salaire (ou dividende des actionnaires).

Taxes d'état sur la banque (1/4)

1/4 (ou 0%) des intérêts encaissés par la banque sera prélevé par l'état en tant que taxe (valeur réelle ??)

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

Note : En cas de dévaluation des cartes monnaie, voir plateau de la création monétaire, on tournera le Dé de valeur des cartes monnaies.

crédits auprès de la banque des banques (avec intérêts)

1 carte crédit permettant d'ajouter 6 cartes monnaie aux fonds propres de la banque si nécessaire. La banque paiera alors des intérêts et remboursera ces crédits dès que possible.

Pile des crédits jamais remboursés

provenant des joueurs en faillite. Si trop nombreux.. pas de problème, les états renflouent au moins une fois.. (cf 2008), éventuellement en utilisant un bouc émissaire (attentat, confinement, ..) et après ce sera le Grand Reset

D Fonds initiaux et Bénéfices

(de la banque et de ses actionnaires)

Le banquier compte pour un joueur, et au départ la banque possède comme tout joueur 3 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 si trop énormes ils seront alors cachés (sociétés écrans, paradis fiscaux..))

Immobilier de la banque

avant chaque fin de cycle, la banque transfère un quart de ses fonds et bénéfices en biens immobiliers (pour éviter de perdre de la valeur avec l'inflation), et évidemment elle sait quand cela arrivera puisque elle crée et met en scène tout cela...

Actifs financiers

la moitié des bénéfices de la banque est placée en actifs financiers (notamment dans centres financiers mondiaux ou paradis fiscaux).

fonds propres de la banque

- 1 carte => 2 crédits dans chapeau
- ces crédits seront ensuite accordés aux joueurs, soit 2 crédits de valeur 6 chacun = 12 cartes monnaie créées.
Donc chaque carte monnaie en fond propre permet de créer 12 cartes monnaie à partir du néant.
- Ces fonds propres proviennent des bénéfices de la banque (ou de crédits auprès de la banque des banques)
- Mettre ici autant de carte que de joueurs, puis 2x NbJoueurs supplémentaires, puis 4x NbJoueurs supplémentaires, cela permet de savoir quand aura lieu la prochaine dévaluation/inflation.

Chapeau du néant monétaire

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

1 carte crédit
toujours prendre ou poser 1 carte crédit **avec** 6 cartes monnaie.

au départ il y en a 0 cartes crédit, et 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)

Monnaie Dette

Monnaie Dette

Dé indiquant la valeurs
des cartes monnaie
DETTE
selon la couleur

I

I

II

II

III

III

IV

IV

Monnaie Dette

Monnaie Dette

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

Dividende Universel

Dividende Universel

Dé indiquant la valeurs
des cartes monnaie
LIBRE
selon la couleur

I

I

II

II

III

III

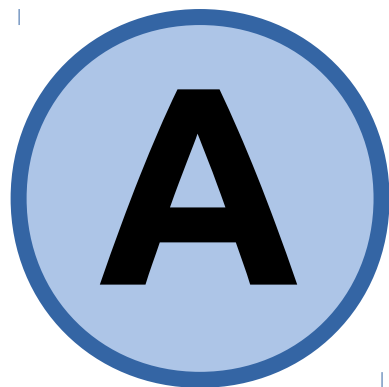
IV

IV

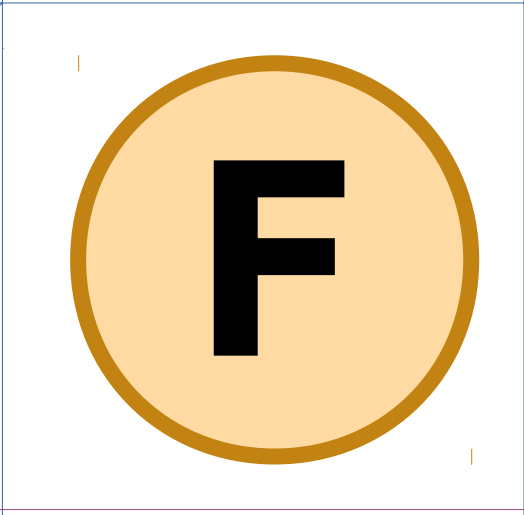
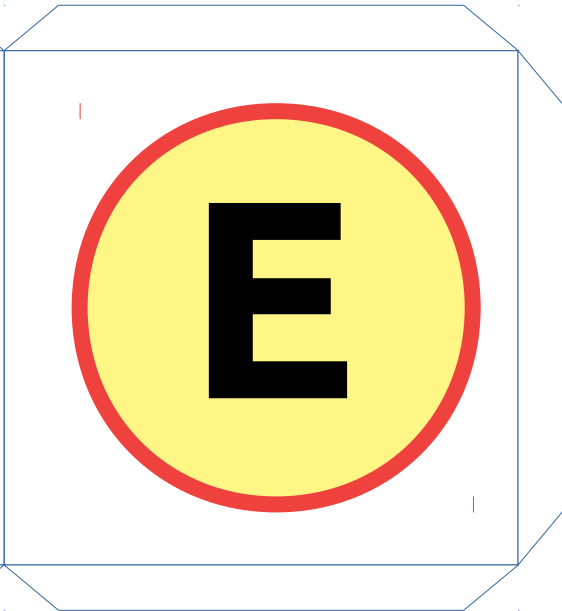
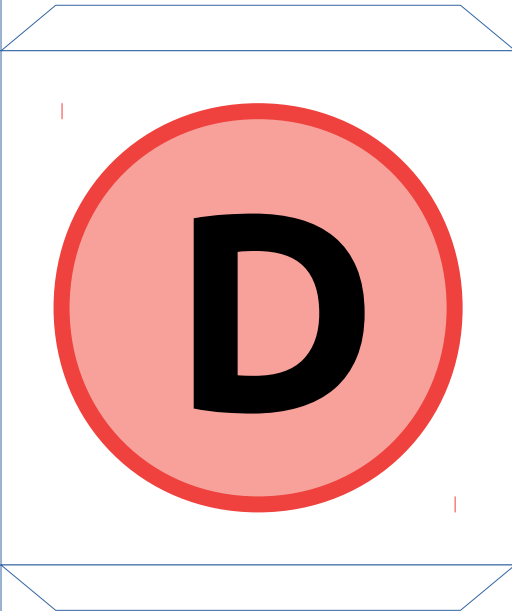
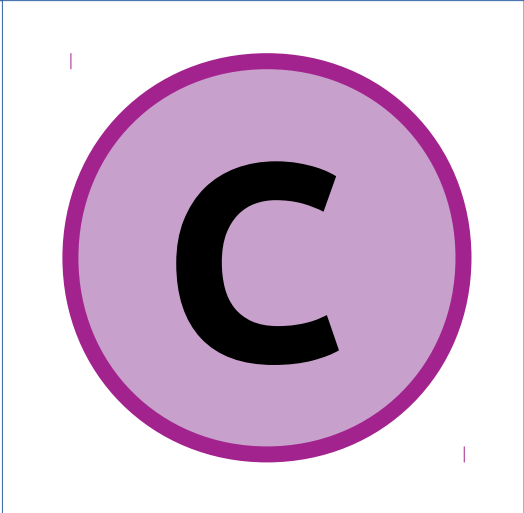
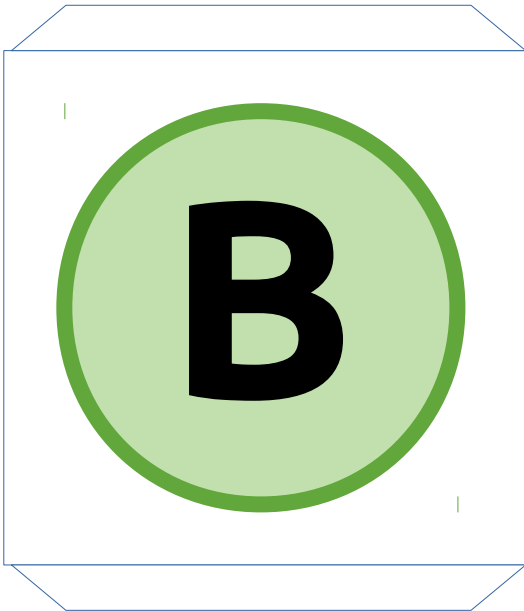
Dividende Universel

Dividende Universel

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE



Dé indiquant la phase
en cours



VERSION 0-4
PRELIMINAIRE



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 (revendue au même prix, sauf si option de jeu où revente pour 1 liasse si contraint par la banque)
- atelier / usine : chaque atelier = 8 liasses (revendu au même prix, sauf si option de jeu où revente pour 7 liasses à la banque)
ou variante : *second atelier = 16 liasses* (revendu au même prix, sauf si option de jeu où revente pour 7 liasses seulement à la banque)
troisième atelier = 24 liasses (revendu au même prix, sauf si option de jeu où revente pour 7 liasses seulement 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, dans les phases où l'on divise par deux les nombres de cartes, on divise alors 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 bénéfiques de la banque (voir détails sur plateau de la création monétaire)
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 de payer, la banque la rachète au même prix (sauf si option de jeu : prix moins 1, soit 1 liasse).
Si c'est une usine qui est saisie elle sera reprise par la banque au prix initial d'achat, sauf si option de jeu : rachat à 7 liasses par carte usine, même si elle a coûté beaucoup plus cher initialement. 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.
- Ordre de grandeur des valeurs : pour avoir une idée globale, on peut se dire qu' 1 carte monnaie dette représente au début de la partie par exemple 50 000 E,
- En monnaie dette on a : maison = 100 000 E , Loyer = 50 000 E sur 5 ans soit environ 830 E par mois ; alimentation autant.
salaire = 1 650 E mensuel 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.
- Une bataille représente 5 ans (pour tous les modes de jeu), soit environ 2 000 jours. C'est pour cela que le Dividende Universel créé par tour est de 2.000 DU. Pour info, les dépenses indiquées sur le plateau joueur sont donc par exemple pour l'alimentation, de 1 000 DU par tour de 5 ans, égale aussi à 1 DU pour 2jours.
- La masse monétaire moyenne dans le jeu (en début de cycle) est proche de celle réelle : il y a 2 fois plus de personnages-non-joueurs que de joueurs, donc en début de cycle (monnaie pleine) on a : $QDU / Nb \text{ total de personnages} = 12\ 000 / 3 = 4\ 000 \text{ DU}$ en moyenne par humain, ce qui est proche de la réalité de la June.
- 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 :
2 liasses pour son loyer et alimentation, plus une liasse à jouer dans la bataille, plus une liasse de supplément de salaire fixe, plus un intéressement éventuel...
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 0-4
PRELIMINAIRE

Notes Générales et Variantes de jeux (pour ceux qui veulent approfondir)

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, et pourquoi pas 8.

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 (arrondis au nombre supérieur) 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 Événements : 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 : (ATTENTION, COMPLIQUE LE JEU...) 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 0-4
PRELIMINAIRE

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

VERSION 0-4
PRELIMINAIRE

Le nom de ce jeu est encore en recherche : Triple-bataille, Money-crazy (Monnaie-cratie) , ...

Ce jeux 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 jeux, 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 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 jeux 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 rapporte 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, ce qui probablement rassurera certains entrepreneurs.

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 (dont les montants sont énormément supérieurs aux montant circulant dans l'économie réelle) et leur travail permanent avec les '*paradis fiscaux*' (dont fait partie par exemple la City de Londres) 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 crédit et alors la spirale de l'aspiration monétaire vers les banques sera enclenchée, entraînant tous les joueurs (même les salariés du public) vers un contexte économique difficile car subissant une rareté progressive monétaire.

Si on compare l'économie à une casserole sur le feu pleine de lait (de riz, pour satisfaire tout le monde), 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 et bien sûr sans se faire remarquer...

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 ou ne peut contracter de nouveaux crédit, on entre en crise, et ce sont les états qui en dernier recours peuvent contracter 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... En 2020 nous avons eu ... (**valeur à indiquer**) milliard de crédits contractés par les états, suite à un confinement qui pourrait sembler tomber à pic pour justifier de telles dépenses. Suite à cela, une crise financière qui était prévue pire que celle de 2008 et qui était réellement attendue par les marchés financiers depuis plusieurs années déjà, s'en est allée (voir par exemple les cours de bourse qui ont plongé puis amorcé une forte remontée), probablement pour une dizaine d'année.. ou beaucoup moins en justifiant par exemple un Grand Reset (financier pour commencer et pourquoi pas bien plus). Cette augmentation continue et nécessaire de crédits permet de comprendre dans le domaine purement économique, la nécessaire croissance et son importance dans toutes les politiques économique car elle aussi doit être permanente, car très fortement liée à la quantité de monnaie en circulation.

(ces pensées seront évidemment continuellement améliorées au fur et à mesure des parties, des commentaires, et de vos propres propositions).



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:**)

...
...



		Monnaie Libre Plateau de la création monétaire	Option DIVISER LES CARTES Chaque manche est jouée une seule fois, puis on avance le pion.	1 carte monnaie = 1 liasse = 1^{000} DU (Dividende Universel, obtenu par création monétaire).	<u>Note :</u> Il n'y a pas de banquier, donc pas de joueur supplémentaire. VERSION 0-4 PRELIMINAIRE
		début de cycle →	Tour 1 du cycle →	Tour 2 du cycle →	fin de cycle
Cycle 1	début du Jeu	DÉBUT DU JEU chacun débute son enfance de 0 à 15 ans, nourri et logé, et n'épargne pas de DU budget état = $9 \times \text{NbPers c.}$ DU créés par tour = $2c = 2^{000}$ DU = $2^{0.000}$ Junes loyer = 1^{000} DU = $1c = 1^{0.000}$ Junes maison = 2 c. = 2^{000} DU 1 carte monnaie = 1^{000} DU	automatique jeunesse (15-20 ans) étudiant nourri et logé sans frais. DU reçus = 2 c dépenses = 1 c (junes de poche)	Premier tour de jeu !! adulte : c'est parti, on paye le loyer et la partie débute. DU reçus = 2 cartes dépenses = loyer + alimentation... à vous de choisir.	fin de cycle 1 : Nb total c. monnaie QDU = $9^{000} \times \text{NbPers}$ (pour état) + $3^{000} \times \text{NbPers}$ (DU reçus) = $12^{000} \times \text{NbPersonnes}$ (= 12 x NbPers cartes) en nombre de june : MJUNE = M initiale + junes reçues = $9^{0.000} \times \text{NbPers}$ (pour état) + $3^{0.000} \times \text{NbPers}$ (DU reçus) = $12^{0.000} \times \text{NbPersonnes}$ Qliass = $= 12 \times \text{NbPers}$
Cycle 2	monnaie en croissance	début du cycle 2 le DU créé reste identique au tour précédent (car la monnaie n'est pas encore pleine). MJ = $12^{0.000} \times \text{NbPers J.}$ Qliass = $12 \times \text{NbPers}$ QDU = $12^{000} \times \text{NbPers}$ Valeurs : DU créés = $2c = 2^{000}$ DU = $2^{0.000}$ Junes loyer = 1^{000} DU = $1c = 1^{0.000}$ Junes maison = 2 c. = 2^{000} DU 1 carte monnaie = 1^{000} DU	Tour 1 DU créés par les joueurs : DU créés = 2^{000} DU = 2 cartes = $2^{0.000}$ Junes plus DU créés pour les non-joueurs (qui sont deux fois plus nombreux) : $+ 2^{000} \text{DU} \times 2 \times \text{NbPers}$ $= 4^{000} \text{DU} \times \text{NbPers} = 4 \text{cartes} \times \text{NbPers}$	Tour 2 DU créés par les joueurs : DU créés = 2^{000} DU = 2 cartes = $2^{0.000}$ Junes DU créés pour les non-joueurs : $= 4^{000} \text{DU} \times \text{NbPers} = 4c. \times \text{NbPers}$	fin de cycle 2 : Nb tot DU circulant = QDU = $12^{000} \times \text{NbPers}$ (tour préc.) + $2^{000} \times \text{NbPers} \times 2$ tours (DU pour les joueurs) + $4^{000} \times \text{NbPers} \times 2$ tours (DU des non-joueurs) $= 12^{000} \times \text{NbPers} + 6^{000} \times 2 \times \text{NbPers} = 24^{000} \times \text{NbPers}$ MJUNE (car 1 c = $1^{0.000}$ j) $= 12^{0.000} \times \text{NbPers}$ (tour préc.) + $2^{0.000} \times \text{NbPers} \times 2$ tours (les DU pour les joueurs) + $4^{0.000} \times \text{NbPers} \times 2$ tours (les DU des non-joueurs) $= 12^{0.000} \times \text{NbPers} + 6^{0.000} \times 2 \times \text{NbPers} = 24^{0.000} \times \text{NbPers}$ QLIASS = $24 \times \text{NbPers}$
Note :		Note peu utile, pour remplir le bas de la page : Les habitués de la monnaie libre réelle auront peut-être remarqué que la masse monétaire moyenne dans le jeu (en début de cycle) est proche de celle réelle : il y a 2 fois plus de personnages-non-joueurs que de joueurs, donc en début de cycle 2 on a : QDU / Nb total de personnages = $12^{000} / 3 = 4^{000}$ DU en moyenne par humain.	Note 2 : Comme vous l'aurez remarqué, les informations en gris clair ne sont pas nécessaire pour jour, seulement pour comprendre les logiques mathématiques derrière les concepts de monnaie libre et monnaie en général.		Suite du tableau page suivante...

Cycle 3 (suite de Monnaie Libre, Diviser les cartes)	monnaie pleine – changement de valeur du DU	<p>début du cycle 3 la valeur du DU va changer : auparavant : $1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.} = 1^{0.000} \text{ Junes}$ et maintenant : $1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.} = 2^{0.000} \text{ Junes}$</p> <p>Note : ce changement de valeur du DU peut se faire plus simplement en utilisant le Dé de couleur, voir l'option «Tableau Création Monétaire Libre avec Dé de couleur». Ou encore en payant par liasses de deux cartes, sans diviser les tas de cartes.</p>	<p>division par 2 (ceci n'est pas un tour) : Chacun divise par 2 son tas de CARTES MONNAIE (en fait 2 tas et ne garde que le premier, le plus gros), La banque et l'état font de même. 1 carte new-monnaie vaut toujours 1⁰⁰⁰ DU (qui valent maintenant 2^{0.000} junes). Il devient plus simple de compter en DU (note : pas de crédits à diviser en mode monnaie libre.)</p>	<p>Après changement de valeur du DU et avant que les tours du cycle 3 ne commencent on a : $QDU = 24^{000} / 2 \times \text{NbPers}$ $= 12^{000} \times \text{NbPers}$ environ $MJUNE$ (car $1 \text{ c.} = 2^{0.000} \text{ j}$) $= 24^{0.000} \times \text{NbPers}$</p> <p>$Qliass = Qdu = 12 \times \text{NbPers}$ environ Liasse = 1 carte new-monnaie = 2^{0.000} junes</p>	<p>Note ; si on préfère payer par liasses de 2 cartes au lieu de diviser les tas de cartes, c'est tout simple, il n'y a rien de plus à faire. On pourra même au cycle suivant payer par liasses de 4 cartes, et etc... mais cela devient vite compliqué.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">VERSION 0-4 PRELIMINAIRE</div>
		<p>Suite du cycle 3 , après changement de valeur du DU : $1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.} = 2^{0.000} \text{ Junes}$ $1 \text{ carte monnaie} = 1^{000} \text{ DU}$</p>	<p>Tour 1 on ne compte plus en Junes, mais en DU. $\text{DU créés} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $= 4^{0.000} \text{ Junes}$ $\text{loyer} = 1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.}$ $= 2^{0.000} \text{ Junes}$ $\text{maison} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 2^{0.000} \text{ Junes}$</p>	<p>Tour 2 $\text{DU créés} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $\text{loyer} = 1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.}$ $\text{maison} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $1 \text{ carte monnaie} = 1^{000} \text{ DU}$</p>	<p>fin de cycle 3 : Nb total carte (new)monnaie (environ) $QDU = 12^{000} \times \text{NbPers}$ $+ (2^{000} + 4^{000}) \times 2 \times \text{NbPers}$ $= 24^{000} \times \text{NbPers}$ $MJUNE = 48^{0.000} \times \text{NbPers}$ (car $1 \text{ c.} = 2^{0.000} \text{ j}$) $QLIASS = 24 \times \text{NbPers}$</p>
Cycle 4 (identique au cycle 3)		<p>début du cycle 4 (identique cycle 3) la valeur du DU va changer: auparavant : $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 2^{0.000} \text{ Junes}$ et maintenant : $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 4^{0.000} \text{ Junes}$ chacun divise par 2 ses cartes monnaie, et donc : $QDU = 24^{000} / 2 \times \text{NbPers}$ $= 12^{000} \times \text{NbPers}$ environ $MJUNE = 12 \times 4^{0.000} \times \text{NbPers}$ $= 48^{0.000} \times \text{NbPers}$ $Qliass = Qdu = 12 \times \text{NbPers}$</p>	<p>Tour 1 maintenant on compte toujours en DU. $\text{DU créés} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $= 8^{0.000} \text{ Junes}$ $\text{loyer} = 1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.}$ $\text{maison} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 4^{0.000} \text{ Junes}$</p>	<p>Tour 2 $\text{DU créés} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $= 8^{0.000} \text{ Junes}$ $\text{loyer} = 1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.}$ $\text{maison} = 2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 4^{0.000} \text{ Junes}$</p>	<p>fin de cycle 4 : Nb total carte monnaie $QDU = 12^{000} \times \text{NbPers}$ $+ (2^{000} + 4^{000}) \times 2 \times \text{NbPers}$ $= 24^{000} \times \text{NbPers}$ $MJUNE = 96^{0.000} \times \text{NbPers}$ (car $1 \text{ c.} = 4^{0.000} \text{ j}$)</p>
fin du jeu	Comptes des points	<p>Fin du jeu (mais on pourrait continuer, et éventuellement intégrer de nouveaux joueurs à tout moment)</p>	<p>Calcul des richesses chacun compte ses cartes monnaies puis chacun compte ses cartes maisons valeur maison = 2 c. et cartes usines valeur usine = 8 c.</p>	<p>Faire le total pour chacun ...évidemment on fait tout cela si on veut avoir un gagnant, sinon on peut s'offrir des compliments, ou faire un <i>débriefing</i> de la partie..</p>	<p>Suites possibles : - avez vous déjà testé le mode monnaie dette ? - comment transformer ces batailles économiques en autre chose de plus bienveillant ?.. ...Affûtez vos idée de nouveau mode de jeu...</p>
Cycle 5 et plus (= cycle 3)		<p>début cycle 5 et plus.. (identiques cycle 3) reprendre le cycle 3 ou 4 autant de fois que l'on veut.</p>	<p>Note : Il n'est pas nécessaire de calculer combien de June il y a dans un DU, si ce n'est par curiosité.</p>	<p>(à chaque cycle supplémentaire, le DU correspondrait donc à un doublement du nombre de June).</p>	

		<u>Monnaie Libre</u> Plateau de la création monétaire	Option avec Dé de COULEUR Chaque manche est jouée une seule fois, puis on avance le pion.	1 carte monnaie = 1 liasse = 1 ⁰⁰⁰ DU (Dividende Universel, obtenu par création monétaire).	<u>Note :</u> Il n'y a pas de banquier, donc pas de joueur supplémentaire. VERSION 0-4 PRELIMINAIRE
		début de cycle	Tour 1 du cycle	Tour 2 du cycle	fin de cycle
Cycle 1	début du Jeu	<u>DÉBUT DU JEU</u> chacun débute son enfance de 0 à 15 ans, nourri et logé, et n'épargne pas de DU budget état=9xNbPers c. DU créés par tour=2c = 2 ⁰⁰⁰ DU=2 ^{0.000} Junes loyer=1 ⁰⁰⁰ DU=1c= 1 ^{0.000} Junes maison= 2 c. =2 ⁰⁰⁰ DU 1carte monnaie=1 ⁰⁰⁰ DU	<u>automatique</u> jeunesse (15-20 ans) étudiant nourri et logé sans frais. DU reçus = 2 c dépenses = 1 c (junes de poche)	<u>Premier tour de jeu !!</u> adulte : c'est parti, on paye le loyer et la partie débute. DUreçu = 2 cartes dépenses = loyer + alimentation... à vous de choisir.	<u>fin de cycle 1 :</u> Nb total c. monnaie QDU= 9 ⁰⁰⁰ x NbPers (pour etat) + 3 ⁰⁰⁰ x NbPers (DU reçus) = 12 ⁰⁰⁰ x NbPersonnes (= 12 x NbPers cartes) en nombre de june : MJUNE = M initiale + junes reçues = 9 ^{0.000} x NbPers (pour etat) + 3 ^{0.000} x NbPers (DUreçus) = 12 ^{0.000} x NbPersonnes Qliass= =12x NbPers
Cycle 2	monnaie en croissance	<u>début du cycle 2</u> le DU créé reste identique au tour précédent (car la monnaie n'est pas encore pleine). MJ = 12 ^{0.000} x NbPers J. Qliass= 12x NbPers QDU= 12 ⁰⁰⁰ x NbPers Valeurs : DU créés=2 c = 2 ⁰⁰⁰ DU =2 ^{0.000} Junes loyer=1 ⁰⁰⁰ DU=1c= 1 ^{0.000} Junes maison= 2 c. =2 ⁰⁰⁰ DU 1carte monnaie=1 ⁰⁰⁰ DU	<u>Tour 1</u> DU créés par les joueurs : DU créés =2 ⁰⁰⁰ DU = 2 cartes =2 ^{0.000} Junes plus DU créés pour les non-joueurs (qui sont deux fois plus nombreux) : +2 ⁰⁰⁰ DUx2xNbPers = 4 ⁰⁰⁰ DU x NbPers = 4cartes x NbPers	<u>Tour 2</u> DU créés par les joueurs : DU créés =2 ⁰⁰⁰ DU = 2 cartes =2 ^{0.000} Junes DU créés pour les non-joueurs : =4 ⁰⁰⁰ DU x NbPers = 4c. x NbPers	<u>fin de cycle 2 :</u> Nb tot DU circulant = QDU = 12 ⁰⁰⁰ x NbPers (tour préc.) + 2 ⁰⁰⁰ x NbPers x2 tours (DU pour les joueurs) + 4 ⁰⁰⁰ x NbPers x 2tours (DU des non-joueurs) =12 ⁰⁰⁰ x NbPers +6 ⁰⁰⁰ x 2x NbPers =24 ⁰⁰⁰ x NbPers MJUNE (car 1 c = 1 ^{0.000} j) = 12 ^{0.000} x NbPers (tour préc.) + 2 ^{0.000} x NbPers x2 tours (les DU pour les joueurs) + 4 ^{0.000} x NbPers x 2tours (les DU des non-joueurs) =12 ^{0.000} x NbPers + 6 ^{0.000} x 2 x NbPers =24 ^{0.000} x NbPers QLIASS=24 x NbPers
Note :		<u>Note peu utile, pour remplir le bas de la page :</u> Les habitués de la monnaie libre réelle auront peut-être remarqué que la masse monétaire moyenne dans le jeu (en début de cycle) est proche de celle réelle : il y a 2 fois plus de personnages-non-joueurs que de joueurs, donc en début de cycle 2 on a : QDU / Nb total de personnages = 12 ⁰⁰⁰ / 3 = 4 ⁰⁰⁰ DU en moyenne par humain.	<u>Note 2 :</u> Comme vous l'aurez remarqué, les informations en gris clair ne sont pas nécessaire pour jour, seulement pour comprendre les logiques mathématiques derrière les concepts de monnaie libre et monnaie en général.		Suite du tableau page suivante...

Cycle 3 (suite de Monnaie Libre, avec Dé de couleurs)	monnaie pleine – changement de valeur du DU	<p>début du cycle 3 la valeur du DU va changer : auparavant : $1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.} = 1^{0.000} \text{ Junes}$ et maintenant : $1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.} = 2^{0.000} \text{ Junes}$</p> <p>Note : ce changement de valeur du DU peut se faire autrement si on ne dispose pas des cartes de couleur différentes, voir autres tableau de création monétaires libre avec options.</p>	<p>Tourner le Dé (ceci n'est pas un tour) : On tourne le Dé de couleur vers la face suivante (de I vers II, de II vers III, de III vers IV, de IV vers I) les cartes valent maintenant deux fois moins qu'avant : 1 carte monnaie avec les nouvelles couleurs vaut toujours 1^{000} DU (mais vaut maintenant $2^{0.000} \text{ j.}$). Les cartes qui disparaissent, sont divisées à la valeur supérieure. (note : pas de crédits à diviser en mode monnaie libre.)</p>	<p>Après changement de valeur du DU et avant que les tours du cycle 3 ne commencent on a : $QDU = 24^{000}/2 \times \text{NbPers}$ $= 12^{000} \times \text{NbPers}$ environ MJUNE (car $1 \text{ c} = 2^{0.000} \text{ j}$) $= 24^{0.000} \times \text{NbPers}$ (inchangé)</p> <p>$Qliass = Qdu = 12 \times \text{NbPers}$ environ $Liasse = 1 \text{ carte new-monnaie} = 2^{0.000} \text{ junes}$</p>	
		<p>Suite du cycle 3 , après changement de valeur du DU :</p> <p>$1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c.} = 2^{0.000} \text{ Junes}$</p> <p>1carte monnaie=$1^{000} \text{ DU}$</p>	<p>Tour 1 on compte maintenant en DU. $\text{DU créés} = 2 \text{ c} = 2^{000} \text{ DU} = 4^{0.000} \text{ Junes}$ loyer=$1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c} = 2^{0.000} \text{ j.}$ maison=$2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 2^{0.000} \text{ Junes}$</p>	<p>Tour 2 $\text{DU créés} = 2 \text{ c} = 2^{000} \text{ DU}$ loyer=$1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c}$ maison=$2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ 1carte monnaie=1^{000} DU</p>	<p>fin de cycle 3 : Nb total carte (new)monnaie $QDU = 12^{000} \times \text{NbPers}$ $+ (2^{000} + 4^{000}) \times 2 \times \text{NbPers}$ $= 24^{000} \times \text{NbPers}$ MJUNE = $48^{0.000} \times \text{NbPers}$ (car $1 \text{ c} = 2^{0.000} \text{ junes}$) QLIASS=$24 \times \text{NbPers}$</p>
Cycle 4 (identique au cycle 3)		<p>début du cycle 4 (= cycle 3) la valeur du DU va changer: auparavant : $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 2^{0.000} \text{ Junes}$ et maintenant : $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 4^{0.000} \text{ Junes}$ on tourne le Dé des valeurs : $QDU = 24^{000}/2 \times \text{NbPers}$ $= 12^{000} \times \text{NbPers}$ environ MJUNE = $12 \times 4^{0.000} \times \text{NbPers}$ $= 48^{0.000} \times \text{NbPers}$ (inchangé) $Qliass = Qdu = 12 \times \text{NbPers}$</p>	<p>Tour 1 $\text{DU créés} = 2 \text{ c} = 2^{000} \text{ DU} = 8^{0.000} \text{ Junes}$ loyer=$1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c}$ maison=$2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU} = 4^{0.000} \text{ Junes}$</p>	<p>Tour 2 $\text{DU créés} = 2 \text{ c} = 2^{000} \text{ DU}$ loyer=$1^{000} \text{ DU} = 1 \text{ c}$ maison=$2 \text{ c.} = 2^{000} \text{ DU}$ $1 \text{ c.} = 1^{000} \text{ DU}$</p>	<p>fin de cycle 4 : Nb total carte monnaie $QDU = 12^{000} \times \text{NbPers}$ $+ (2^{000} + 4^{000}) \times 2 \times \text{NbPers}$ $= 24^{000} \times \text{NbPers}$ MJUNE = $96^{0.000} \times \text{NbPers}$ (car $1 \text{ c} = 4^{0.000} \text{ junes}$) $QLIASS = 24 \times \text{NbPers}$</p>
fin du jeu	Comptes des points	<p>Fin du jeu (mais on pourrait continuer, et éventuellement intégrer de nouveaux joueurs à tout moment)</p>	<p>Calcul des richesses chacun compte ses cartes monnaies puis chacun compte ses cartes maisons valeur maison = 2 c. et cartes usines valeur usine = 8 c.</p>	<p>Faire le total pour chacun ...évidemment on fait tout cela si on veut avoir un gagnant, sinon on peut s'offrir des compliments, ou faire un <i>débriefing</i> de la partie..</p>	<p>Suites possibles : - avez vous déjà testé le mode monnaie dette ? - comment transformer ces batailles économiques en autre chose de plus bienveillant ?.. ...Affûtez vos idée de nouveau mode de jeu...</p>
Cycle 5 et plus (= cycle 3)		<p>début cycle 5 et plus.. (identiques cycle 3) reprendre le cycle 3 ou 4 autant de fois que l'on veut.</p>	<p>Note : Il n'est pas nécessaire de calculer combien de June il y a dans un DU, si ce n'est par curiosité.</p>	<p>(à chaque cycle supplémentaire, le DU correspondrait donc à un doublement du nombre de June).</p>	

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, la banque aussi, et l'état avec 9x NbJoueurs cartes monnaie <u>loyer=1 carte monnaie</u> <u>Qliass = 12 x NbPers</u> (total liasses)	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 credit= 6 cartes monnaies</u> <u>intérêt=2 monnaies</u>	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 NBPERSONNES x1 CARTES EN FONDS PROPRES
Cycle 2	croissance	début du cycle 2 cycle 2 débute dès que Nb crédits > 0 (≥ 1) <u>Qliass = 12 x NbPers</u> <u>loyer= 1 Liasse = 1 carte</u> <u>maison=2 Liasses</u> <u>Liasse=1carte monnaie</u>	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 credit=6 monnaies.</u> <u>intérêt=2 monnaie par crédit</u>	fin de cycle 2 : Nb total monnaie = Masse monnaie = 12xNbPer+6xNbcred = 12xNbPer+12xNbPer = 24 x NbPersonnes <u>Qliass = 24 x NbPers</u> AJOUT FONDS: +NBPERSONNES x2
Cycle 3	inflation	début du cycle 3 dès que Nbcred > 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 de 2cartes (crédits inchangés, mais seront plus nombreux) M monnaie = 24 x NbPers <u>Qliass = 12x NbPers</u> <u>Liasse=2 cartes monnaie</u>	2 x Nb Pers < Nb crédits ≤ 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 = 6 cartes monnaies.</u> <u>intérêt = 2 cartes monnaie par crédit</u> <u>mise=1 liasse = 2 cartes monnaie</u> <u>maison=2 Liasses = 4 cartes monnaie</u> <u>Liasse = 2 cartes (tout se paye le double)</u>	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 = 24 x NbPers</u> (puisque une liasse vaut 2c)
Cycle 4 - dévaluation	... et dévaluation...	Juste avant la dévaluation nouveau doublement de quantité monétaire : tout devrait se payer en liasse de 4 cartes. M monnaie= 48 x NbPersonnes <u>Qliass = 12 x NbPers</u> <u>intérêt = 2 cartes par crédit</u> <u>Liasse =4c avant dévaluation</u>	Dévaluation par 4 (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, le plus gros), ET MEME DIVISION PAR 4 des 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= M new-monnaie = 12 x NbPers environ</u> <u>Liasse=1 carte new-monnaie</u>	... on a perdu trace de la monnaie initiale... LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FONDS + NBPERSONNES x 1 CARTES NEW-MONNAIE
Cycle 4 réel	et ça redémarre	début du cycle 4 réel (= cycle 2) donc après la dévaluation : <u>Qliass = 12 x NbPers environ</u> <u>loyer=1 carte new-monnaie</u> <u>maison=2 c. new-monnaie</u> <u>Liasse=1 carte new-monnaie</u>	< 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= 6 cartes new-monnaies.</u> <u>intérêt = 2 cartes new-monnaie par crédit</u>	fin de cycle 4 : (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 4) M new-monnaies = 24 x NbPers environ <u>Qliass = 24 x NbPers</u>
fin du jeu		Fin du jeu juste après première bataille du cycle 4, ou quand on veut. (mais on pourrait continuer et intégrer d'autres joueurs)	Calcul des richesses <u>liasse =1 carte new-monnaie</u> 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...

+	+	Monnaie Dette : options ci-dessous	pour poursuivre la partie en Monnaie dette	VERSION PRELIMINAIRE 0-4
		Préparation des cycles suivants		POUR PRÉPARER LE COMPTAGE DES CRÉDITS DISPONIBLES DURANT LE CYCLE 5, LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FONDS PROPRES : + NBPERSONNES x 2 CARTES NEW-MONNAIE
Cycle 5 optionnel	les choses se répètent	début du cycle 5 (=cycle 3) <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>Liasse</u> =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 sur-inflation) <u>un crédit</u> = 6 cartes monnaies. <u>intérêt</u> = 2 cartes monnaie par crédit <u>loyer</u> =1 liasse = 2 cartes new-monnaie <u>maison</u> =2 Liasses = 4 cartes new-monnaie <u>Liasse</u> = 2 cartes new-monnaie	fin de cycle 5 : (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	début de la dévaluation tout devrait se payer en liasse de 4 cartes, on préférera dévaluer... <u>intérêt</u> = 2 cartes par crédit Qliass = 12 x NbPers <u>Liasse</u> =4c. avant dévaluation	Dévaluation par 4 (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 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>Liasse</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 FONDS + NBPERSONNES x 1 CARTES NEW-MONNAIE
Cycle 6 réel - option	et ça redémarre	début du cycle 6 réel (= cycle 2 = cycle 4) donc après la dévaluation : 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	< 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 6 : (Nb new-crédits : penser à compter les crédits divisés par 4) M new-monnaies = 24 x NbPers environ Qliass = 24 x NbPers LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FONDS PROPRES : + NBPERSONNES x 2 CARTES NEW-MONNAIE
etc..		puis on peut reprendre au cycle 5 et ainsi de suite	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	

		Monnaie dette :	<u>autre exemple de cycles optionnel, avec liasses jusqu'à 4 cartes, et grosse dévaluation.</u>	VERSION 0-3 = 0-4 PRELIMINAIRE
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=2 cartes monnaie</u>	Nb Pers x 2 < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 6 pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que de joueur (éviter la sur-inflation) <u>un crédit = 6 cartes monnaies.</u> <u>intérêt = 2 cartes monnaie par crédit</u> <u>mise=1 liasse = 2 cartes monnaie</u> <u>maison=2 Liasses = 4 cartes monnaie</u> <u>Liasse = 2 cartes</u>	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 NBPERS CARTES, QUI PERMETTRONT DE D'ACCORDER 4x2xNBPERS = 8x NBPERS CRÉDITS DE + ET DONC DE CRÉER 8 x 6 xNBPERS = 48 x NBPERS 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> M monnaie = 48 x NbPers Qliass = 12x NbPers <u>un crédit=6 cartes monnaie</u> <u>intérêt = 2 cartes par crédit</u> <u>Liasse=4 cartes monnaie</u>	Nb Pers x 6 < Nb new-credits ≤ Nb Pers x 14 pendant chaque manche, la banque ne peut pas créer plus de crédit que 4 x Nb joueurs <u>un crédit = 6 cartes monnaies.</u> <u>intérêt = 2 cartes monnaie par crédit</u> <u>loyer=1 liasse = 4 cartes monnaie</u> <u>maison=2 Liasses = 8 cartes monnaie</u> <u>Liasse = 4 cartes monnaie</u>	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. M monnaie = 96 x NbPers Qliass = 12x NbPers <u>un crédit=6 cartes monnaie</u> <u>intérêt = 2 cartes par crédit</u> <u>Liasse=8c avant dévaluation</u>	Dévaluation par 8 (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=1 c. new-monnaie ; maison=2c new-monnaie</u>	LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FONDS + NBPERS x 1 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=1 carte new-monnaie</u> <u>maison=2 c. new-monnaie</u> <u>Liasse=1 carte new-monnaie</u>	< Nb new-credits ≤ Nb Pers 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= 6 cartes new-monnaies.</u> <u>intérêt = 2 carte new-monnaie par crédit</u> <u>Liasse=1 carte new-monnaie</u>	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>		

(Avec le Dé)		Options pour Monnaie dette : autre exemple de cycles optionnel : avec Dé de couleurs : (le plus pratique si on a suffisamment de cartes de couleur différentes)	changer à chaque cycle la valeur de la monnaie, 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, ou plus simplement on change la valeur des cartes, celle qui valait 2 vaut maintenant 1, etc..)	On peut par exemple utiliser le grand dé qui indiquera les nouvelles valeurs des cartes par couleur, et fera la division par deux tout simplement.
VERSION PRELIMINAIRE	0-4	début de cycle	bataille(s) à rejouer parfois selon Nb crédits total	fin de cycle
Cycle 1 (standard)	tout début du Jeu	DEBUT DU JEU chacun débute avec 3 cartes monnaie initiale, la banque aussi, et l'état avec 9x NbJoueurs cartes monnaie $Q_{liass} = 12 \times NbPers$ (total liasses) <u>loyer</u> =1 carte 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) =M initiale= 6x2xNbP = 12 x NbPersonnes $Q_{liass} = 12 \times NbPers$ LA BANQUE MET NBPERS x1 CARTES EN FONDS PROPRES
Cycle 2 (standard)	croissance	début du cycle 2 cycle 2 débute dès que Nb crédits > 0 (≥ 1) $Q_{liass} = 12 \times NbPers$ <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 $Q_{liass} = 24 \times NbPers$ AJOUT FONDS: +NBPERS x2
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</u> (sorte de mini dévaluation) 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. M monnaie = 24 x NbPers $Q_{liass} = 12x NbPers$ <u>Liasse</u> =2 c avant dévaluation	mini-dévaluation (ceci n'est pas une manche) : On tourne le dé indiquant la valeur des cartes pour chaque couleur, et ainsi divise par 2 la valeur de chaque carte. (Les cartes qui disparaissent car leur valeur deviendrait 1/2 sont remplacées par leur équivalent arrondi à la valeur supérieure.) on fait aussi une division des Nombres de crédits : donc même DIVISION PAR 2 des 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 $Q_{liass} = M \text{ new-monnaie} = 12 \times NbPers$ environ <u>Liasse</u> =1 carte new-monnaie	(au lieu d'utiliser le dé indiquant la valeur des couleur de carte, on peut choisir le fonctionnement classique : chacun divise par 2 son tas de CARTES MONNAIE : en fait 2 tas et ne garde que le premier) ... il devient plus difficile de garder trace de la monnaie initiale... LA BANQUE MET À NOUVEAU EN FONDS + NBPERS x 1 CARTES NEW-MONNAIE
Cycle 3 réel (liasse = 1 c.)	et ça redémarre	début du cycle 3 réel donc après la mini-dévaluation : Mnew-mon.=12xNbPers env. $Q_{liass} = 12 \times NbPers$ 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 <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 $Q_{liass} = 24 \times NbPers$ et ensuite on refait le cycle 3 similaire complètement (ci-dessus), et c'est le seul cycle que l'on fera.
		Et ensuite :	Reprendre les deux étapes ci-dessus du cycle 3 option liasse=1 c. <u>mini-dévaluation / cycle réel</u>	Et ainsi de suite en répétant toujours ce même cycle 3..
fin du jeu		Fin du jeu on peut fixer quand on veut la fin du jeu, 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...