

# GILET JAUNES VS UN POURCENT

Bonjour soldat !

Ne vous méprenez pas, on est pas ici pour rire car l'heure est grave. Ici vous allez devoir vous battre pour survivre si vous voulez pas finir comme ces manifestants qui se battent pour un monde meilleur.

Ecoutez avec attention les ordres suivant et peut-être que vous aurez une chance de vous en sortir.

Quelle misère...

**Durée : 10 min**

**Joueur : 2-5**

**Âge : 8 ans+ ?**

**Licence : CC-nc-by-sa**

## Début de partie :

Séparer le deck en plusieurs paquets :

Un exemplaire de 1,2,3,...,9 et 10 de trèfle (la **roulette**)

Les 1,2,3,4,5,6 des autres couleurs (les cartes **crédits**)

Les 7-8-9-10-J-Q-K restants (les cartes **R**)

Mélangez le paquet **Ressource**.

Chaque joueur va ensuite à tour de rôle prendre le paquet de **cartes crédit** et pose face cachées (ou non) devant lui des cartes dont le total fait max 10. On conseille un crédit de 4 pour les débutants et un crédit minimum de 2 pour les connaisseurs. On les révèle et on distribue ensuite autant de **cartes Ressource** à chaque joueur que ce total.

Le but du jeu est d'être le dernier à posséder des **cartes Ressource**. Heureux d'être parmi les 1% ?

## Une saison :

Le jeu est constitué de saisons qui vont se succéder jusqu'à ce qu'un joueur soit le dernier avec des **cartes Ressource**. Une saison est constituée de 3 manches qui vont se succéder. Si un joueur ne peut pas jouer lors d'une manche, il rejoint le mouvement des gilets jaunes (Il a perdu).

Au début de chaque manche, chaque joueur met une **carte Ressource** de sa main face cachée sur la table. On les révèle et celui qui a posé la carte avec la plus grande valeur remporte le pli. Il place alors ce pli face cachée devant lui. On ne peut utiliser les cartes gagnées lors d'une saison que si on a plus rien en main. Un 7 gagne un pli où il y a un seul roi. En cas d'égalité, les cartes identiques valent 0. (À deux joueur, mettez les de côté comme prime pour la prochaine manche)

## Fin d'une saison :

À la fin d'une saison, il faut d'abord payer les intérêts de nos crédits. C'est de la monnaie détruite (car non remboursée) Révélez donc 1 carte au hasard de la pioche **roulette**. Tout les joueurs qui ont un crédit supérieur ou égal à la carte révélée payent les intérêts : ils place une **carte Ressource** de leur main dans la zone "dette".

Si un joueur ne peut pas payer cette dette, il devient gilet jaune. Si c'est le premier à devenir gilet jaune, les autres joueurs peuvent l'aider en lui donnant une **carte Ressource** de leurs mains. Si personne ne le fait, ce joueur est exclu de la partie. Les prochains frais de remboursement sont augmentés en fonction du nombre de gilets jaunes : pour chaque joueur exclu, un joueur dont le crédit est inférieur ou égal à ce que révèle la **roulette** devra payer 1 de plus. Donc si il y a 1 joueur exclu, on devra rembourser 2, si il y a 2, on devra rembourser 3 etc...

Enfin, chaque joueur peut au choix, contracter encore un crédit ou rembourser un crédit déjà présent.

**Crédit** : ajouter une **carte crédit** à votre pile crédit de la valeur de votre choix sachant que la somme totale de vos crédits ne doit excéder 10. Et prenez les **ressources** correspondantes

**Remboursement** : placez des **cartes Ressource** depuis votre main sous la pioche **Ressource** et diminuez votre crédit du nombre de cartes ainsi défaussées.

## Conclusion :

Après quelques tours de jeu, vu que la dette générale va rapidement être supérieure au nombre de **Ressources** en jeu, on se rendra vite compte qu'il sera impossible de la rembourser totalement. Les joueurs sont donc invités à réfléchir à un autre système d'échange ou à finir la partie normalement.

Un joueur peut entrer dans la partie en cour de jeu en faisant un crédit.

Jeu inspiré de TRIPLE BATAILLE par Nicopaz, et connu par le biais de VIT de la monnaie libre.

Bon jeu :)

Auteur de cette version : [vivienprouvot@protonmail.com](mailto:vivienprouvot@protonmail.com)

Tipeee : Touche ludique

Dans en Bitcoin (flashcode): 3GCmgCaswhiU6jz5edzQT2gVfUgPeWGV3

Dans en june : C3ivNUep9gvKjohCE8DoeL4LsJT4W2VXLuBKNFckGV

