



RÈGLES DU JEU

Les principes généraux du jeu

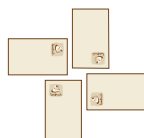
Vous êtes un **agriculteur** d'une classe sociale particulière (riche, de la classe moyenne ou pauvre). Dans ce jeu, vous vous engagez dans une arène foncière dans laquelle vous devriez acquérir autant de terres et d'argent que possible. Vous jouez le jeu pendant 10 tours (ou « saisons »).

Dans **chaque saison**, vous lancez les dés. Vous achetez des terres et vous plantez des cultures (manioc, tomates ou palmiers) dans l'une des 4 zones, tant que vous avez suffisamment d'argent. Vous pouvez mettre à jour la valeur de votre terre en remplaçant des cultures pas chères avec des cultures plus chères, ou en plaçant des « cartes de mise à niveau » en ayant acquis des parcelles adjacentes à la même culture. À la fin de chaque saison, vous recevez votre revenu qui dépend de votre propriété foncière et de vos cultures, mais vous devez également payer les coûts d'exploitation de votre terre pour la prochaine saison. Tenez aussi en compte que vos droits fonciers peuvent être remis en cause à tout moment.

Après 5 saisons, un **événement** aura lieu dans chaque zone du plateau de jeu et aura un impact profond sur les enjeux de la propriété foncière pour les 5 prochaines saisons.

Le **but du jeu** est d'acquérir autant d'argent et de terres que possible. Ce sera beaucoup plus difficile pour les joueurs les plus pauvres et la classe moyenne. Donc en fonction de votre classe socio-économique, vous devrez adopter des stratégies différentes pour prospérer voire pour survivre.

Construisez le plateau de jeu de cette manière :



Mise en place du jeu

• Placez les 4 plateaux de jeu au milieu de la table. Placez une « carte d'événement » à l'envers sur chaque zone « événement » sans que personne ne sache quel événement est placé où.

• Distribuez les rôles des joueurs au hasard et distribuez des capitaux de départ en fonction de la classe socio-économique :

- ★ : riche - capital de départ : 30 \$
- ● : classe moyenne - capital de départ : 15 \$ - prend le rôle de banquier si 4 joueurs
- ▲ et ■ : pauvres - capital de départ : 5 \$.

• L'ordre de jeu est déterminé par le lancé des dés : la personne avec le plus grand nombre commence. Puis le jeu continue dans le sens horaire.

L'acquisition et la culture de la terre

• Chaque tour (saison) commence avec le lancé des dés. Le joueur riche roule 2 dés. Pour la classe moyenne et les pauvres, cette option n'est disponible que si elles possèdent une usine (voir ci-dessous).

• Le nombre obtenu détermine le nombre de **parcelles** que vous pouvez acheter. Les prix dépendent du **type de culture** plantée (voir tableau).

- Vous pouvez choisir d'acheter moins de parcelles que le nombre autorisé par le lancé de dés.
- Vous êtes libre de cultiver dans l'une des 4 zones sur le terrain. Délimitez votre terrain en plaçant votre symbole (étoile, cercle, triangle ou carré) sur un terrain dans l'une des 4 zones sur le plateau de jeu. Placez une carte d'une culture au-dessus de votre symbole.

• Si vous réussissez à acheter des parcelles adjacentes cultivées avec le même type de culture, vous pouvez mettre à jour votre terre avec les cartes de mise à niveau.

- Placez une **houe** sur 4 parcelles adjacentes.
- Placez un **camion** sur 6 parcelles adjacentes.
- Placez une **usine** sur 8 parcelles adjacentes.

• Les parcelles sont considérées comme adjacentes si elles se touchent horizontalement ou verticalement, mais pas diagonalement; les parcelles avec différentes cultures ne donnent pas droit à une mise à niveau.

• Vous pouvez choisir de mettre à niveau les cultures (en payant le coût supplémentaire) ou vous pouvez dégrader votre culture (gratuitement).

Jouer le jeu

• **Prendre son tour et acquérir des terres** : le premier joueur lance les dés. Décidez combien de parcelles vous voulez acquérir dans n'importe laquelle des 4 zones, et plantez la culture de votre choix. Continuez avec les autres joueurs.

• **Les « retours » pour la saison** : quand tous ont joué, la saison se termine et vous recevez de la banque le retour de votre investissement (voir tableau).

• **Les coûts pour la saison prochaine** : vous payez alors les coûts d'investissement de culture pour la saison prochaine. Ces coûts sont déterminés par le lancé d'un dé.

- 1 = payez 1 \$ par parcelle de manioc
- 2 = payez 2 \$ par parcelle de manioc
- 3 = payez 2 \$ par parcelle de tomate
- 4 = payez 4 \$ par parcelle de tomate
- 5 = payez 3 \$ par parcelle de palme
- 6 = payez 6 \$ par parcelle de palme

• **Négociez** avec d'autres joueurs pour vendre, acheter ou échanger des terrains si nécessaire. Le prix est fixé d'un commun accord.

• **Remaniement des droits fonciers** : après avoir distribué tous les retours et payé tous les coûts, vous êtes confrontés à la possibilité d'un remaniement des droits fonciers. Ce processus est simulé par le lancé d'un dé.

- 1 = si vous êtes pauvre, vous pouvez déplacer votre ou une parcelle d'un autre joueur ailleurs sur le plateau de jeu
- 2 = si vous êtes de la classe moyenne, vous pouvez déplacer votre ou une parcelle d'un autre joueur ailleurs sur le plateau de jeu
- 3 = si vous êtes de la classe moyenne, vous pouvez vous emparer d'une parcelle d'un autre joueur et planter une culture de votre choix gratuitement
- 4 = si vous êtes riche, vous pouvez déplacer votre ou la propriété d'un autre joueur ailleurs sur le plateau de jeu
- 5 = si vous êtes riche, vous pouvez vous emparer d'une parcelle d'un autre joueur et planter une culture de votre choix gratuitement
- 6 = si vous êtes riche, vous pouvez vous emparer de 2 parcelles d'autres joueurs et planter une culture de votre choix gratuitement

Cartes Evénement



Après 5 saisons complètes, les « événements » ont lieu en tournant les cartes d'événement au milieu des 4 plateaux. Les coûts et les rendements peuvent changer (voir tableau).

• **Marché** : La présence d'un marché augmente la valeur de votre terre. Les coûts et les rendements au cours des 5 prochaines saisons doublent par rapport à la situation normale.

• **Mine** : La présence de ressources minières augmente la valeur de votre terre. Retirez tous les types de cultures. Vérifiez à nouveau si, sans cultures, vous avez des parcelles adjacentes supplémentaires et adaptez les mises à niveau. Vous recevez un haut rendement fixe par parcelle. Cependant, le prix pour acquérir des terres augmente également.

• **Investisseur privé** : Un investisseur privé revendique cette zone pour commencer une plantation de palmiers à grande échelle. Vous ne pouvez plus acquérir des terres ici. Dans le cas où vous possédiez déjà des parcelles de palmiers dans cette zone, vous continuez à obtenir des revenus. Dans le cas où vous possédez du manioc ou des parcelles de tomate, vous obtenez un salaire fixe par parcelle que vous cultivez. Les mises à niveau sont supprimées.

• **Coopérative** : Si vous êtes pauvre, vous formez une coopérative avec l'autre joueur pauvre. Ensemble, vous gagnez des améliorations pour votre propriété commune, peu importe si elle est adjacente ou non. Comptez le nombre de parcelles (adjacentes ou non) avec un type de culture particulier dans toute la zone et ajoutez les mises à jour en conséquence. Décidez si et comment vous diviserez le revenu commun. Les coûts et les rendements des parcelles de cette zone sont normaux.

• **Maladie** : Une maladie affecte les tomates et les palmiers. Les mises à niveau disparaissent et leur acquisition n'est plus possible. Toutes les cultures ont maintenant des coûts et des rendements similaires.

• **Inondation** : Tous les biens sur la zone inondée sont détruits. Retirez toutes les cartes et les cultures. La lutte pour la terre dans cette zone recommencera à zéro, avec des rendements et des coûts normaux.

Négociations

Les joueurs entre eux peuvent se prêter de l'argent, négocier pour vendre leur tour, acheter ou vendre des terres, et s'offrir des terrains. Les joueurs peuvent négocier en permanence sur les formes permanentes ou temporaires de collaboration les uns avec les autres. Si certains joueurs trichent, les autres joueurs peuvent collectivement imposer une sanction (ou pas).

Fin de la partie

Le but du jeu est d'acquérir autant d'argent et de terres que possible. Ce sera beaucoup plus difficile pour les joueurs les plus pauvres et la classe moyenne.



Phase initiale

Après les évènements

Marché

Mine

Investisseur privé

Coopérative

Maladie

Coût

Retour

Coût

Retour

Coût

Retour

Coût**

Retour

Coût

Retour

Coût

Retour



récolte

2

1

4

2

10

6

-

1

2

1

2

1



récolte

4

2

8

4

10

6

-

1

4

2

2

1



récolte

6

3

12

6

10

6

-

3

6

3

2

1



mise à niv.

4

4

4

-

4*

-



mise à niv.

5

5

5

-

5*

-



mise à niv.

6

6

6

-

6*

-

* Retour collectif pour tous les joueurs qui sont membres de la coopérative.

** Acheter des terres dans cette zone n'est plus possible.