

Un jeu d'économie alternative pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans, durée 120 minutes

Au milieu du vingtième siècle, vous êtes devenu le chef d'un petit pays du monde non colonial et en voie de développement. Votre pays a de grandes richesses potentielles, mais leur exploitation signifierait la construction d'usines, ce qui impliquerait que le Trésor de votre pays atteindrait son point de rupture. Heureusement, les banques internationales sont disposées à vous prêter l'argent dont vous avez besoin

CONTENU



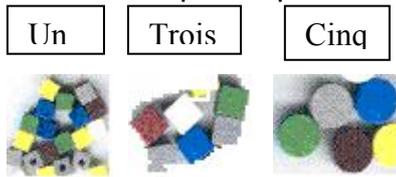
1 Plateau de jeu

Third World Debt – La dette du Tiers Monde

6 Carte d'ordre du tour



Des Marqueurs produit



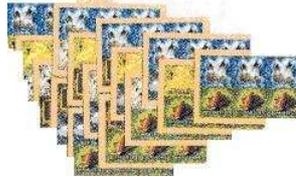
Des Titres de prêt



6 Pays de départ



15 Pays mineur



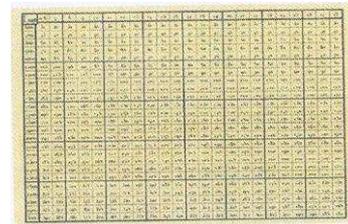
6 Plateaux individuels



150 Usines de produit (30 de chacun des 6 types)



2 Tables de calcul des intérêts



PREPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur prend un des pays de départ, un titre de prêt de 600000, de l'argent à hauteur de 600000 et un plateau individuel.

Mettez chaque marqueur de prix sur la table des prix dans la case 9000 et le marqueur de tour sur l'année 1.

DEROULEMENT DU JEU

La partie dure 10 tours, chacun d'eux représentant une période d'un an. Pendant chaque année, les phases suivantes sont jouées dans l'ordre :

- Production
- Détermination de l'ordre du tour
- Ventes
- Achats
- Construction des armées et invasion des pays mineurs
- Vente des usines et souscription des prêts
- Construction des usines
- Paiement des intérêts et remboursement des prêts
- Avancement du marqueur de tour

Chaque phase est décrite de façon détaillée ci-dessous.

Production

Chaque usine que vous possédez produit une unité du produit qu'elle représente. Les usines qui ont été vendues aux multinationales produisent également et les produits sont automatiquement vendus dès qu'ils sont produits, mettez-les ainsi sur les cases prévues du plateau de jeu. Une confédération de pays non joueurs vend

alors trois unités de chaque produit au marché tous les ans. Ceux-ci sont également placés sur le marché des produits.

Détermination de l'ordre du tour

L'ordre du tour est déterminé chaque année comme suit :

- i. D'abord le joueur avec le plus de produits
- ii. Puis le joueur qui possède le plus d'usines
- iii. Puis le joueur avec le moins de prêts résiduels
- iv. Puis celui qui possède le plus de pays
- v. Puis celui qui a le plus d'argent
- vi. S'il y a encore égalité, tirer au sort

Donnez à chaque joueur la carte correspondante à son ordre du tour.

Ventes

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut vendre au marché autant de produits qu'il souhaite.

Il reçoit l'équivalent en argent pour chacun de ces produits, comme indiqué sur le plateau de jeu.

Achats

Dans l'ordre du tour inversé, chaque joueur a maintenant l'occasion d'acheter autant qu'il veut d'UN des produits disponibles. Il doit payer 1000 de plus que la valeur du produit qu'il a choisi ; il ne peut pas souscrire de prêt supplémentaire à ce moment-là dans le but d'acheter plus.

Une fois que chaque joueur a fait ses achats, le prix de chaque produit est ajusté en fonction du montant net des ventes (le nombre d'unités restantes sur le marché) ; ce diagramme peut être trouvé du côté droit du plateau individuel de chaque joueur.

Par exemple, s'il ne reste aucune unité d'un produit sur le marché, le prix de ce produit montera de 4.000 sur la table des prix des produits, s'il reste cinq ou six unités sur le marché, le prix ne montera que de 1000, et s'il reste entre 17 et 20 unités sur le marché, le prix baissera de 3000.

Construction des armées et invasion des pays mineurs

Dans l'ordre du tour inversé, chaque joueur a maintenant l'opportunité d'envahir un pays voisin. Ceci est fait en plaçant une unité de chaque produit dans la banque (représentant l'achat des armées et des hommes) et en prenant un des pays mineurs non contrôlés de la réserve, le plaçant à côté de son pays d'origine.

Vente des usines et souscription des prêts

Les joueurs peuvent vendre leurs usines aux sociétés multinationales ; pour chaque usine vendue le joueur reçoit 100.000. Pour l'indiquer, enlevez l'usine et placez un marqueur rond à la place. Une fois qu'une usine a été vendue elle ne peut jamais être rachetée ou reconstruite.

En même temps qu'il vend des usines, chaque joueur peut souscrire de nouveaux prêts; chaque prêt est de 100000 et le nombre maximum de prêts qu'un joueur peut souscrire dépend du nombre de joueurs.

- | | |
|--------------|------------------------------|
| 2 joueurs | 5 prêts par joueur et par an |
| 3 joueurs | 4 prêts par joueur et par an |
| 4 joueurs | 3 prêts par joueur et par an |
| 5, 6 joueurs | 2 prêts par joueur et par an |

Le joueur reçoit le(s) titre(s) de prêt et l'argent comptant. Le nombre de titres de prêt fourni n'est pas censé être une limite.

Construction des usines

Dans l'ordre du tour chaque joueur peut maintenant construire autant de nouvelles usines qu'il a de cases disponibles sur son ou ses pays, à 100.000 pour chaque usine construite. Le joueur ne peut pas souscrire de nouveau prêt à ce stade pour construire de nouvelles usines. Le type d'usine construite doit correspondre à la case d'usine.

Paiement des intérêts et remboursement des prêts

Chaque joueur doit maintenant payer les intérêts sur les prêts résiduels qu'il a. L'intérêt sur le prêt initial de 600000 est de 30000 par an, ou 5% du montant (5000 par tranche de 100000 prêtés). L'intérêt sur chaque prêt de 100000 souscrit ensuite et qui ne dépasse pas la valeur des usines que le joueur possède est de 10000 par prêt de 100000 (prêts fixe). Pour chaque prêt de 100000 au-dessus de la valeur des usines le joueur doit payer 15000 d'intérêt (prêt sans garantie). Par exemple, si un joueur a 13 usines et 1700000 en prêts, ce joueur payerait 30000 pour le premier prêt de 600000, 70000 pour les prêts de 700000 couverts par les usines que le joueur possède, et 60000 pour les derniers prêts de 400000 car ce sont des prêts sans garantie.

Il est maintenant possible aux joueurs après le paiement des intérêts sur leurs prêts de rembourser leurs prêts. Pour ce faire chaque joueur paye 100000 pour chaque prêt qu'il rembourse et rend le titre de prêt.

Si un joueur n'a pas les fonds suffisants pour payer l'intérêt sur ses prêts, alors il doit vendre des usines et/ou des produits à la banque pour la moitié de leur valeur actuelle ; par exemple, les usines sont vendues 50000. Les produits vendus le sont directement à la banque et n'affectent pas le marché.

Avancement du marqueur de tour

Déplacez le marqueur de tour vers la prochaine case. Quand 10 années ont été accomplies, déterminez le joueur qui possède la valeur la plus élevée, comme décrit ci-dessous.

FIN DE LA PARTIE

Quand 10 années ont été jouées, la partie est terminée. Chaque joueur calcule sa valeur comme suit :

Argent

Plus les usines possédées qui valent chacune 100000

Plus les produits en stock en fonction de leur valeur actuelle

Moins les titres de prêts à leur valeur faciale

Le joueur qui a la valeur la plus élevée gagne la partie

REGLES OPTIONNELLES

Production aléatoire : Au lieu que chaque pays non joueurs produise automatiquement 3 unités de chaque produit, lancez un dé 6 pour chacun afin de déterminer combien d'unités sont produites.

Jeu en solitaire : Vous pouvez souscrire 8 titres de prêt chaque année. Utilisez la règle de production aléatoire et essayez de maximiser votre valeur après 10 années.