

# TIERS-MONDOPOLY



Jeu basé sur la vie de paysans du Tiers-Monde  
à l'exemple du Pérou

Pour adultes et enfants dès 12 ans

les  
magasins  
du  
**M**onde  
oxfam

## TIERS-MONDOPOLY

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans (en cas d'un nombre plus élevé de participants, il est conseillé de former des équipes de 2 joueurs). Le jeu présente d'autant plus d'attrait que le nombre de joueurs est élevé.

### CONTENU

- 1 plan de jeu (32 cases)
- 64 cartes vertes «Événement»
- 24 cartes rouges «Événement»
- 6 pions
- 1 dé
- 40 cartes brunes «Champ»
- 15 cartes «cochons d'Inde»
- 15 cartes «volaille»
- 150 billets de 10
- 130 billets de 50
- 120 billets de 100
- 40 billets de 500
- 1 bloc de 30 feuilles d'exploitation
- 1 règlement du jeu avec la légende des cases illustrées du plan de jeu
- 1 tableau «Rendement des cultures et de l'élevage»

Conception du jeu et photographies : groupe de Carouge de la Déclaration de Berne  
Coordination technique : René Wanner  
Graphisme : Roland Pasquier, Viktor Näf  
Impression : quadrichromie : Ets Martineau, tél. 49.47.95.07  
encarts : Collectif Tiers-Monde de Poitiers  
Tél. 49.41.49.11

© Copyright Déclaration de Berne  
© Copyright France — CRDP Poitiers/  
Collectif Tiers-Monde de Poitiers 1987.



## BUT ET BRÈVE DESCRIPTION DU JEU

Les joueurs représentent des paysans du Tiers-Monde, à l'exemple du Pérou. Chacun d'entre eux reçoit 5 champs, au début du jeu, qu'il tâchera de faire fructifier au mieux. L'objectif consiste à vivre de la production et du revenu de ses champs, et, si possible, à s'enrichir.

Chaque tour de jeu correspond à une année de la vie d'un paysan. Au début de chaque année, chaque joueur doit choisir ce qu'il désire produire sur ses champs parmi les 5 productions agricoles suivantes : banane, café, coton, cultures vivrières (riz, pommes de terre, haricots, maïs, soya, etc.), et élevage bovin. Puis l'un des joueurs jette le dé pour tirer au sort le climat. Selon le numéro sortant, le climat désigné pour l'année sera sec, normal ou humide. Celui-ci aura des répercussions directes sur le rendement des différentes cultures et de l'élevage.

Les joueurs commencent ensuite, avec leur pion, à parcourir les 32 cases du plan de jeu où des événements favorables ou défavorables les attendent. Ces événements influencent leur exploitation agricole, leur vie personnelle et familiale.

A la fin de chaque année (tour de jeu), les joueurs comptabilisent individuellement leur revenu et leurs frais d'entretien.

DONNEZ LIBRE  
COURS À VOTRE  
IMAGINATION...



Le Tiers-Mondopoly permet aux joueurs de donner libre cours à leur imagination. Ils peuvent, par exemple, s'entraider, cultiver ensemble leurs champs et se partager les récoltes, prévoir un fonds de solidarité en cas de «coups durs» (maladie) etc.



## PRÉPARATION

Le plan de jeu est posé sur une table autour de laquelle les joueurs prennent place. Les cartes «Événements» rouges et vertes sont placées, à l'envers, aux endroits indiqués sur le plan de jeu. Chaque joueur reçoit :

1 pion

5 cartes «Champ»

1 feuille d'exploitation

Une somme de 400 Inti (monnaie péruvienne) : 5 billets de 10  
3 billets de 50  
2 billets de 100

L'un des joueurs est désigné comme banquier.

Avant de commencer à jouer, il est indispensable de lire attentivement les règles du jeu.

## RÈGLES DU JEU

### • Début du jeu

Les joueurs placent leur pion sur la case de départ et choisissent ce qu'ils désirent produire sur leurs champs. Ils inscrivent sur leur feuille d'exploitation les cultures et l'élevage choisis. L'un des joueurs jette ensuite le dé pour déterminer le climat valable pour tous durant l'année (un tour de jeu). Les numéros 1 et 2 indiquent un climat sec, 3 et 4 un climat normal, 5 et 6 un climat humide.

En consultant le tableau «Rendement des cultures et élevage» (collé à l'intérieur du couvercle du jeu), chaque joueur note sur sa feuille d'exploitation ses rendements correspondant au climat de l'année tiré au sort. Le joueur qui a déterminé le climat jette le dé pour commencer le jeu. Il avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé, dans la direction de la numérotation des cases. Les joueurs se succèdent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES ÉVÉNEMENTS  
INDIQUÉS SUR LES  
CARTES ROUGES ET  
VERTES, SONT À NOTER  
SUR LA FEUILLE  
D'EXPLOITATION



### • Parcours du plan de jeu

Le parcours du plan de jeu se compose de 32 cases. Certaines d'entre elles sont vertes, rouges ou illustrées.

Le joueur qui s'arrête sur une case illustrée se reporte à la page 11 du règlement (légende des cases illustrées) pour en connaître le sens.

Celui qui arrive sur une case verte ou rouge prend la carte supérieure du paquet correspondant à la couleur de la case, la lit à haute voix, puis la place sous le paquet, après en avoir suivi les instructions. Les événements modifiant les frais d'entretien et les rendements des cultures et de l'élevage bovin sont à noter directement sur la feuille d'exploitation. Au bas de cette feuille, un espace «notes» est prévu pour que le joueur inscrive, par exemple, les sommes d'argent qu'il a prêtées ou empruntées pendant l'année.

**Carte verte :** Les instructions que contient cette carte concernent uniquement le joueur qui s'est arrêté sur une case verte.

**Carte rouge :** cette carte concerne tous les joueurs.

Les joueurs qui ont parcouru les 32 cases ont terminé leur année (il n'est pas nécessaire de tomber exactement sur la case d'arrivée) et attendent les retardataires. Ils ne sont donc plus affectés par les événements qui peuvent encore survenir dans le jeu (par exemple lorsqu'un joueur retardataire s'arrête sur une case rouge). Pour le tour suivant, chacun repart de la case départ, comme lors du premier tour.

A la fin du tour, les joueurs reçoivent une prime de la banque dont l'importance est fonction du classement à l'arrivée.

1<sup>er</sup> arrivant : 300

2<sup>me</sup> arrivant : 200

3<sup>me</sup> arrivant : 100

4<sup>me</sup> arrivant : 50

Les suivants ne touchent pas de prime.

### • Fin d'une année (fin d'un tour de jeu)

Chaque joueur calcule son revenu net (bénéfice ou déficit). Pour cela, à l'aide de sa feuille d'exploitation, il doit calculer d'abord son revenu brut et les dépenses correspondant à son minimum vital.

#### Calcul du revenu brut

En tenant compte des éventuelles cartes tirées pendant l'année qui influencent positivement ou négativement le rendement de chacun de ses champs, le joueur calcule son revenu par champ.

L'addition du revenu de ses différents champs lui indique son revenu total.

Le joueur prend ensuite en considération les éventuels événements survenus au cours du jeu qui modifient – positivement ou négativement – les rendements de **tous** ses champs. Le chiffre obtenu est additionné (ou soustrait) au revenu total. On obtient ainsi le revenu brut.

#### Calcul du minimum vital

Le joueur doit connaître d'abord ses frais d'entretien (dépenses obligatoires du paysan pour assurer le minimum vital de sa famille). Il les calcule en considérant les frais d'entretien théoriques (indiqués sur la feuille d'exploitation) et les éventuels événements – positifs ou négatifs – survenus en cours d'année.

Pour chaque champ de cultures vivrières qu'il a cultivé pendant l'année et chaque petit élevage qu'il possède, le joueur peut déduire une certaine somme à ses frais d'entretien. Cette somme est indiquée sur la feuille d'exploitation et varie au cours des années (tours de jeu).



POUR CALCULER LE  
REVENU NET,  
REGARDEZ D'ABORD  
L'EXEMPLE DE  
LA PAGE SUIVANTE!

Exemple de calcul du revenu net (bénéfice ou déficit)

Le joueur possède 5 champs et un petit élevage de volaille

Événements survenus au cours de la 1<sup>re</sup> année de jeu :

FEUILLE D'EXPLOITATION					
ANNÉE		1			
CLIMAT		normal			
REVENU BRUT	CHAMPS	Culture/élevage choisie(e)	Rendement	Evénements avec effets sur cult./élev.	Revenu par champ
	Champ 1	BA	300	+100%	600
	Champ 2	BO	350		+350
	Champ 3	CO	150	+50% -50%	+150
	Champ 4	CA	300	-50%	+150
	Champ 5	CV	250	-50% -50%	+ 0
	Champ .....				+
	Champ .....				+
	REVENU TOTAL				= 1250
	ÉVÉNEMENTS modifiant le revenu total			-50%	(±) 625
REVENU BRUT				= 625	
MINIMUM VITAL	FRAIS D'ENTRETIEN	500 (+) 50 (-) 100			= 450
	DÉDUCTIONS (CV, PE)*	1 x 50 = 50 1 x 20 = 20 + CV = 50 PE = 20 = 70			- 70
	MINIMUM VITAL				= 380
REVENU NET	Revenu brut				625
	Minimum vital				-380
	REVENU NET				= 245
	* CV = cultures vivrières PE = petit élevage (volaille, cochons d'Inde)	Bénéfice (+) : la Banque vous paie ..... 245 Déficit (-) : vous payez à la Banque .....			
Notes	300 empruntées à Olivier, à 20%				

4 Les inondations survenues dans le nord du pays ont détruit de grandes plantations de bananes. L'insuffisance de la production nationale provoque une flambée des prix. Vos revenus sur les BANANES augmentent de 100%.

6 L'introduction de semences améliorées et de nouvelles techniques de culture pour le coton est une réussite. Vous augmentez la production de COTON de 50%.

10 Le gouvernement ne fait rien pour soutenir l'industrie textile nationale. Le marché est envahi par les vêtements bon marché faits à Taïwan et à Hong-Kong. De nombreuses fabriques péruviennes ferment. Le prix du COTON baisse. Vos revenus sur le COTON diminuent de 50%.

16 Les pays producteurs de café ne parviennent pas à s'entendre pour limiter leur production. L'excellente récolte de cette année vient augmenter encore les stocks mondiaux de café déjà élevés. L'excédent d'offre de café sur le marché mondial provoque un effondrement des prix. Vos revenus sur le CAFÉ baissent de 50%.

10 Vous avez mal entreposé vos récoltes de soja, riz et maïs. Le 50% de votre PRODUCTION VIVRIÈRE est détruit par l'humidité et les insectes.

64 Pour nettoyer rapidement votre champ des mauvaises herbes, vous mettez chaque année le feu à votre champ avant de l'ensemencer en cultures vivrières. L'érosion due aux fortes pluies sur le sol nu, la perte en matière organique provoquent un appauvrissement rapide de votre terre. Vos revenus sur les CULTURES VIVRIÈRES diminuent de 50%.

12 Très forte production de pommes de terre cette année ; les prix s'effondrent. Vous perdez 50% de vos revenus sur les CULTURES VIVRIÈRES.

Case illustrée du plan de jeu (sécheresse)

17 Pour attirer les investisseurs étrangers, le gouvernement leur offre d'importants avantages fiscaux. Cette mesure appauvrit finalement l'Etat qui, par manque d'argent, restreint ses dépenses dans le domaine social. Vos FRAIS D'ENTRETIEN augmentent de 50.-.

56 Dans votre village, les femmes s'organisent pour apprendre à coudre et à mieux nourrir leur famille. Vos FRAIS D'ENTRETIEN diminuent de 100.-.

Emprunt de 300.- en cours d'année à un autre joueur, à 20% d'intérêt.

## Calcul du revenu net

Pour connaître son revenu net, le joueur doit soustraire son minimum vital de son revenu brut.

Si le revenu net est positif, le joueur réalise un bénéfice que la banque lui verse. Si le revenu net est négatif, il s'agit d'un déficit dont le montant doit être versé par le joueur à la banque.

Le montant est toujours arrondi à la dizaine supérieure (par exemple, 245.- est arrondi à 250.-)

S'il ne dispose pas en argent liquide du montant qu'il doit à la banque, le joueur doit vendre tout ou partie de ses biens (champs, petits élevages) aux enchères (si d'autres joueurs s'y intéressent) ou à la banque qui les achète automatiquement mais à un prix bien inférieur à leur valeur réelle, selon les indications données plus loin.

Une fois que chacun a bouclé ses comptes, un nouveau tour de jeu peut commencer. Chaque joueur choisit à nouveau ce qu'il désire produire sur ses champs. Le premier arrivant du tour précédent jette d'abord le dé.

### • Ventes et achats de champs et de petits élevages

Les ventes et achats de champs et de petits élevages (cochons d'Inde, volaille) peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du jeu entre joueurs. La banque achète aussi à tout moment pendant le jeu, mais elle vend seulement avant que le climat de l'année suivante soit tiré au sort.

**La banque vend :** 1200.- le champ  
250.- le petit élevage (volaille ou cochons d'Inde).

**La banque achète :** 300.- le champ  
50.- le petit élevage (volaille ou cochons d'Inde).

Lorsqu'une transaction a lieu entre joueurs, ceux-ci fixent le prix d'un commun accord.

### • Placement et emprunt à la banque

(lorsque les joueurs maîtrisent bien toutes les règles du jeu)

Placements et emprunts sont uniquement effectués en début d'année. Les paiements d'intérêts et les remboursements sont réglés en fin d'année.

## Emprunt

Chaque joueur peut emprunter de l'argent à la banque, mais seulement aux conditions suivantes :

- l'emprunteur doit posséder au minimum 5 champs.
- le montant annuel emprunté à la banque ne peut dépasser la moitié de la valeur de ses champs, ce qui équivaut à 600.- par champ.

Le paiement d'intérêts (10 % du montant emprunté) ainsi que le remboursement de la dette sont à régler à la fin de l'année d'emprunt.

L'emprunteur doit payer au minimum les **intérêts** de sa dette (il vend une partie de ses biens si nécessaire). En cas d'incapacité de rembourser sa dette, il peut obtenir de la banque une reconduite de sa dette pour l'année suivante (pour autant que les deux conditions d'emprunt soient toujours respectées). Cependant le taux d'intérêt à payer s'élèvera cette fois à 20 %.

Au terme de la seconde année d'emprunt, le joueur qui ne peut toujours pas s'acquitter de sa dette doit vendre ses biens en conséquence.

## Placement

Chaque joueur peut déposer une somme d'argent illimitée à la banque, à un taux d'intérêt de 5 %.

### • Fin de jeu

Les joueurs décident d'un commun accord, en début de jeu, à quel moment prend fin la partie de Tiers-Mondopoly. Le jeu peut se terminer, par exemple, à la fin de la cinquième ou sixième année, ou encore dès que deux joueurs sont éliminés.

Pour connaître le gagnant, chaque joueur fait l'inventaire de ses biens : argent + champs (1200.- / champ) + petits élevages (250.- / petit élevage). Le joueur qui a accumulé le plus de richesse a gagné.



## LÉGENDE DES CASES ILLUSTRÉES

- 2 Victoire de la sélection nationale de football, avancez de 3 cases.
- 4 L'inscription de votre nouveau-né à l'Etat Civil vous coûte 100.-. Comme il vous manque le certificat de vaccination, vous devez verser 100.- de plus comme pot-de-vin au fonctionnaire.
- 8 Votre petit garçon est gravement malade. Vous l'amenez à l'hôpital où vous devez payer 150.- pour qu'il y soit accepté et soigné.
- 10 En visite à la prison. Vous pouvez continuer normalement le parcours.
- 12 Pour avoir participé à une manifestation pour le droit à la terre, vous êtes arrêté par la Garde civile. Retour à la case prison 10. Laissez passer 2 tours ou payez 250.- (amende et pot-de-vin).
- ? (14) Le village a besoin d'un réservoir d'eau.  
Vous avez le choix :
- soit vous participez à la construction et passez 2 tours. Vous repartez alors de la case 18.
  - soit vous n'y participez pas et vous continuez normalement le parcours.
- 16 Une terrible sécheresse s'abat sur votre région. Vous perdez la moitié de vos gains de l'année. L'aide internationale peut assurer votre minimum vital, si vous possédez la carte verte «Aide internationale».
- 20 Vous passez votre dimanche à boire de l'alcool au bistrot. Cela vous coûte 100.-.
- 22 Vos parents et amis vous aident à récolter votre production dans de bonnes conditions. Vous économisez ainsi 200.- (que la banque vous verse).

? (24) Une coopérative agricole se crée dans la région :

Vous avez le choix : - soit vous devenez membre de la coopérative et vous participez aux assemblées, aux cours de formation technique, au soutien des communautés villageoises. Vous laissez passer 2 tours et vous repartez de la case 28.  
- soit vous n'adhérez pas à cette coopérative et vous continuez normalement le parcours.

- 26 Victime d'un groupe armé, vous devez lui donner la moitié de votre argent et la moitié de vos petits élevages.  
Attention ! La quatrième fois que vous vous arrêtez sur cette case, vous vous révoltez et refusez de céder. Vous êtes alors abattu sans pitié (et donc éliminé du jeu).  
Remarque : chaque fois que vous tombez sur cette case, mettez une croix à l'emplacement prévu à cet effet, en haut de votre feuille d'exploitation.
- 29 En allant à la ville, vous rencontrez un camionneur qui vous propose de vous y transporter. Avancez de 3 cases.

## La Déclaration de Berne

La Déclaration de Berne, Association suisse pour un développement solidaire, rassemble plus de 15 000 personnes en Suisse qui ont décidé de promouvoir une meilleure compréhension entre les peuples et l'établissement de relations plus justes entre pays, entre groupes de population.

La Déclaration de Berne publie un bulletin périodique « **Vers un Développement SOLIDAIRE** » (25 F.S. par an), qui traite des principaux dossiers d'actualité, réalise et diffuse des dossiers pédagogiques et des montages audiovisuels. Des groupes locaux mènent des actions concrètes en vue de sensibiliser la population aux problèmes du développement et de réaliser une solidarité active.

Déclaration de Berne

Case Postale 81 CH-1000 Lausanne 9.

Si vous souhaitez des informations complémentaires sur ce jeu, sur le Pérou, ou que vous désirez acheter ce jeu, vous pouvez vous adresser aux Magasins du Monde-Oxfam ASBL, 74, rue de la Caserne, 1000 Bruxelles (tél. 02.511.87.09).

Toute information, proposition, suggestion et critique nous aide à améliorer notre matériel pédagogique. Vos expériences nous intéressent. Contactez-nous.

# notre valeur ajoutée: la solidarité



## poussez la porte d'un

magasin  
**M** du  
monde  
oxfam

EXEMPT DE TIMBRE

Feuille exploitation					
année					
climat					
re ve nu  brut	champs	c/é u/l l/e t/v	ren de me nt	évèn eme nts	reve nu du chp
	champ 1				
	champ 2				
	champ 3				
	champ 4				
	champ 5				
	champ.....				
	champ.....				
	revenu total				=
	événements <i>modifiant...</i>				(±)
revenu brut				=	
mini- mum vital	frais d'entretien	500	(+) (-) (=)	..... ..... .....	
	déductions (cv,pe)*	..... .....	X50 X20 =	..... ..... .....	
	minimum vital				=
re- ve- nu  net	revenu brut				
	minimum vital				
	revenu net				=
	* cv = 50 cult.vivrières pe= 20 petits élev.	Bé nef (+)		Défi cit (-)	
notes					

Feuille exploitation					
année					
climat					
re ve nu  brut	champs	c/é u/l l/e t/v	ren de me nt	évèn eme nts	reve nu du chp
	champ 1				
	champ 2				
	champ 3				
	champ 4				
	champ 5				
	champ.....				
	champ.....				
	revenu total				=
	événements <i>modifiant...</i>				(±)
revenu brut				=	
mini- mum vital	frais d'entretien	500	(+) (-) (=)	..... ..... .....	
	déductions (cv,pe)*	..... .....	X50 X20 =	..... ..... .....	
	minimum vital				=
re- ve- nu  net	revenu brut				
	minimum vital				
	revenu net				=
	* cv = 50 cult.vivrières pe= 20 petits élev.	Bé nef (+)		Défi cit (-)	
notes					

Feuille exploitation					
année					
climat					
re ve nu  brut	champs	c/é u/l l/e t/v	ren de me nt	évèn eme nts	reve nu du chp
	champ 1				
	champ 2				
	champ 3				
	champ 4				
	champ 5				
	champ.....				
	champ.....				
	revenu total				=
	événements <i>modifiant...</i>				(±)
revenu brut				=	
mini- mum vital	frais d'entretien	500	(+) (-) (=)	..... ..... .....	
	déductions (cv,pe)*	..... .....	X50 X20 =	..... ..... .....	
	minimum vital				=
re- ve- nu  net	revenu brut				
	minimum vital				
	revenu net				=
	* cv = 50 cult.vivrières pe= 20 petits élev.	Bé nef (+)		Défi cit (-)	
notes					