

# Schwarzarbeit (Travail au noir)

Un jeu de déduction pour 3 – 5 employeurs par Friedemann Friese et Andrea Meyer

*Le nombre de femmes dans le monde du jeu étant aussi peu important que celui des femmes aux postes de direction, cette règle emploiera le masculin pour désigner les joueurs. Bien sur, le terme joueur englobe ici aussi bien les hommes que les femmes.*

## Le jeu :

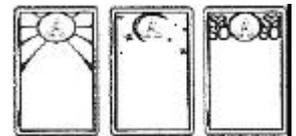
Les joueurs sont des propriétaires d'entreprises du monde du jeu : boutique de jeux, éditeur de jeux, fabricant de jeux, archive de jeux, café jeux. Evidemment, ils sont tous d'honorables employeurs respectueux des lois. Néanmoins, ils emploient 2 ou 3 employés non déclarés le week-end, mais essaient de garder cela secret. Cela est risqué mais heureusement, les autres joueurs sont dans la même situation.

Il y a un grand choix de travailleurs sur le marché de l'emploi : 20 personnes volontaires pour tout type d'horaires : le jour, le soir ou le week-end. Les personnes travaillant illégalement le week-end ne sont seulement volontaires que pour les équipes de jour ou de soirée.

Celui qui réussira à dénoncer le plus de travailleurs illégaux chez les autres joueurs et qui parallèlement emploiera le plus de travailleurs réguliers remportera la victoire.

## Eléments du jeu :

- 60 cartes "employé", chaque personne existe sous 3 formes : employé cherchant du travail le jour, le soir et le week-end. (voir la photo ci-contre)



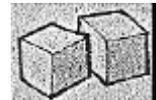
- 5 cartes "compagnie" dans 5 couleurs



- une carte "Ich-AG"



- 10 avocats (2 cubes en bois dans chacune des 5 couleurs) : Vous les utilisez pour défendre les employés injustement dénoncés.



- 5 détectives (cubes noirs octogonaux) : Vous pouvez l'utiliser à tout moment pour dénoncer un supposé travailleur illégal.



## Mise en place

Chaque joueur prend une carte "compagnie", les deux avocats de la même couleur et le détective puis place ces jetons sur sa carte "compagnie".



La carte "ICH-AG" est mise de côté pour l'instant.

Retirez les 20 cartes "week-end" (une pour chaque employé) et mélangez les. Chaque joueur prend 2 (à 4 ou 5 joueurs) ou 3 (à 3 joueurs) cartes "week-end" faces cachées, les regarde secrètement et les place face cachées sous sa carte "compagnie". Ce sont vos travailleurs illégaux. Vous pouvez regarder vos travailleurs illégaux à n'importe quel moment de la partie mais vous devez les conserver secret. Les cartes "week-end" restantes sont mélangées aux 40 autres cartes "employé" et sont placées au centre de la table en une pile face cachée.



Piochez de cette pile un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus deux et placez les face visible au centre de la table. Ces cartes constituent le marché de l'emploi. Il ne peut y avoir qu'une seule carte de chaque personnage. Si vous piochez une seconde carte du même personnage, placez-la face visible dans la pile de défausse de façon à ce que chacun voit cette carte.



Si vous devez défausser d'autres cartes, continuez à les placer face visible sur la pile de défausse. Seule la carte supérieure de la pile est visible.

Finalement, mélanger la carte "Ich-AG" dans la pioche des cartes restantes. Déterminez le premier joueur.

## But du jeu :

Pour gagner le jeu, vous essayez de collecter le maximum de points en devinant qui sont les travailleurs illégaux. Vous essayez alors de dénoncer le plus de travailleurs illégaux employés dans les autres entreprises tout en employant autant que possible des employés légaux dans votre entreprise.

Chaque joueur a 2 (ou 3) travailleurs illégaux placés face cachée sous sa carte "compagnie" qui travaillent le week-end. Pour des raisons de sécurité, Vous n'êtes PAS autorisé à embaucher ces employés en journée ou le soir ou à les dénoncer, ils iraient alors vous dénoncer aux autorités et vous seriez directement mis en prison. Tous ces employés sont des travailleurs illégaux, tous les autres sont des employés réguliers. Vous marquez des points en devinant qui sont les employés illégaux des autres joueurs.

**Important** : Seules les cartes piochées en début de partie et placées sous les cartes "compagnie" des joueurs sont des travailleurs illégaux. Les employés dénoncés ne sont pas nécessairement dans l'illégalité et ne sont pas considéré comme tel lors des transmissions d'informations !

## Décompte des points :

Selon que vous employiez ou dénonciez un travailleur, vous recevez un nombre de points différent. (voir tableau à la fin de cette règle) :

- Les travailleurs employés légalement rapportent un point – vous êtes aidé pour améliorer les statistiques du chômage : +1 point.
- Les travailleurs illégaux employés légalement sont retirés de la compagnie avant de marquer les points car ils sont appelés à rendre compte de leur activité illégale au lieu de travailler pour votre entreprise : 0 point.
- Si vous employez vos propres employés illégaux, vous êtes directement envoyé en prison : -99 points.
- En dénonçant des travailleurs illégaux vous êtes remercié, votre état a besoin que les charges soient payées : +3 points
- Dénoncer des employé travaillant dans la légalité n'augmente pas votre prestige – après tout l'employeur doit s'occuper de ses propres employés : -2 points
- Si vous dénoncer vos propres travailleurs illégaux, vous êtes directement envoyé en prison : -99 points

## Tour de jeu :

Le tour d'un joueur est composé de quatre phases. Une fois que le joueur a terminé son tour, le joueur à sa gauche débute le sien.

### 1. Obtenir des informations

Le voisin de droite du joueur actif annonce le nombre de personnes du marché de l'emploi qu'il peut embaucher ou dénoncer. Rappel : vous ne pouvez jamais embaucher ou dénoncer vos propres travailleurs illégaux !

**Exemple** : Tommy, Henning, Friedemann et Andrea jouent à Schwaerzarbeit. Tommy a démarré le jeu et c'est maintenant au tour de Friedemann. Sur le marché de l'emploi, Angelika Adam et Heinz Henn sont volontaires pour travailler durant la journée, Christwart Casasola, Franz-Benno Faidutti et Virginia Vohwinkel recherchent un job en soirée et Sid Schmiel veut travailler le week-end. La voisine de droite de Friedemann, Andrea emploie Maureen Moon et Christwart Casasola de façon illégale pendant le week-end dans son entreprise de jeux – ce que Friedemann ignore bien entendu. Elle peut employer tous les travailleurs du marché de l'emploi sauf Christwart, elle annonce donc "5" (parmi les six employés disponibles).

**IMPORTANT** : Les informations données concernent le nombre de cartes que vous êtes capable de prendre. Donc, dans la seconde partie du jeu, si deux des six cartes sur la table montre votre propre travailleur illégal (pour les équipes de jour et du soir), vous devez annoncer "4" !

## 2. Embaucher/dénoncer un employé

Le joueur actif doit employer ou dénoncer une des personnes du marché de l'emploi (rappel : il ne peut employer ou dénoncer un de ses propres employés illégaux. Les employés dénoncés sont placés face cachée dans une pile près du joueur, les personnes embauchés légalement sont placés face visible devant le joueur. Une fois l'employé dénoncé, il n'est plus permis de consulter sa pile d'employé dénoncés jusqu'à la fin du jeu !

**Exemple :** *Friedemann sait maintenant qu'un des six travailleurs du marché de l'emploi travaille illégalement pour Andrea mais ne peut pas encore déduire avec précision quel est cet employé. Il décide donc d'embaucher Sid Schmiel légalement pour travailler le week-end. Comme Sid désire travailler le week-end, il ne peut pas être employé illégalement chez un autre joueur.*

## 3. Utiliser les avocats

Le joueur actif peut activer un de ses avocats. Vous pouvez placer cet avocat (cube en bois) sur un des employés, que vous pensez innocent, dénoncé par un autre joueur. L'avocat restera sur cette carte jusqu'à la fin de la partie. Seul un avocat peut être placé par carte.

**Exemple :** *Friedemann se rappelle que Henning avaient dénoncé plus tôt Sid Schmiel alors que Sid recherchait un job pour la soirée – sans bonne raison, on le constate bien maintenant. Friedemann envoi un de ses avocats à ce pauvre Sid, pour l'aider à se défendre des insolentes accusations de Henning. Il place un de ses cubes sur la carte montrant Sid. Bien sur, il avait mémorisé la position où Henning avait placé Sid dans sa pile.*

## 4. Compléter le marché de l'emploi

Piocher une carte pour compléter le marché de l'emploi.

Tant que la pioche n'est pas épuisée, la règle suivante s'applique : si vous révéléz une carte "employé" qui est déjà présente sur le marché de l'emploi, défaussez cette carte face visible sur la pile de défausse et piochez une nouvelle carte. Si nécessaire, répétez ce processus, jusqu'à ce que toutes les cartes soient différentes.

Si vous révéléz la carte "Ich-AG", toutes les cartes "employé" présentes sur la marché de l'emploi sont défaussées. Ils quittent le marché du travail pour tenter de se mettre à leur compte. Après avoir défaussé ces cartes, piochez de nouvelles cartes "employé" jusqu'à ce qu'il y ait le nombre de joueurs plus deux cartes face visible. Retirez alors la carte "Ich-AG" du jeu.

Si la pioche est épuisée, mélanger les cartes de la pile de défausse et placer les face cachée pour constituer une nouvelle pioche. A partir de maintenant, chaque personne peut être volontaire pour deux ou trois jobs simultanément, il peut donc y avoir maintenant deux ou trois cartes du même personnage sur le marché de l'emploi. Plus aucune carte piochée n'est défaussée.

Avant de continuer le jeu, placer autant de cartes face cachée sur une nouvelle pile qu'il reste de détective en jeu (0 à 5). Chaque joueur peut ainsi utiliser son détective et compléter les espaces laissés libre sur le marché du travail avec les cartes de cette pile spéciale.

**Exemple :** *Tommy et Andrea ont encore leur détective. Friedemann et Henning ont déjà utilisé le leur. La pioche s'est épuisée avant le tour de Tommy. Il prend la pile de défausse et la mélange. Il place ensuite deux cartes sur une pile spéciale car il reste deux détectives en jeu. Il place le reste des cartes en une pile face cachée au centre de la table et complète le marché du travail. Il obtiens ensuite des informations de Friedemann.*

## A tout moment : Le détective

Une fois dans la partie, chaque joueur peut dénoncer un éventuel travailleur illégal en dehors de son tour. Il est possible d'utiliser le détective pendant son propre tour, vous pouvez donc dénoncer un employé en plus de votre phase d'embauche/dénonciation.

Vous placez votre détective sur une des cartes face visible du marché de l'emploi au centre de la table. Plus d'un joueur peut joueur son détective dans le même tour, mais jamais sur la même carte.

Celui qui choisi en premier prend la carte. S'il y a litige sur le premier joueur à prendre une carte, personne ne la prend et plus aucun détective ne pourra être placé sur cette carte à ce tour. Le joueur qui joue son détective prend l'employé correspondant et le dénonce. Il ne sera pas autorisé à employer légalement cet employé ! Les détectives utilisés sont retirés du jeu et placés dans la boîte, les espaces sur le marché de l'emploi sont complétés grâce à la pile spéciale prévue à cet effet comme expliqué dans la phase "Compléter le marché de l'emploi".

Le joueur actif fini son tour. Si son voisin de droite avait déjà fourni ses informations avant que le détective n'intervienne, il ne redonnera par d'autres informations en fonction des nouvelles cartes.

**Exemple :** Pendant le tour de Friedemann, Henning suspecte que Franz-Benno Faidutti travaille illégalement le week-end pour Tommy. Il place rapidement son détective sur cette carte et dénonce Franz-Benno. Henning place la carte face caché devant lui et replace son détective dans la boîte.

## Fin du jeu :

Le jeu prend fin à la fin du tour, si le nombre de cartes sur la marché de l'emploi est égal au nombre de joueurs et que la pioche est vide.

## Décompte final des points :

Toutes les cartes restantes au centre de la table et de la pile de pioche spéciale sont retirées du jeu. Tous les joueurs révèlent leurs propres travailleurs illégaux (rappel : elles sont encore cachées sous les cartes "compagnie") et les placent face visible sur leur carte "compagnie". Les joueurs qui ont embauché ces employés de façon légal doivent les retirer du jeu – ces employés sont démasqués et doivent aller se défendre plutôt que de travailler dans votre entreprise ! Révélez maintenant votre pile de travailleurs dénoncés (les avocats restent avec leurs clients !)

Chaque joueur marque des points pour les employés placés devant lui ainsi que pour ses avocats et son éventuel détective non utilisé :

- embauche légale de travailleurs REGULIERS : **+ 1 point**
- embauche légale de SES PROPRES travailleurs illégaux : **- 99 points**
- dénonciation de travailleurs illégaux des AUTRES JOUEURS : **+ 3 points**
- dénonciation d'employés REGULIERS : **- 2 points**
- dénonciation de SES PROPRES travailleurs illégaux : **- 99 points**
- VOS AVOCATS sur des employés REGULIERS dénoncés d'autres joueurs : **+ 2 points**
- VOS AVOCATS sur des travailleurs ILLEGAUX dénoncés : **- 2 points**
- DETECTIVE présent sur votre carte "compagnie" : **+ 1 point**

Les avocats non utilisés ne rapportent aucun point.

Le joueur avec le plus de points remporte la victoire. En cas d'égalité, le joueur ayant dénoncé le plus de travailleurs illégaux est déclaré vainqueur.

Traduction : Ivan Jacquemard - <http://ludism.free.fr>

TABLE DES POINTS	TRAVAILLEURS REGULIERS 	TRAVAILLEURS AU NOIR (des autres joueurs) 	TRAVAILLEURS AU NOIR (appartenant au joueur) 
EMBAUCHE LEGALE 	<b>+1</b>	<b>+0</b>	<b>-99</b>
DENONCIATION 	<b>-2</b>	<b>+3</b>	<b>-99</b>
AVOCATS (placés sur des employés dénoncés) 	<b>+2</b>	<b>-2</b>	<b>-99</b>