

Bénéficiez de 30 jours d'accès
GRATUIT à Limit sur Board
Game Arena en scannant le QR
code ! L'offre se déclenchera
dès validation sur le site de
Board Game Arena.



LIMIT

À partir de 13 ans

40 minutes/personne

De 1 à 6 personnes

Civilisation et gestion

ALEXANDRE POYÉ



GLOSSAIRE

 : Crise financière	 : Population	 : Jouer une carte	 : Alliance	 : Production de Ressources industrielles	 : Ressource industrielle
 : Crise militaire	 : Rang de la population	 : Passer	 : Rompre une alliance	 : Production de Ressources militaires	 : Ressource militaire
 : Crise écologique	 : Niveau de vie	 : Effet permanent	 : Acheter au Marché	 : Production de Ressources renouvelables	 : Ressource renouvelable
 : Argent	 : Classe sociale la plus élevée	 : Effet immédiat	 : Vendre au Marché	 : Production de votre choix	 : Ressource fossile
 : Banque mondiale	 : Classe sociale médiane	 : Pioche	 : Les boîtes LIMIT	 : Territoire	
 : Déstabilisation	 : Désordre social	 : Main	 : Donner à	 : Pénurie	
 : Pollution	 : Classe sociale la plus basse	 : Nation	 : Toutes les Nations		
 : Pollution excédentaire	 : Transition démographique				



NOTE D'INTENTION DE L'AUTEUR

Il y a 20 ans, je découvrais le célèbre rapport Meadows, **Les limites à la croissance***. Et je découvrais également le **modèle world3**** et ses 375 variables, qui sous-tendent les scénarios du rapport. Alors étudiant en physique, j'étais fasciné par la richesse du modèle et frappé par une réalité évidente : la croissance constante dans un monde fini est impossible.

Nombre de systèmes physiques reflètent cette réalité : un bocal qui déborde, une bombe qui explose, la colonisation par un parasite. Toute croissance vient à saturation quand les limites du système sont atteintes. L'étude de la physique conduit à une précision supplémentaire importante : plus la croissance est forte, plus la saturation est brutale. Et pendant que je découvrais ces principes, l'industrie continuait sa course à la production, les politiques plébiscitaient la croissance pour notre bonheur et nous achetions de nouveaux téléphones.

Pourquoi ces phénomènes ne sont-ils pas enseignés dès la primaire ? Pourquoi les conclusions du rapport Meadows ne sont-elles pas inscrites sur les pages des dossiers des banques et des start-ups ? Que faisons-nous du temps qui nous est imparti ?

Vous tenez entre vos mains ma réaction à ce problème : un jeu de société. Limit est un bac à sable qui contient les interactions simplifiées du modèle world3 (produire pollue, éduquer augmente le niveau de vie, etc.) et d'autres qu'il a fallu ajouter comme le marché mondial, les interactions sociales et l'aspect militaire. Dans Limit, c'est vous qui choisissez quelle politique appliquer : soyez dictateur, raisonnable, expansionniste, consumériste. Le jeu réagira à vos politiques et vous tracerez ensemble un destin planétaire, heureux ou pas, et pour qui ?

Limit est une réduction du modèle world3, une simulation très simplifiée. Il n'a pas vocation à être vrai en tous points et en toutes choses, il doit être testé et contredit. Même si nous avons travaillé à ce que les effets intégrés au jeu soient les plus justes possible, vous ne serez peut-être pas d'accord avec telle carte ou telle règle : changez-la.

Reste le plus important : discutez vos parties et confrontez-les à notre réalité, rejouez et expérimenez des choix politiques. Il est temps que ces idées qui ont 50 ans déjà, se diffusent enfin dans nos sociétés. C'est le but du jeu.

Alexandre Poyé

* - Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., et Behrens, W. W. (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. New York, NY: Universe Books. <https://doi.org/10.1349/ddlp.1>

** - <https://en.wikipedia.org/wiki/World3>

SOMMAIRE

2	GLOSSAIRE
3	BUT DU JEU
4	MATÉRIEL
6	MISE EN PLACE
11	DÉROULEMENT DU JEU
24	MODE SOLO
25	EXPLICATIONS DES CARTES

01

BUT DU JEU

Limit est un jeu de civilisation compétitif se déroulant entre les années 1850 et 2060 - depuis le début de la révolution industrielle jusqu'à un futur proche - dans notre système mondial, contraint par des ressources planétaires limitées.

Vous êtes à la tête d'une Nation où chacune de vos décisions politiques influence non seulement votre population, vos productions, mais aussi l'équilibre du monde et des autres Nations. Des crises écologiques, financières et militaires surviendront. Allez-vous privilégier la durabilité ou chercher à dominer ? Allez-vous amener le pays vers un idéal choisi ou vous adapter aux évolutions de la situation ? C'est à vous de décider.

Tout le monde commence avec des conditions de départ identiques. Vous ne jouez pas des Nations réelles, mais selon vos décisions, il se peut que vous trouviez des similitudes entre la Nation que vous avez créée et un pays existant.

Vous jouerez durant 7 manches, appelées **générations**, à la fin desquelles vous compterez vos points. La fin de la partie peut cependant survenir avant la 7e manche si vous et vos adversaires déclenchez au moins 4 crises globales. La Nation finissant avec le score le plus élevé remporte la partie.

Déroulement d'une génération

Une génération se déroule en 3 phases :

- 01 Une phase Politique où vous prenez des décisions
- 02 Une phase Sociale où votre population réagit à ces décisions
- 03 Une phase Internationale où des crises globales pourront survenir

Le déroulement d'une génération dépend souvent du Niveau de vie de votre population.

À propos du score

Le score que vous marquerez en fin de partie représente à la fois la pérennité, la puissance et l'impact négatif de votre Nation. Il est basé sur le point de vue occidental actuel. Il aurait pu être orienté différemment : c'est le seul aspect du jeu où une forme de morale est présente, alors que le reste est dénué de jugement moral. Nous en parlons plus en détail p23-24.

02 MATÉRIEL



6 aides de jeu

Plateaux et fiches

1 plateau Marché



6 plateaux Nation

recto/verso : les deux faces ne diffèrent que par leur style graphique, choisissez celle que vous préférez.



9 boîtes de rangement



Avant la première partie, formez les boîtes et rangez le matériel par boîte, comme indiqué ci-après. Après chaque partie, rangez de la même manière.

Boîte International

Cette boîte contient les éléments qui serviront à toutes les Nations.



1 tuile Leadership

6 jetons Déstabilisation

1 jeton Territoire

1 cube bleu Cours des Ressources industrielles

1 cube vert Cours des Ressources renouvelables

1 cube rouge Cours des Ressources militaires

3 tuiles Dizaine de Ressources renouvelables Recto/Verso 0/1 ; 2/3 ; 4/5



1 cube noir Cours des Ressources Fossiles



3 tuiles Dizaine de Ressources industrielles Recto/Verso 0/1 ; 2/3 ; 4/5



3 tuiles Dizaine de Ressources militaires Recto/Verso 0/1 ; 2/3 ; 4/5



5 jetons Ressources fossiles



6 jetons Pollution



7 tuiles Génération recto : génération en cours verso : génération passée



12 tuiles Crise :

- 4 financières
- 4 militaires
- 4 écologiques

1 tuile Réserve de colonisation



1 tuile Démilitarisation



1 tuile Décolonisation



1 carte Réserve de Pollution et 1 carte Réserve de Déstabilisation



Boîte Nation x6

Chaque boîte contient les éléments pour une Nation.



- 3 tuiles Dizaine de Ressources renouvelables Recto/Verso 0/1 ; 2/3 ; 4/5

- 3 tuiles Dizaine de Ressources industrielles Recto/Verso 0/1 ; 2/3 ; 4/5

- 3 tuiles Dizaine de Ressources militaires Recto/Verso 0/1 ; 2/3 ; 4/5

3 paquets de cartes Politique :



12 cartes Société



12 cartes Armée et Économie



13 cartes Production

3 jetons Billet de 1 \$

3 jetons Billet de 2 \$

3 jetons Billet de 5 \$

3 jetons Billet de 10 \$

3 jetons Billet de 20 \$

3 jetons Pollution

2 jetons Déstabilisation

10 jetons Ressources fossiles

6 jetons Territoire

5 tuiles Transition démographique

5 cylindres Classe sociale

1 cube Désordre social

1 cylindre Population

3 cubes Usine de production

1 jeton Alliance militaire et 1 jeton Alliance économique

1 jeton Suivi des étapes

Face Négociation (icône noir)
Face Accord (icône blanc)



Important : la boîte étoile contient également les éléments que vous utiliserez pour le mode solo.

8 cartes Événement et 1 carte Nation étoile



2 Boîtes LIMIT

Ces boîtes contiennent les éléments que vous utiliserez en cours de jeu lorsque vous dépasserez les limites.

Le nombre de jetons () présents dans les boîtes LIMIT est censé être illimité. S'il n'y en a plus, notez ce que vous prenez.



6 jetons Billet de 20 \$

12 jetons Billet de 50 \$



9 jetons Déstabilisation

21 jetons Pollution excédentaires

6 jetons 5 Déstabilisations

9 jetons Ressources fossiles

03 MISE EN PLACE

Le plateau Marché et autres éléments en commun

Placez le Marché au centre de la table et prenez le matériel de la boîte *International*.

- 01 Placez les tuiles Dizaine de Ressources de , et sur leur face (0), en face de la valeur 3 du Stock de Ressources du Marché.
Gardez les autres tuiles Dizaine de Ressources proches du plateau Marché.
- 02 Placez 3 jetons Ressources fossiles dans le Stock de Ressources fossiles.
- 03 Placez le cube vert sur la 3e position du cours des Ressources renouvelables.
- 04 Placez les cubes bleu, rouge et noir sur les cours des Ressources correspondantes, sur la 4e position.

Cours des ressources

La position des cubes Cours des ressources indique le prix d'achat et le prix de vente de la ressource correspondante. **Ce prix monte quand vous achetez des ressources** (vous montez le cube d'une position vers la droite), **et baisse quand vous vendez des ressources** (vous descendez le cube d'une position vers la gauche). C'est la loi du marché d'offre et de demande. Pour plus de détails, voir p25.

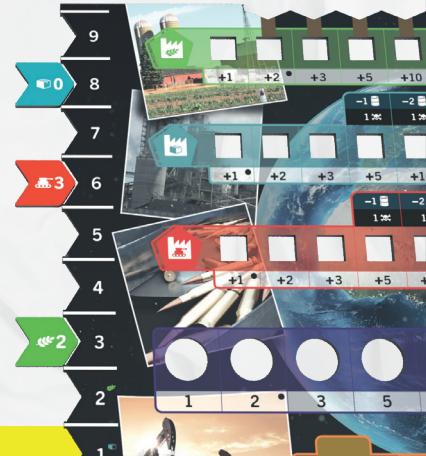
- 05 Placez les 7 tuiles Génération au-dessus du plateau dans l'ordre chronologique sur leur face recto, génération en cours.
- 06 Placez les 12 tuiles Crise à côté des tuiles Génération.
- 07 Placez les 2 cartes Réserve de Déstabilisation et de Pollution, ainsi que la tuile Réserve de Colonisation, à côté du plateau Marché.
- 08 Placez sur la carte Réserve de Pollution les 6 jetons Pollution .
- 09 Placez sur la carte Réserve de Déstabilisation les 6 jetons Déstabilisation .
- 10 Placez sur la tuile Réserve de Colonisation 2 jetons Ressources fossiles et 1 jeton Territoire .
- 11 Placez la tuile Leadership à côté du plateau Marché.
- 12 Placez les Boîtes à portée de main. Ces boîtes serviront de défausse pour les jetons dont vous devrez vous défausser au cours de la partie.
- 13 Si vous jouez avec l'étape **Alliance** (p21), placez la tuile Démilitarisation juste à côté de la carte Alliance, et placez-les à côté du plateau Marché.

Stock de Ressources du plateau Marché et des plateaux Nation

La quantité d'une ressource dans le Stock du plateau Marché et des plateaux Nation est figurée par la position de la tuile Dizaine de ressources correspondant sur l'échelle Stock.

Exemple : Sur l'image ci-contre, vous avez 23 , 36 et 8 .

Si vous venez à posséder plus de 59 ressources d'un même type, utilisez plusieurs compteurs de dizaine en les ajoutant.

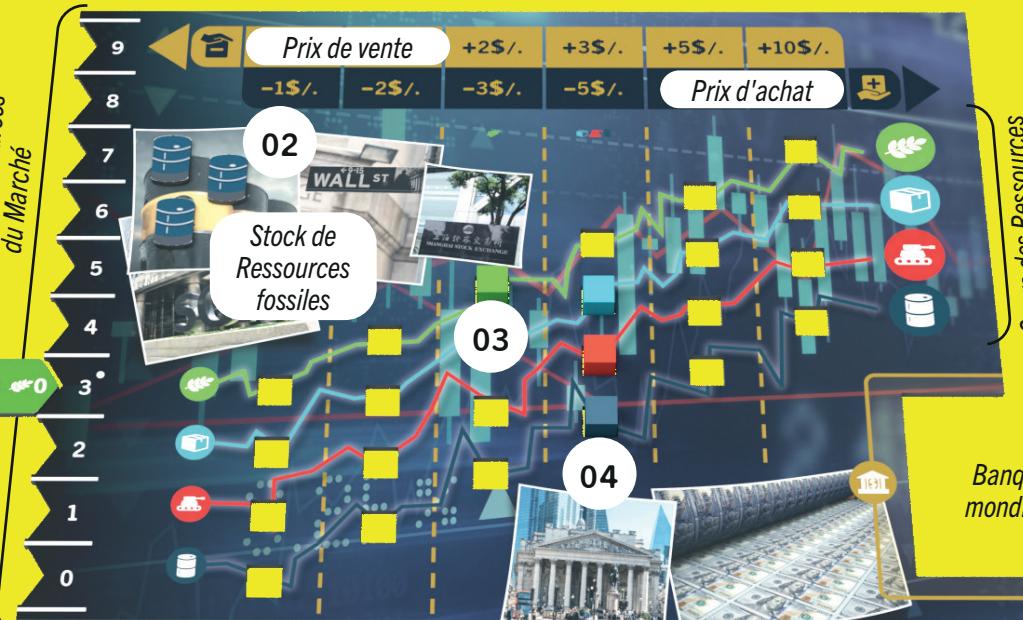


Chronologie des Générations



06

Stock de Ressources du Marché



01

Stock de Ressources fossiles

03

04

Banque mondiale

07

08

Réserve de Pollution

09

Réserve de Déstabilisation

10

Réserve de Colonisation

Pollution

Si vous devez recevoir des jetons Pollution et qu'il n'y en a plus assez sur la carte Réserve de Pollution, prenez ce qu'il vous manque en jetons Pollution excédentaire dans la boîte LIMIT.

Déstabilisation

Si vous devez recevoir des jetons Déstabilisation et qu'il n'y en a plus assez sur la carte Réserve de Déstabilisation, prenez les manquants dans la boîte LIMIT.

11



12



13



Le plateau Nation

Pour chaque personne :

Choisissez 1 des 6 Nations puis prenez le plateau et la boite *Nation* correspondants ainsi qu'une aide de jeu.

- 01 Si vous jouez avec l'étape **Alliance** (p21), placez vos 2 jetons Alliance à côté de votre plateau Nation. Sinon rangez-les.

Cette étape du jeu est facultative. Nous vous conseillons de ne pas la jouer dans les parties à 2 ou 3 Nations, ou lors de votre première partie.

Sur votre plateau Nation :

- 02 Placez votre cube Usine vert  sur la 2e position de l'échelle de production de Ressources renouvelables,
- 03 Placez votre cube Usine bleu  sur la 1ère position de l'échelle de production de Ressources industrielles,
- 04 Placez votre cube Usine rouge  sur la 1ère position de l'échelle de production de Ressources militaires,
- 05 Placez le cylindre Population, sur la 2e position de l'échelle de Population,

Notion de rang

Vos productions et votre population augmentent ou diminuent par "Rang". Avancer ou reculer la position des cubes Usine ou du cylindre Population signifie augmenter ou diminuer ce Rang. Ainsi, lorsque vous avez 10 unités de population, augmenter votre Population d'1 Rang signifie que vous passez à 20 unités de population et la diminuer d'1 Rang signifie que vous passez à 5 unités de population.

- 06 Placez la tuile Dizaine de Ressources de , recto (0) sur la valeur 2 de l'échelle de Stock,
- 07 Placez la tuile Dizaine de Ressources de , recto (0), en face de la valeur 1 de l'échelle de Stock,
- 08 Placez la tuile Dizaine de , recto (0), en face de la valeur 0 de l'échelle de Stock,
- 09 Gardez les autres tuiles Dizaine de Ressources à côté de votre plateau.
- 10 Placez 8 jetons Ressources fossiles  dans le Stock de Ressources fossiles personnel,
- 11 Gardez 5 \$ à côté de votre plateau Nation.
- 12 Placez 5 jetons Territoire  dans la Zone de Territoire,

 Ils représentent la taille de votre territoire et limitent votre production maximale de ressources renouvelables .

Au début de la partie, vous avez donc en stock 8 , 2 , 1 , 0  et 5 \$.

Notez que chaque Nation a une forme qui lui est associée et qui vous permet de les différencier. On la retrouve sur le plateau Nation, le dos des cartes et les jetons Alliance.

Usine de production

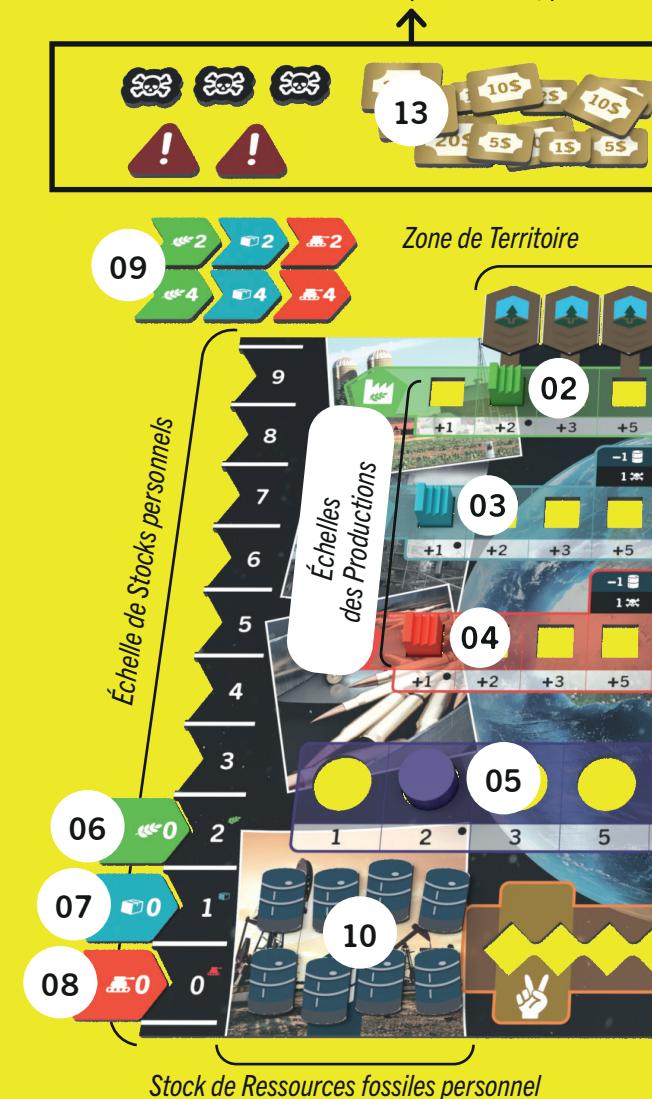
Il y a trois domaines de production : les Ressources renouvelables , industrielles  et militaires  . Votre Nation produit un type de ressources en quantité égale à la valeur indiquée au niveau de la position du cube Usine, ce qui a pour effet d'augmenter votre stock personnel de cette valeur.

À partir du 4e Rang, la production de Ressources industrielles et militaires ( ) requiert des ressources fossiles  et génèrent de la pollution .

Le cube Usine  ne peut jamais dépasser le dernier territoire disponible.

Vous ne pouvez pas déplacer vos cubes , ,  hors de leur échelle de production.

Réserves et Banque mondiale, p7



Niveau de vie

Les Classes sociales sont réparties de **A** et **E**, et chacune correspond à 20% de votre Population. La Classe sociale **A** est la classe la plus ‘haute’ tandis que la Classe sociale **E** est la classe la plus ‘basse’.

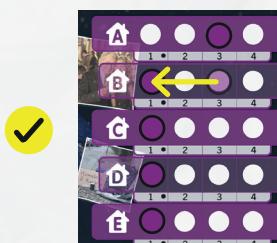
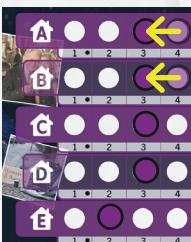
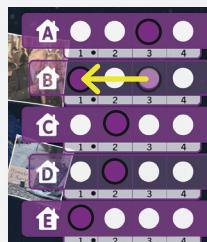
Chaque Classe sociale possède un Niveau de vie, qui peut aller de 1 à 4, indiqué par la position du cylindre correspondant.

Au fur et à mesure de la partie, vous pourrez augmenter ou diminuer le Niveau de vie de vos 5 Classes en déplaçant les cylindres respectivement vers la droite ou la gauche. Vous pouvez répartir ces augmentations et diminutions entre les différentes classes, comme vous le souhaitez.

Important : Les classes sociales supérieures augmentent toujours leur niveau de vie avant les classes inférieures. Les classes inférieures diminuent toujours leur niveau de vie avant les classes supérieures. Le niveau de vie d'une Classe sociale donnée ne peut **jamais** être plus élevé (i.e. son cylindre plus avancé) que celui d'une classe sociale supérieure. *Voir exemple ci-contre.*

Chaque ligne de Classe sociale contient 1 tuile Transition démographique . Quand un cylindre Classe sociale atteint la 3e position pour la première fois, prenez le jeton de la ligne correspondante et placez-le dans la zone Transition démographique, puis placez le cylindre à cette 3e position.

Exemple Diminuer 2 niveaux de vie (-2) signifie qu'il faut déplacer vers la gauche un même cylindre de 2 positions ou 2 cylindres d'une position chacun. De même, augmenter 2 niveaux de vie (+2) signifie qu'il faut déplacer vers la droite un même cylindre de 2 positions ou 2 cylindres d'une position chacun.



- 13 Les 2 jetons restants sont placés sur la tuile Réserve de Colonisation.

Les autres jetons Billet (*pour un total de 109 \$*) sont placés dans la Banque mondiale.

Le 6e jeton Territoire est placé sur la tuile Réserve de Colonisation.

Placez les 3 jetons et les 2 jetons sur leur carte de Réserve respective (Pollution et Déstabilisation) à côté du Marché.

- 14 Placez les 5 cylindres Classe sociale, sur la 1ère position du tableau de Niveau de vie,

- 15 Placez les 5 tuiles Transition démographique sur les 5 lignes de Classe sociale, de manière à recouvrir la 3e position,

- 16 Placez le cube Désordre social, sur la position centrale de l'échelle de Désordre social .

Désordre social

L'échelle de Désordre social représente l'état de stabilité de votre Nation et la capacité de votre population à accepter ou non des changements.

À chaque fois que vous devez augmenter votre Désordre social , et que votre cube de Désordre social est déjà au maximum (sur la position la plus à droite de l'échelle),

ne déplacez pas le cube, mais recevez à la place un jeton Déstabilisation , pris sur la carte Réserve de Déstabilisation, par augmentation non réalisée. S'il est au minimum et que vous devez le diminuer, rien ne se passe.

- 17 Placez le jeton Suivi des étapes sur votre aide de jeu.



Les cartes Politique

Chaque Nation forme 3 paquets de cartes, classées selon leur dos :



Société

Ces cartes influent principalement sur le niveau de vie, le désordre social et la manière de consommer de votre population.

Armée et Économie

Ces cartes influent principalement sur vos relations avec les autres Nations, le marché et la déstabilisation.

Production

Ces cartes influent principalement sur les usines de production et leur impact en termes de pollution et de ressources fossiles.

Les cartes Politique correspondent aux décisions que vous allez prendre au cours de la partie dans chacun de ces trois domaines.

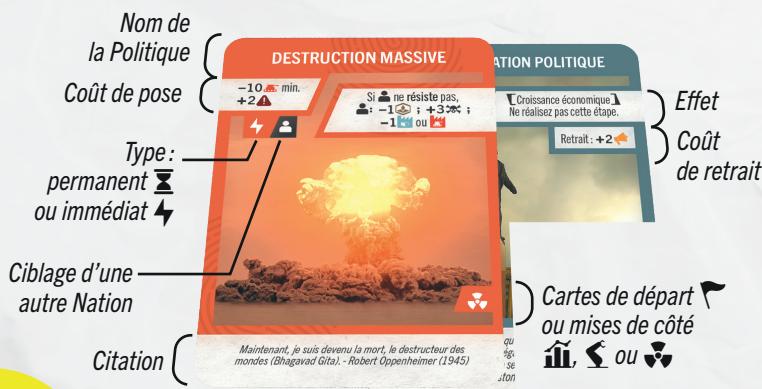
Note : La liste des cartes proposée sur l'aide de jeu est détaillée en fin de règle, nous vous conseillons de la consulter avant votre première partie.

Écartez les 4 cartes qui forment votre main de départ : **Scolarisation**, **Dépense publique**, **Industrialisation** et **Artisanat**. Ces cartes ont un symbole en bas à droite.

Sortez également de leur paquet les cartes **Accès au marché**, **Robotisation** et **Destruction massive**. Ces cartes ont respectivement les symboles , et en bas à droite. Placez-les à côté de votre plateau Nation.

Mélangez les 10 cartes Société restantes, et placez-les en pile faces cachées à côté de votre plateau Nation. Faites de même avec les 10 cartes Armée et Économie et les 10 cartes Production restantes de manière à former les 3 paquets.

Anatomie d'une carte Politique



Cette section ne sert qu'aux personnes qui connaissent déjà les règles.

Comment expliquer le jeu ?

Les jeux experts sont souvent présentés par la personne qui a acquis le jeu (nous vous en remercions). Vous avez la responsabilité de faire comprendre les règles à vos partenaires de jeu. Cette section a pour but de vous y aider.

Commencez par installer le jeu, ensemble ou à l'avance. Évoquez rapidement l'histoire et le but du jeu. Chaque Nation commence la partie avec 4\$ au lieu des 5\$ habituels.

Démarrez la 1ere manche directement à l'étape Décisions Politiques de la Phase Politique. Demandez à chacun-e de jouer leurs cartes en se basant sur leurs envies. Expliquez à ce moment-là la méthode de jeu des cartes : 2 par 2 jusqu'à ce que tout le monde passe. Il faut convaincre vos adversaires de se fier à leur instinct et de ne pas tenter de "performer" dès leur première partie.

Chaque carte jouée est le moment d'une présentation légère d'un élément du jeu :

- **Artisanat** : l'utilisation des jetons de Dizaine de ressources,
- **Dépense publique** : l'échelle de Désordre social,
- **Industrialisation** : les échelles de production,
- **Scolarisation** : les classes sociales et leur niveau de vie.

Les cartes **Scolarisation** et **Dépense publique** vous permettront en plus d'aborder l'échelle de Population.

On passe ensuite à la Phase **Sociale**, que vous jouerez étape par étape.

À chaque étape, vous pouvez entrer dans le détail en reprenant le résumé de l'aide de jeu et en les contextualisant. N'oubliez pas d'expliquer la notion de **Rang** et de **Pénurie**.

Faites remarquer que la consommation, les croissances démographique et économique changent beaucoup en fonction du Niveau de vie de votre classe sociale C.

Réservez l'explication des crises pour la fin de la deuxième manche. Une fois la manche terminée, on procède au début du deuxième.

Expliquez les transactions lorsque vos adversaires prennent en main la carte **Accès au marché**.

Expliquez la différence entre les 3 paquets de cartes pour l'étape Nouvelle politique de la phase Politique en précisant la signification du mot **résister** sur les cartes Armée et Économie ayant trait à la guerre.

Pour une première partie, n'incluez pas les règles de l'étape Alliance.



Exemple d'une mise en place pour 3 personnes



Désignez aléatoirement la première personne à jouer. Elle prend la tuile Leadership.

04

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 7 générations au maximum.

Chaque génération, ou manche, se décompose en 3 phases, en commençant par la Nation avec la tuile Leadership :

01 La phase Politique : vous prenez des décisions

p 12 - 13

En tant que stratég de votre nation, il est de votre devoir de prendre des décisions qui façonnent l'avenir selon votre vision politique.

02 La phase Sociale : votre Nation réagit à ces décisions

p 14 - 19

Les décisions politiques ne sont jamais sans conséquence, elles impactent le niveau de vie de votre population, sa démographie, vos productions...

03 La phase Internationale : des crises surviennent et des alliances se nouent

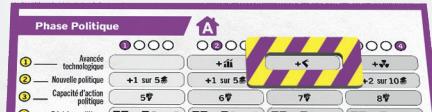
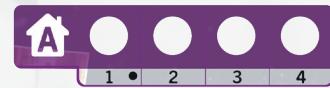
p 19 - 22

Vous devrez faire face aux crises qui affectent tous les habitants de la planète. S'allier peut être une option de développement intéressante.

01 La phase Politique

Pendant la phase Politique, vous gagnez et piochez des cartes, gérez votre main et jouez des cartes Politique dans l'ordre de votre choix.

Le déroulement de cette phase peut changer d'une génération à l'autre et peut être différent selon les Nations. En effet, il est déterminé par la position du cylindre de Classe sociale A dans le tableau de Niveau de vie présent sur votre plateau Nation. Ce cylindre peut être en position 1, 2, 3 ou 4.



Utilisez votre aide de jeu pour suivre les étapes en positionnant votre jeton Suivi des étapes dans la colonne correspondante à la position du cylindre A (*en 3e position sur l'exemple ci-contre*). Une fois qu'une étape est réalisée, descendez le jeton sur l'étape suivante.

Les 3 premières étapes de cette phase (Avancée technologique, Nouvelle politique et Capacité d'action politique) sont jouées en simultané par toutes les Nations. Seule l'étape de Décisions politiques doit respecter l'ordre du tour de jeu.

Réalisez les étapes suivantes **dans l'ordre suivant** :

1 Avancée technologique Simultané

Lors de la mise en place, vous avez mis de côté les 3 cartes ci-contre. Vous aurez accès à ces cartes progressivement au cours du jeu, selon le niveau de vie de votre Classe sociale A.

- A** Si, au début de la génération, votre cylindre de Classe sociale A est en position :
- **1:** Rien ne se passe.
 - **2:** Si elle est encore mise de côté, ajoutez la carte **Accès au marché** à votre main.
 - **3:** Si elles sont encore mises de côté, ajoutez la carte **Accès au marché** et la carte **Robotisation** à votre main.
 - **4:** Si elles sont encore mises de côté, ajoutez la carte **Accès au marché** , la carte **Robotisation** et la carte **Destruction massive** à votre main.



Note : Une fois obtenues, les cartes restent toujours disponibles, même si le niveau de vie de votre classe sociale A diminue.

Rappel : Au début de la première génération, votre cylindre de Classe sociale A est en position 1 et vous avez en main les 4 cartes de départ .

2 Nouvelle politique Simultané

Choisissez **un des trois paquets** : Société, Armée et Économie, ou Production. Vous allez piocher dans le paquet choisi et garder une ou plusieurs nouvelles cartes qui s'ajouteront à votre main, et vous donneront de nouveaux choix pour cette génération.

Attention : le choix du paquet aura un impact important sur les politiques que vous pourrez mener, et donc sur votre stratégie.

A Si, au début de la génération, votre cylindre de Classe sociale A est en position :

- **1:** Piochez 5 cartes, choisissez-en 1 et ajoutez-la à votre main.
- **2:** Piochez 5 cartes, choisissez-en 1 et ajoutez-la à votre main.
- **3:** Piochez 5 cartes, choisissez-en 2 et ajoutez-les à votre main.
- **4:** Piochez 10 cartes, choisissez-en 2 et ajoutez-les à votre main.



Replacez les cartes que vous n'avez pas choisies sous leur paquet d'origine dans l'ordre de votre choix. Ne mélangez pas le paquet.

3 Capacité d'action politique

Simultané

Vous devez respecter votre limite de cartes en main.



Si, au début de la génération, votre cylindre de Classe sociale A est en position :

- **1:** Votre main est limitée à 5 cartes.
- **3:** Votre main est limitée à 7 cartes.
- **2:** Votre main est limitée à 6 cartes.
- **4:** Votre main est limitée à 8 cartes.

Si vous avez des cartes en excès, défaussez celles de votre choix et replacez-les sous leur paquet respectif.

Note : les cartes 🏠, 💹, 💸 et 💣 peuvent être défaussées et sont placées sous leur paquet, comme les autres cartes. Elles ne sont pas remises de côté.

À la 1ère génération, à la fin de cette étape, vous avez donc en main les 4 cartes de départ, plus une carte que vous avez choisie dans un des 3 paquets à l'étape précédente.

4 Décisions politiques

Dans l'ordre du tour

En commençant par la Nation ayant la tuile Leadership, choisissez dans l'ordre du tour, une Nation après l'autre, l'une des 3 options suivantes :

- Jouer l'une après l'autre 2 cartes de sa main en payant leur coût et en appliquant leur effet,
- Jouer 1 carte de sa main en payant son coût et en appliquant son effet puis passer,
- Passer.

Passer est définitif sauf si vous êtes ciblé·e par une carte 🚪 jouée par une autre Nation. Dans ce cas, à votre tour, vous pouvez à nouveau choisir parmi les 3 options ci-dessus.

C'est ensuite à la Nation à votre gauche de choisir parmi les 3 options ci-dessus. Cette étape se répète jusqu'à ce que toutes les Nations aient décidé de passer.

Précisions sur les cartes

- Si vous ne pouvez pas payer le coût de pose total d'une carte Politique, vous ne pouvez pas la jouer. Attention : les cartes ayant un coût en 📣 doivent être payées sans recevoir de ! .
- Si le coût d'une carte implique de perdre de l'argent 💲, payez-le en plaçant les jetons 💲 dans la Banque mondiale.
- Les effets des cartes doivent toujours se faire au maximum possible.
- Vous n'êtes pas obligé·e de jouer toutes les cartes que vous avez en main.
- Si le coût implique de recevoir de l'argent 💲 de la Banque mondiale et qu'il n'y en a plus assez, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Exemple

À votre tour vous décidez de jouer les cartes **Dépense publique** et **Production verte**.

Pour jouer **Dépense publique**, vous devez perdre 1💲 par 💹, soit 5💲. Vous diminuez votre Désordre social de 1📣.

Pour jouer **Production verte** vous devez diminuer votre Production de Ressources industrielles 🏭 d'un Rang. L'effet de la carte n'est pas immédiat, c'est une carte permanente que vous allez garder devant vous. Désormais, à chaque étape de Production de 🏭, vous recevrez 1✖️ de moins que nécessaire.

Carte à effet Immédiat ⚡

Lorsque vous jouez une carte de ce type, appliquez son effet.

Lorsque toutes les Nations ont décidé de passer, reprenez en main toutes les cartes jouées de ce type.

Carte à effet Permanent ⏳

Lorsque vous jouez une carte de ce type, elle n'a pas d'effet immédiat mais modifie certaines règles du jeu.

Lorsque toutes les Nations ont décidé de passer, laissez sur la table toutes les cartes jouées de ce type.

*Note : les effets des cartes avec le symbole ⏳ s'appliquent jusqu'à la fin de la partie à l'exception des cartes **Agriculture intensive** et **Planification politique** qui peuvent être retirées moyennant un coût. Jouer ces cartes libère de la place dans votre main pour la prochaine génération.*



02 La phase Sociale

Pendant la phase Sociale, votre population va consommer des ressources, croître, payer des impôts, produire des richesses, et éventuellement se révolter. Vous n'aurez pas de décisions à prendre durant cette phase. Elle est jouée simultanément par toutes les Nations.

Le déroulement de cette phase peut changer d'une génération à l'autre et peut être différent selon les Nations. En effet, il est déterminé par la position du cylindre de Classe sociale C dans le tableau de Niveau de vie présent sur votre plateau Nation. Ce cylindre peut être en position 1, 2, 3 ou 4.



Utilisez votre aide de jeu pour suivre les étapes en positionnant votre jeton Suivi des étapes dans la colonne correspondante à la position du cylindre Classe sociale C. Une fois qu'une étape est réalisée, descendez le jeton sur l'étape suivante.

Même si le niveau de vie de la Classe sociale C venait à changer au cours des étapes, la colonne de l'aide de jeu à considérer reste la même du début à la fin de cette phase Sociale.

Toutes les étapes de la phase Sociale se font en **simultané** par toutes les Nations. Réalisez les étapes suivantes **dans l'ordre suivant** :

Le niveau de vie de la classe sociale C est le niveau médian. Il est représentatif du type de société dans laquelle vit votre population. La Nation peut ainsi évoluer de société agraire, en société pré-industrielle, industrielle et tertiaire. Chaque type de société va avoir ses propres caractéristiques de consommation, natalité, développement...

1 Alimentation

Votre Population consomme des .

Quelle que soit la position du cylindre de Classe sociale C, vous **devez** dépenser 1 par , vous ne pouvez pas décider de ne pas alimenter votre . La valeur de votre Stock en diminue, ajustez la tuile Dizaine de ressources en conséquence.

Si vous avez dans votre stock personnel moins de que la valeur de votre population , vous subissez une **Pénurie de Ressources renouvelables** (voir encart ci-contre).

La famine décime votre population. Vous n'avez plus assez d'ouvriers pour faire fonctionner certaines de vos usines. Des grèves et des manifestations amplifient le désordre social.



Pénurie de Ressources renouvelables

Réalisez l'Alimentation du Rang de le plus élevé possible. Pour chaque Rang de Population qui n'a pas été alimenté :

- diminuer votre d'1 Rang
- diminuez une (de votre choix) d'1 Rang
- augmentez votre de 3.

Le reliquat de Ressources renouvelables est conservé.

Exemple

Votre population est de 20 (6e Rang de l'échelle), vous devriez donc dépenser 20 , mais vous n'avez que 6 . Vous subissez donc une **Pénurie de Ressources renouvelables**.

Le rang de population le plus élevé que vous pouvez nourrir est le 4e Rang ($\text{pop} = 5$), dépensez donc 5 . Gardez le 1 restant en stock. Pour les 2 Rangs de population qui n'ont pas pu être nourris, diminuez de 2 Rangs votre et de 2 Rangs votre . Vous devez aussi augmenter votre de 6 : vous augmentez donc votre au maximum et recevez 3 de la Réserve de Déstabilisation.

2 Conservation des Ressources renouvelables

Après avoir alimenté votre population, vérifiez votre Stock de . S'il est supérieur à 10, vous dépensez le surplus. Placez votre tuile Dizaine sur sa face (1) sur la position 0. Sinon rien ne se passe.

Les Ressources renouvelables ne se conservent pas dans le temps.



3 Consommation de Ressources industrielles

Quand la Classe sociale C atteint le Niveau de vie 2, votre population commence à consommer des ressources industrielles. Il faudra donc prévoir de quoi satisfaire ce besoin.



Si le cylindre Classe sociale C est en position :

- **1:** Rien ne se passe.
- **2:** Dépensez 1 par du Rang directement inférieur.
- **3:** Dépensez 1 par .
- **4:** Dépensez 1 par du Rang directement supérieur.

Vous ne pouvez pas décider de ne pas satisfaire les besoins en de votre . Si vous n'avez pas suffisamment de dans votre Stock personnel, vous subissez une **Pénurie de Ressources industrielles** (voir encart ci-contre).

Les incrémentums de confort coûtent de plus en plus cher à la société et à la planète avec l'élévation du niveau de vie.



Pénurie de Ressources industrielles

Réalisez la Consommation de Ressources industrielles pour le Rang de le plus élevé possible. Pour chaque Rang de qui n'a pas consommé :

- diminuez 1
- augmentez votre de 2 (voir encarts Niveau de vie et Désordre social page 9). Le reliquat de Ressources industrielles est conservé.

Exemple

Votre Classe sociale C est au Niveau de vie 3 et votre population est de 10 , vous devriez donc dépenser 10 , mais vous n'avez que 8 . Vous subissez donc une **Pénurie de Ressources industrielles**.

Le rang de population le plus élevé pour lequel vous pouvez subvenir aux besoins est le 4e rang ($\text{pop} = 5$), dépensez donc 5 . Pour le rang de population qui n'a pas pu consommer, diminuez le de votre choix de 1 (voir *Niveau de vie* p9) et augmentez votre de 2.



4 Croissance démographique

Votre population s'accroît.



Si le cylindre Classe sociale C est en position :

- **1 ou 2:** Augmentez votre Population d'un Rang.
- **3 ou 4:** Rien ne se passe.

Aux niveaux de vie 1 et 2, ce sont les ressources qui limitent la croissance. Aux niveaux 3 et 4, la transition démographique est passée et la population est stable.

Exemple

Votre cylindre Classe sociale C est au Niveau de vie 2. Augmentez donc votre Population d'un Rang, elle passe de 10 à 20.



5 Baisse de la mortalité

Si vous avez 2 jetons Transition démographique 📈, ou plus, dans la zone Transition démographique, augmentez votre Population 🚩 de 1 Rang (voir encart Niveau de vie page 9).

La transition démographique a lieu en même temps que l'élévation du niveau de vie. Elle commence avec une chute de la mortalité infantile liée à l'hygiène et aux progrès médicaux. Comme la natalité reste forte, la population augmente.

6 Baisse de la natalité

Si vous avez 1 jeton Transition démographique 📈 dans votre zone Transition démographique, placez-le dans la boîte LIMIT.

Si vous en avez 2, ou plus, placez-en 2, et seulement 2, dans la boîte LIMIT.

La transition démographique se poursuit avec une réduction de la natalité liée à la contraception et à l'éducation des femmes. La natalité baisse, stabilisant la population.

7 Croissance économique

Votre Nation se développe et votre production varie.

- Si le cylindre Classe sociale C est en position :
- **1:** Augmentez d'1 Rang votre production de Ressources renouvelables 🌱 .
 - **2:** Augmentez d'1 Rang vos productions de Ressources renouvelables 🌱 ET de Ressources industrielles 🏭 .
 - **3:** Augmentez d'1 Rang votre production de Ressources industrielles 🏭 OU de Ressources militaires 🛡️ , au choix.
 - **4:** Diminuez d'1 Rang votre production de Ressources industrielles 🏭 OU de Ressources militaires 🛡️ , au choix.

Votre Nation va évoluer d'une société agraire vers une société industrielle et enfin vers une société tertiaire.

8 Imposition

Les sociétés produisent de plus en plus de richesses au fil de leur développement.

Grâce aux impôts, votre Population vous fait gagner de l'argent que vous allez prendre dans la Banque mondiale.

- Si le cylindre Classe sociale C est en position :
- **1:** Recevez 2 \$ par 🚩 .
 - **2:** Recevez 3 \$ par 🚩 .
 - **3:** Recevez 3 \$ par 🚩 .
 - **4:** Recevez 5 \$ par 🚩 .

On modélise toutes les dérives économiques possibles, comme par exemple la fraude fiscale, par un stock d'argent dans la Banque mondiale limité. Détruire de l'argent revient à l'enlever de l'économie réelle et donc à la fragiliser. Ainsi ce n'est pas l'impôt qui déclenche la crise, mais bien la limitation du stock d'argent.

Banque mondiale vide

S'il n'y a pas assez de \$ dans la Banque mondiale à côté du plateau Marché, placez une tuile Crise financière 💲 au-dessus de la tuile Génération en cours. Prenez alors l'argent nécessaire à la distribution des impôts dans la boîte LIMIT. Cette crise sera résolue lors de la phase Internationale.



9 Production

C'est le moment de produire. Votre production se fait obligatoirement dans l'ordre suivant :  , puis  et enfin .

Important: vous ne pouvez pas décider de produire moins que ce que permettent vos Usines de production et votre Stock de Ressources fossiles.



Ressources renouvelables

Gagnez autant de  que la valeur inscrite au niveau de la position de votre cube Usine de production de Ressources renouvelables .



Ressources industrielles

Gagnez autant de  que la valeur inscrite au niveau de la position de votre cube Usine de production de Ressources industrielles .

Jusqu'au Rang 3, vous produisez sans consommer de Ressources fossiles, ni polluer.

À partir du 4e Rang de Production (+5), vous devez perdre autant de  de votre Stock personnel et recevoir autant de  de la carte réserve de Pollution qu'indiqués par la position de votre cube Usine.

Les  perdus sont placés dans la boîte  . Les  reçus sont placés à côté de votre plateau Nation.

S'il n'y a plus ou pas assez de  sur la carte Réserve de Pollution, prenez les  de la boîte  .

Si vous n'avez pas assez de  en stock, vous subissez une **Pénurie de Ressources fossiles** (voir encart ci-contre).



Ressources militaires

La production de Ressources militaires  fonctionne en tout point comme la production de Ressources industrielles  ci-dessus. En cas de pénurie de Ressources fossiles, vous diminuez votre production .

Chaque type de ressources du jeu inclut un grand éventail de ressources réelles différentes. Les ressources renouvelables comprennent la nourriture produite mais aussi l'eau. Les ressources industrielles comprennent les vêtements, les bâtiments, le transport, les loisirs, etc. Les ressources fossiles comprennent certes le pétrole mais aussi les terres rares, le sable, le cuivre, l'étain : tout ce qui est en quantité limitée et non renouvelable à notre échelle de temps...



Pénurie de Ressources fossiles

Lors d'une pénurie de Ressources fossiles ayant lieu pendant la production de  ou  , produisez des  (respectivement des 

- augmentez votre  de 2
- diminuez votre production (respectivement 

La production industrielle utilise des matières premières non renouvelables et génère de la pollution. Pour les petites productions, on considère cette utilisation comme négligeable au vu des stocks mondiaux. La pollution générée est suffisamment faible pour être absorbée par la planète.

Exemple

Votre  produit 5  . Gagnez donc 5  . La valeur de 

Votre 

Votre  doit produire 10  mais vous n'avez plus de  . Gagnez donc 3  . La valeur de  de 4 et diminuez votre 

10 Ordre public

Selon la position du cube  sur votre échelle de Désordre social, trois cas de figure peuvent se présenter : Révolte, Progrès et Essor.

Révolte

Votre Nation est en Révolte quand votre cube  est sur l'une des deux positions les plus à droite de l'échelle de Désordre social.



Si le cylindre Classe sociale C est en position :

- **1:** Dépensez 1  par  de 2 Rangs inférieurs à votre  actuelle.
- **2:** Dépensez 1  par  du Rang directement inférieur à votre  actuelle.
- **3:** Perdez 2  par  en remettant ces jetons  dans la boîte .
- **4:** Perdez 3  par  en remettant ces jetons  dans la boîte .

Si vous n'avez pas assez de , vous subissez une **Pénurie de Ressources militaires** (voir encart ci-contre).



Progrès

Votre Nation est en Progrès quand votre cube  est sur l'une des 7 positions centrales de l'échelle de Désordre social.



Si le cylindre de Classe sociale C est en position :

- **1, 2 ou 3 :** Augmentez le Niveau de vie  de votre choix de 1 (voir Niveau de vie p9).
- **4 :** Rien ne se passe.

Vos citoyens, dans une société apaisée, vont 'naturellement' oeuvrer à l'amélioration de leur niveau de vie.



Essor

Votre Nation est en Essor quand votre cube  est sur l'une des 2 positions les plus à gauche de l'échelle de Désordre social.



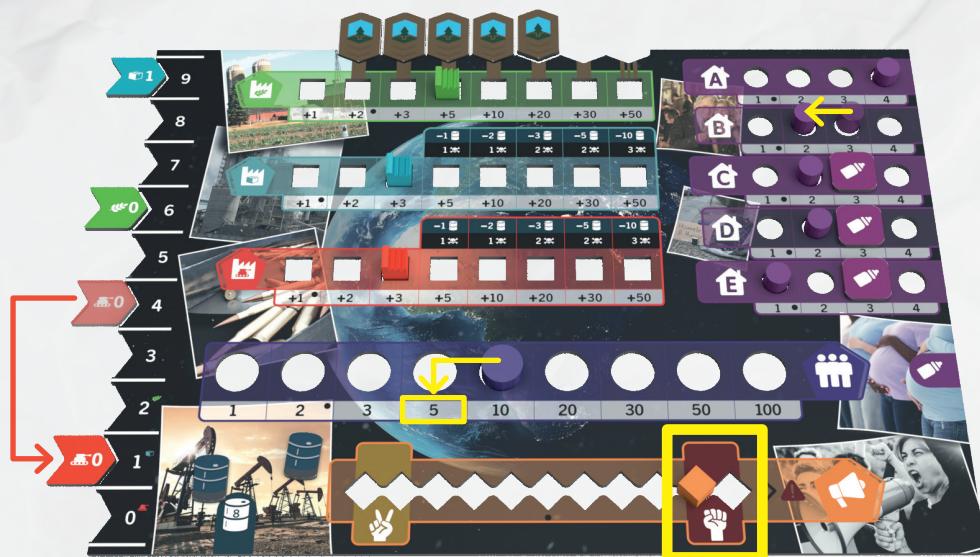
Si le cylindre de Classe sociale C est en position :

- **1 :** Augmentez le Niveau de vie  de votre choix de 1, et recevez 5  que vous prenez dans la Banque mondiale.
- **2 ou 3 :** Augmentez le Niveau de vie  de votre choix de 1 et recevez 10  que vous prenez dans la Banque mondiale.
- **4 :** Recevez 10  que vous prenez dans la Banque mondiale.

S'il n'y a pas assez de  dans la Banque mondiale à côté du plateau Marché, voir encart **Banque mondiale vide** page 16.

S'il y a déjà une tuile Crise financière au-dessus de la tuile Génération en cours, créez le  nécessaire mais n'ajoutez pas de 2ème tuile Crise financière.

Plus les citoyens sont confiants, plus ils dépensent, alimentant ainsi le cercle de la croissance et de l'investissement.



Exemple

Votre Nation est en **Révolte** et votre Classe sociale C a un Niveau de vie de 2. Vous devez donc dépenser 1 par du Rang directement inférieur. Votre Population étant au 5e rang (10), vous devez la considérer comme si elle était au rang 4 et dépenser 5 .

Comme vous n'avez que 4 , vous subissez une **Pénurie de Ressources militaires**. Le rang le plus élevé pour lequel vous pouvez dépenser des est le 3e (3). Dépensez donc les 3 (il vous en reste 1) et diminuez 1 Niveau de vie.

11 Lutte des classes

Calculez la différence entre le niveau de vie de votre Classe sociale A et celui de votre Classe sociale E.

Avancez votre cube Désordre Social d'autant de positions que cette valeur.

Des écarts importants entre les différentes franges de la population génèrent des troubles à l'ordre public (grève, révolte, guerre civile).



Exemple

Votre Classe sociale **A** est au niveau de vie 4, votre Classe sociale **E** est au niveau de vie 1. Il y a donc $4-1=3$ niveaux de vie d'écart entre ces deux Classes sociales.

Vous devriez avancer votre cube Désordre social de 3 positions vers la droite, mais c'est impossible puisque votre cube est presque au bout de l'échelle. Avancez-le donc d'une position et recevez 2 jetons Déstabilisation .

03 La phase Internationale

Durant la phase Internationale, des crises seront déclenchées et résolues, des alliances pourront être nouées.

Les 2 premières étapes de cette phase (Guerre froide et Crises globales) sont jouées en simultané par toutes les Nations. Seule l'étape d'Alliance doit respecter l'ordre du tour de jeu.

Réalisez les étapes suivantes **dans l'ordre suivant** :

1 Guerre froide Simultané

Une militarisation à outrance va tendre les relations diplomatiques et pousser les autres nations à faire de même, une escalade qui mène aux conflits mondiaux.

Si vous avez plus de 15 dans votre Stock personnel, vous déstabilisez les relations internationales, recevez donc 1 jeton de la Réserve de Déstabilisation.

Les crises mondiales sont les conséquences globales des abus de certaines nations, du manque de coopération entre elles, faisant subir à la planète entière des effets dramatiques.

Des Crises peuvent être déclenchées en respectant l'ordre suivant :



1. Crise financière

Le système financier de Limit est représenté en stock et non en flux d'argent. Ainsi, les problèmes d'inflation des prix ou de dévaluation de la monnaie sont représentés de la même manière : ce stock d'argent est vide. Avec une population et un niveau de vie stables, le nouveau stock d'argent devrait suffire à éviter les futures crises financières.

Condition : Si une tuile Crise financière est présente au-dessus de la tuile Génération en cours (*s'il n'y avait pas assez d'argent dans la Banque mondiale cette génération-ci*), appliquez les effets suivants, dans l'ordre ci-dessous.

Effets :

Chaque Nation perd 1 \$ par pour chaque tuile Crise financière présente au-dessus de toutes les tuiles Générations (en cours et précédentes).

Chaque Nation diminue un Niveau de vie de son choix de 1.

La Nation, la plus riche, c'est-à-dire avec le plus de \$, reçoit 2 jetons Déstabilisation . En cas d'égalité, toutes les Nations à égalité reçoivent 1 !.

Attention une crise financière peut entraîner une crise militaire.

Note : il ne peut pas y avoir 2 tuiles Crise identiques sur la même génération.

2. Crise écologique

Les effondrements climatiques et écologiques se déclenchent en cascade passé un certain seuil. La situation redéviendra normale si vous remontez au-dessus de ce seuil.

Condition : Si, lors de la résolution de cette étape, la Réserve de Pollution est vide, placez maintenant une tuile Crise écologique au-dessus de la tuile Génération en cours et appliquez les effets suivants, dans l'ordre ci-dessous.

Effets :

Chaque Nation diminue d'1 Rang sa production pour chaque tuile Crise écologique présente au-dessus de toutes les tuiles Génération (en cours et précédentes).

Chaque Nation perd 1 . Les jetons sont placés dans la boîte LIMIT.

La ou les Nation(s) avec le plus de et diminuent leur d'1 Rang, augmentent leur de 3 et diminuent de 1 leur Classe sociale la plus élevée en respectant les règles de Niveau de vie p9.

Toutes les autres Nations ayant maintenant une d'au moins 2 Rangs inférieurs à la ou les Nation(s) qui viennent de subir la perte de augmentent leur d'1 Rang.

Les flux migratoires affectent de manière significative la croissance démographique des pays les moins peuplés.

Attention une crise écologique peut entraîner une crise militaire.



Exemple

Il s'agit de la deuxième Crise écologique. Tout le monde diminue sa de 2 et perd 1 . Vous avez le plus de , diminuez donc votre d'1 Rang, elle passe de 30 à 20, augmentez votre de 3 et diminuez le Niveau de vie de votre classe sociale la plus haute possible (ici la A) de 1.

Le joueur B a 10 , rien ne se passe. La joueuse C a 5 , elle augmente sa d'1 Rang, elle passe de 5 à 10.



3 Alliance (facultative)

Cette étape du jeu est facultative. Nous vous conseillons de ne pas la jouer dans les parties à 2 ou 3 Nations, ni lors de votre première partie.

Durant cette étape, vous allez pouvoir créer des Alliances avec les autres Nations grâce à l'utilisation des jetons Alliance. Vous avez deux types de jetons correspondant aux 2 Alliances possibles : militaire et économique.

Ces Alliances sont indépendantes l'une de l'autre. Une Nation peut appartenir à deux Alliances différentes avec des Nations différentes.

Chaque Nation va jouer une seule fois, et dans l'ordre du tour. À votre tour, vous pouvez faire une seule des actions suivantes :

- Faire une proposition d'alliance à une Nation :** il faut que votre jeton Alliance et le sien soient tous les deux sur leur face Négociation.

Si la Nation refuse, votre tour est terminé. Si elle accepte, placez au centre de la table, à côté de la carte Alliance, votre jeton Alliance et le sien **du même type**, sur leurs faces Accord, de manière à former un petit groupe.

Si vous, ou la Nation à qui vous proposez l'alliance, êtes déjà dans une Alliance de ce type, alors tous les membres de ou des alliances préexistantes concernées doivent donner leur accord pour fusionner ou accueillir un nouvel allié.

- Si c'est le cas, regroupez et retournez sur leur face Accord, tous les jetons Alliance de ce type pour chacune des Nations concernées.
- Sinon, votre proposition est refusée et rien ne se passe.

Pour valider cette Alliance, il faut payer 2 \$ à la Banque mondiale (*ce montant peut être payé par une seule Nation ou partagé*).

Important : Une nouvelle alliance, ou une alliance modifiée, ne peut plus changer au cours d'une même génération.

- Sortir d'une alliance déjà établie avec une ou plusieurs Nation(s) :** récupérez votre jeton Alliance sur sa face Négociation.
- Exclure de votre alliance une Nation alliée :** cette décision doit être validée par tous les membres de l'alliance. Redonnez-lui son jeton Alliance sur sa face Négociation.

Si à la suite d'une action Sortir ou Exclure, un jeton Alliance se retrouve seul au milieu de la table, la Nation concernée récupère son jeton sur sa face Négociation.

- Ne rien faire.**

Important : Les Nations dont le jeton est sur la face Accord ne peuvent plus faire de proposition d'Alliance de ce type, ni accepter de proposition d'Alliance de ce type durant le génération en cours.

Une Nation appartient à une Alliance à partir du moment où son jeton Alliance est au centre de la table.

Quand toutes les Nations ont joué, retournez tous les jetons Alliance sur leur face Négociation.

T La négociation est une partie implicite de la géopolitique mondiale, mais elle n'est pas dans le rapport Meadows (*Limits to Growth*) ni dans le modèle World3. Cette mécanique reflète les volontés observées lors des parties tests.

Alliance militaire



Négociation



Accord

Alliance économique



Négociation



Accord

Démilitarisation

Si **toutes** les Nations font partie de la même **Alliance militaire**, vous opérez une démilitarisation. Placez la tuile Démilitarisation sur la carte Alliance. Il ne peut y avoir qu'une seule Démilitarisation par partie.

Toutes les Nations avec une production de Ressources militaires 🚧 supérieure ou égale à +5 augmentent leur production de Ressources industrielles 🏭 de 1 Rang, (si vous êtes au maximum, n'augmentez pas) puis placent leur cube Usine de production de Ressources militaires 🚧 sur la 1ere position.

Ensuite toutes les Nations dépensent tout leur stock de Ressources militaires 🚧, augmentent un Niveau de vie 🏠 de 1, diminuent leur Désordre social de 1 📈, et perdent jusqu'à 2 de leurs jetons Déstabilisation !, si elles en possèdent, qu'elles remettent sur la carte Réserve de Déstabilisation .

Note : Il est possible de quitter l'Alliance militaire après avoir effectué une Démilitarisation, et aussi de relancer sa production de 🚧.

Exemple

Au début de l'étape Alliance, l'état de la situation est la suivante:

●, ■ et ♦ sont alliés militairement.

● et ■ sont alliés économiquement.

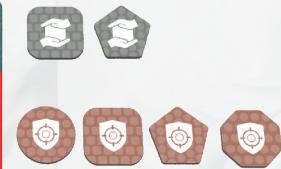


À leur tour :

● propose une alliance militaire à ■ qui accepte. Toutes les Nations sont alors alliées militairement ce qui entraîne la Démilitarisation.

■ propose une Alliance économique à ♦ qui accepte.

♦ ne peut plus faire de proposition d'alliance car ses deux jetons Alliance sont sur leur face Accord. Il pourrait quitter l'une des deux Alliances auxquelles il appartient mais décide de ne rien faire.



Les ressources et l'argent **ne** peuvent être échangés **que** dans le cadre spécifique propre à chaque Alliance présenté ci-dessous.



Les implications des alliances



Alliance militaire

Si une Nation alliée est ciblée par une carte lui proposant de résister, alors elle peut demander aux autres Nations de son Alliance militaire de lui donner des afin de résister (voir La Guerre page 25).

Si une Nation alliée est sur le point de subir une Pénurie de , alors elle peut demander aux autres Nations de son Alliance militaire de lui donner des afin de ne pas la subir.



Alliance économique

Une Nation alliée peut payer une partie ou la totalité d'une carte ayant un coût en à la place d'une autre Nation de l'Alliance économique, afin que celle-ci puisse la jouer.

Si une Nation alliée est sur le point de subir une Pénurie de , ou , alors elle peut demander aux autres Nations de son Alliance économique de lui donner des ressources , ou afin de ne pas la subir.



Refus d'aide à une Nation alliée

Si une Nation demande de l'aide à ces alliés et que cette aide lui est refusée, alors elle peut briser l'Alliance immédiatement. Dans ce cas, tous les membres de l'Alliance, y compris la Nation qui a demandé de l'aide, reçoivent chacun un et récupèrent leur jeton Alliance du type de la demande refusée et le placent devant leur plateau Nation, face Négociation visible.

4 Fin d'une génération

Retournez la tuile Génération en cours, sur son verso génération passée, pour marquer la fin de cette Génération. Passez la tuile Leadership à la Nation à votre gauche.

Le jeu s'arrête à la fin d'une génération, soit à la 7e, soit quand au moins 4 crises ont eu lieu. Si ce n'est pas le cas, recommencez une nouvelle Génération.



Fin de jeu

Tous avez peut-être bien géré votre Nation jusque-là, mais si vous avez fleurté avec les limites, le futur risque d'être compliqué...

Test de résilience

Avant de compter vos points, vous devez tester la résilience de votre Nation pour les générations futures.

Pour cela, **refaites les étapes** **[Alimentation]**, **[Consommation]** et **[Production]** de la phase Sociale avec les effets des pénuries mais sans nouvelles crises.

Comptage des points

Prenez de quoi noter, ou téléchargez la grille de score disponible ici :



Comptez vos points en additionnant vos différents scores :

Bonheur intérieur brut

a) Calculez votre Niveau de vie global en additionnant les niveaux de vie de vos Classes sociales **A + C + E**.

b) Déterminez votre Indice démographique en fonction de la valeur indiquée au niveau de votre cylindre Population , à l'aide du tableau ci-dessous :

	1	2	3	5	10	20	30	50	100
	1	1	1	2	2	3	4	5	5

c) Multipliez votre Niveau de vie global (**A + C + E**) par votre Indice démographique (). Gagnez cette valeur en points.

Puissance financière

Soustrayez le nombre de crises qui ont eu lieu au chiffre 5 :

- Si cette valeur est négative ou nulle, la monnaie ne vaut rien.
- Si cette valeur est positive, gagnez cette valeur en points pour chaque 10\$.

Territoire

Gagnez 5 points pour chacun de vos jetons Territoire .

Puissance militaire

Gagnez 1 point pour chaque 3 présents dans votre Stock.

Impact historique

Perdez 2 points par jeton et en votre possession.

Perdez 1 point par jeton en votre possession.

La Nation avec le score le plus élevé remporte la partie.

Exemple

Bonheur intérieur brut : Vous avez un Niveau de vie global de $3+3+2=8$ et un indice démographique de 4 (votre Population valant 30). Votre BIB est donc de $8 \times 4 = 32$ points.

Puissance financière : Il y a eu 4 crises, la valeur de la monnaie est donc de $5-4=1$. Vous avez en votre possession 154\$, donc votre puissance financière vaut $154/10 \times 1 = 15$ points.

Territoire : Vous possédez 4 Territoires, ce qui vous donnent $4 \times 5 = 20$ points.

Puissance militaire : Vous possédez 4 dans votre Stock, ce qui vous donne une puissance militaire de $4/3 = 1$ point.

Impact historique : Vous possédez 5 jetons Pollution et 8 jetons Déstabilisation, ce qui vous fait respectivement perdre $5 \times 2 + 8 \times 1 = 18$ points.

Score final : Votre score final est donc de $32+15+20+1-18 = 50$ points.



À PROPOS DU SCORE

Nous vous invitons à discuter du sens des scores par rapport aux décisions prises par les Nations et aux évènements qui en ont découlé tout au long de la partie.

Ce jeu essaie autant que possible de ne pas poser de jugement moral. Il est un objet avec lequel vous pouvez expérimenter librement certaines politiques pour des résultats que nous espérons vraisemblables.

Mais inévitablement établir une manière de compter des points, c'est émettre un jugement sur l'importance de telle ou telle valeur morale.

Donc, pour échapper à ce biais, nous proposons ici d'inclure au score différents axes moraux de manière équilibrée. Si aucune morale ne prédomine, alors, nous retrouvons une certaine amoralité.

Après plusieurs parties, vous pouvez vous aussi adapter le comptage des points selon ce qui, d'après vous, mériterait d'être valorisé.

Par exemple, si vous estimatez que la puissance militaire est prépondérante, chaque pourrait valoir 1 point et inversement, avec si vous avez une vision pacifiste, les pourraient ne rien rapporter.

De même, pour calculer votre Niveau de vie, vous pourriez compter $\times 3$ plutôt que + + si vous avez une vision plutôt communiste, ou bien $\times 3$ si vous avez une vision ultralibérale.

Bien sûr, vous pouvez punir différemment les Nations ayant pollué la planète, ou ayant destabilisé la paix mondiale, en augmentant ou diminuant le malus sur ou sur .

Il est également possible de changer la valeur de la puissance financière en considérant que, quelque soit l'état du monde, l'argent aura toujours la même valeur, par exemple 2PV pour 10 . Vous pouvez aussi accentuer ou diminuer les inégalités financières entre les Nations en jouant sur les seuils de PV, par exemple 1PV pour 5 ou 10PV pour 50 .

Vous pouvez aussi accorder plus ou moins de poids à la résilience de votre Nation en ne faisant pas le test de résilience, ou au contraire en le faisant 2 fois.

Tout au long du développement de ce jeu, nous avons considéré Limit comme une expérience ludique où le comptage de points n'était pas le plus important. La victoire importe moins que les émotions ressenties, que l'expérience vécue et que les discussions qui peuvent en découler.



05 MODE SOLO

Le mode solo est très proche du mode présenté jusqu'ici. Vous allez simuler une partie à deux Nations, une que vous jouez, et une qui est jouée par le jeu (*la Nation étoile* .

À la place de l'étape Alliance, piochez et appliquez l'effet d'une carte événement, puis défaussez-la. Si la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées et reformez une pile.

Si vous jouez une carte qui cible une autre Nation, considérez les valeurs du tableau de la carte Nation étoile par rapport à la position de la première tuile Génération, face En cours.

La Nation possède des ressources sous forme de valeurs (, , ,) et des ressources sous forme de jetons (, , , ,).

	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	5	10	20	30	50
	1	2	2	3	3	3	4
	3	5	5	10	10	20	20
	1	2	3	5	5	10	10

Note : Les autres ressources sont ignorées car elles n'ont pas d'incidence dans ce mode Solo.

MISE EN PLACE

Installez le jeu pour vous seul-e en utilisant la boîte Internationale, la boîte Nation de votre choix, et les boîtes LIMIT. Complétez cette mise en place en prenant dans la boîte Nation étoile les éléments du mode Solo :

- Placez la carte de la Nation étoile au centre de la table.
- Placez sur la carte de la Nation étoile : 5 + 8 + 40 .
- Placez sur la tuile Réserve de colonisation : 1 et 2 .
- Placez sur la carte Réserve de pollution : 3 .
- Placez sur la carte Réserve de déstabilisation : 2 .
- Mélangez les 8 cartes événement et placez-les, faces cachées, en une pile à côté de la carte Nation étoile.
- Remettez dans la boîte tous les autres éléments non utilisés.

Les ressources sous forme de valeur ne varieront pas au cours de la génération, peu importe ce qu'il se passe. Elles sont représentées dans le tableau (considérer le numéro de la génération en cours.) Par contre, le stock de celles sous forme physique peut lui varier.

Calculez votre score comme décrit page 23 (*Test de résilience et Comptage des points*). Si vous dépassiez le score de 100PV, considérez que vous avez très bien joué, bravo.

06 EXPLICATIONS DES CARTES

Les transactions

La transaction est un achat ou une vente sur le plateau Marché du centre de la table. Utilisez les cartes **Accès au marché** et **Spéculation** pour faire une transaction.

Lors d'une transaction vous achetez ou vendez **un seul type** de ressources (, , ou). Décidez de la quantité mais attention, lors d'un achat, cette quantité est limitée par le stock du marché, et lors d'une vente par votre stock personnel.

La Banque mondiale paie ou reçoit l'argent correspondant à la transaction.

Lors d'une vente, vous ne pouvez pas vendre plus de ressources que ce que la Banque mondiale est en mesure de vous payer. Dans ce cas, vous ne pouvez pas prendre l' de la boîte **LIMIT**.

Les prix de vente ou d'achat sont indiqués par la position du cube Cours correspondant à la ressource de la transaction.

- **Après une vente** : le cube Cours correspondant est déplacé vers la gauche. Les prix baissent.

Si le cube Cours d'une ressource est sur la position la plus à gauche, alors il n'est plus possible de vendre cette ressource au Marché.

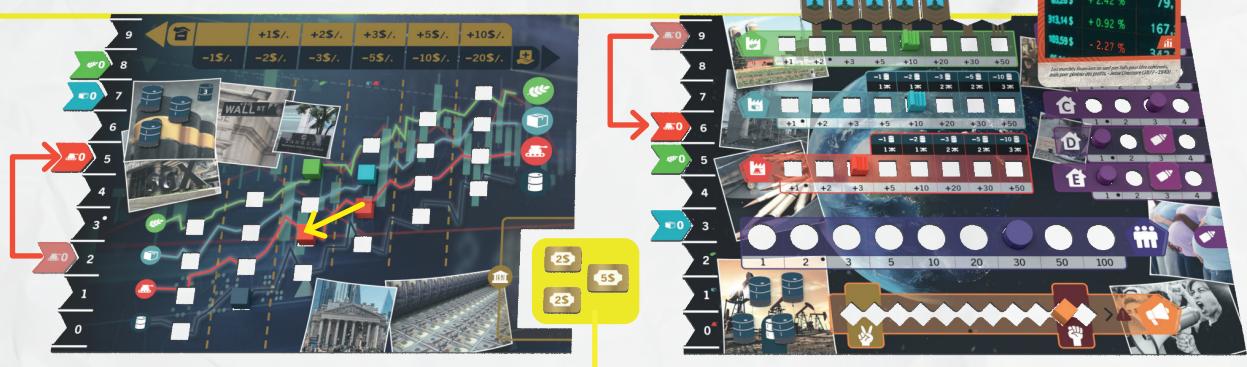
- **Après un achat** : le cube Cours correspondant est déplacé vers la droite. Les prix augmentent.

Si le cube Cours d'une ressource est sur la position la plus à droite, l'achat est toujours possible mais le prix ne varie plus, il est de **20\$** par ressource.

Note : N'oubliez pas d'ajuster votre stock et celui du Marché ou de placer le(s) vendu(s) au Marché dans le stock de Ressources fossiles.

Exemple

Vous jouez **Accès au marché** et décidez de vendre 3 . Réduisez votre stock de de 3, augmentez celui du Marché de 3. Prenez dans la Banque mondiale 9 et descendez le cube Cours des ressources militaires d'une position.



La guerre

Les conflits sont aussi absents du rapport Meadows et du modèle world3. Les cartes les mettant en jeu sont parmi les plus simplificatrices du jeu. Le média jeux de société impose des restrictions auxquelles il a fallu se soumettre pour garantir la jouabilité.

Les cartes **Annexion territoriale**, **Destruction massive** et **Opération militaire** font jouer le conflit militaire entre Nations. Leur coût comporte un seuil en mais la Nation qui attaque peut **toujours** choisir d'en dépenser plus. Une fois la carte jouée et les dépensés, la Nation ciblée peut choisir de résister ou pas. Deux cas de figure se présentent :

- La Nation ciblée (*celle qui doit se défendre*) résiste, elle dépense autant de que la Nation qui attaque et la Nation qui attaque n'applique pas l'effet de la carte.
- La Nation ciblée (*celle qui doit se défendre*) ne résiste pas, elle ne dépense pas de , et la Nation qui attaque applique l'effet de la carte.

Note : Seule la Nation ciblée peut demander de l'aide à ses alliés pour résister.

T *Le marché et le commerce international sont des absents du modèle world3 qui traite la planète comme un seul système. Lors de la période du jeu, les marchés financiers ont muté de marché de masse en marché d'information. Pour retranscrire ce changement, on joue sur le nombre d'accès au marché. Avec peu d'accès, c'est la loi de l'offre et la demande qui va dominer, chaque vente impliquant un vrai volume de ressources. En augmentant ce nombre d'accès, on permet des actions spéculatives qui modifient artificiellement les prix. C'est l'information qui amplifie les variations de prix.*



Cartes Société



Dépense publique

Coût: Perdez 1 \$ par **III**

Effet: Diminuez votre **megaphone** de 1
Carte de départ.



Scolarisation

Coût: Perdez 1 \$ par **III**

Effet: Augmentez de 1 **maison** la
Classe sociale de votre choix en
respectant les contraintes de la
règle page 9.

Carte de départ.



Politique d'investissement

Coût: Perdez 2 \$ par **III**

Effet: Diminuez votre **megaphone** de 3



Études supérieures

Coût: Perdez 2 \$ par **III**

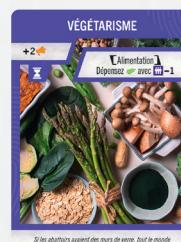
Effet: Augmentez de 3 **maisons** la ou
les Classe(s) sociale(s) de votre
choix, à répartir en respectant
les contraintes de la règle page 9.



Endoctrinement

Coût: Diminuez de 1 **maison** la Classe
sociale de votre choix en respectant
les contraintes de la règle page 9.

Effet: Diminuez votre **megaphone** de 2



Végétarisme

Coût: Augmentez votre **megaphone** de 2,

Effet: Pendant l'étape **Alimentation** de la phase Sociale,
considérez votre **III** comme si elle était au rang directement inférieur
pour connaître la quantité de **feuilles** à dépenser. *Par exemple : si
III=20 alors vous ne dépensez que 10 feuilles.*

Carte à effet permanent.



Surconsommation

Coût: Dépensez 1 **boîte** par **III**

Effet: Diminuez votre **megaphone** de 3

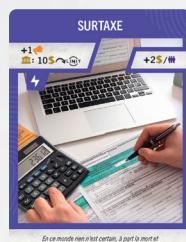


Consommation raisonnée

Coût: Augmentez votre **megaphone** de 2.

Effet: Pendant l'étape **Consommation** de la phase Sociale,
considérez votre **III** comme si elle était au rang directement inférieur
pour connaître la quantité de **boîtes** à dépenser. Cette modification de
rang s'ajoute aux règles de l'étape Consommation. *Par exemple, si
votre **maison** est au Niveau de vie 2, vous dépensez vos **boîtes** avec un Rang
de **III-2** et non -1.*

Carte à effet permanent.



Surtaxe

Coût: Augmentez votre **megaphone** de 1 et
retirez 10 \$ de la Banque mondiale
en les mettant dans la boîte **LIMIT**.

Effet: Recevez 2 \$ par **III**



Réforme politique

Coût: Perdez 10 \$

Effet: Choisissez 1 paquet de cartes Politique, piochez-y 5 cartes
et gardez-en 1 dans votre main. Remettez les autres sous le paquet
correspondant, dans l'ordre de votre choix.



Conscription

Coût: Augmentez votre **megaphone** de 1

Effet: Gagnez autant de **voitures** que
votre **III** comme si elle était de
2 Rangs inférieurs.

*Par exemple, si votre **III** = 20 alors
gagnez 5 **voitures**.*



Intelligence artificielle

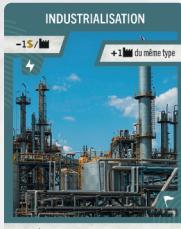
Coût: Perdez 10 \$

Effet: Reprenez en main 1 carte à effet immédiat **flame** jouée durant
cette génération. Vous pourrez la rejouer durant cette génération.

Les cartes Société
représentent des actions
politiques qui impactent
votre population. Elles
modifient le Désordre social,
le Niveau de vie
et les comportements
de consommation.



Cartes Production



Industrialisation

Coût: Choisissez un type de production (ou ou) et perdez autant de \$ que la valeur indiquée au niveau de la position du cube Usine de ce type

Effet: Augmentez de 1 Rang la production du type choisi

Carte de départ.

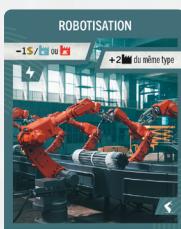


Artisanat

Coût: Perdez 1 \$

Effet: Gagnez 2 ou 2 ou 2

Carte de départ. Cette carte apporte du stock mais ne change pas la production.



Robotisation

Coût: Choisissez un type de production (ou) et perdez autant de \$ que la valeur indiquée au niveau de la position du cube Usine de ce type

Effet: Augmentez de 2 Rangs la production du type choisi

Carte disponible quand A atteint le Niveau de vie 3.

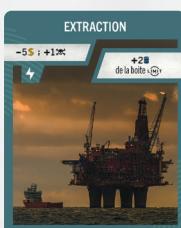


Planification politique

Coût: Augmentez votre de 2

Effet: Ne réalisez pas l'étape de la phase Sociale.

Vous pouvez retirer cette carte à tout moment en augmentant de 2 . Remettez-la sous sa pioche. Carte à effet permanent.

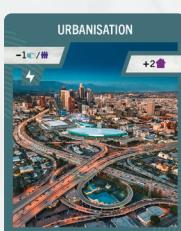


Extraction

Coût: Perdez 5 \$ et recevez 1 .

Effet: Recevez 2 pris dans la boîte LIMIT.

Rappel: les Ressources de la boîte LIMIT sont illimitées.



Urbanisation

Coût: Dépensez 1 par .

Effet: Augmentez de 2 la ou les Classe(s) sociale(s) de votre choix, à répartir en respectant les contraintes de la règle page 9.



Surproduction

Coût: Augmentez votre de 1

Effet: Réalisez une production de ou de , au choix. Perdez des et recevez des si nécessaire.



Recyclage

Coût: Diminuez d'1 Rang votre

Effet: Lorsque vous dépensez au moins 10 en une fois, recevez 1 pris dans la boîte LIMIT. Cette carte n'a évidemment aucun effet lors d'une transaction.

Carte à effet permanent.

Rappel: les Ressources de la boîte LIMIT sont illimitées.

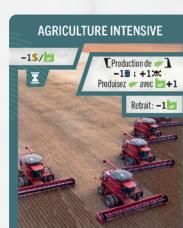


Production verte

Coût: Diminuez d'1 Rang votre

Effet: Pendant l'étape de la phase Sociale, lors de la production des , recevez 1 de moins qu'indiqué par la position de votre cube .

Carte à effet permanent.



Agriculture intensive

Coût: Perdez autant de \$ que la valeur indiquée au niveau de la position de votre cube Usine

Effet: Pendant l'étape de la phase Sociale, perdez 1 , recevez 1 et considérez votre comme si elle était au rang directement supérieur pour connaître la quantité de à produire. Si au maximum, produisez 100 .

Vous pouvez retirer cette carte à tout moment en diminuant votre de 1 Rang. Remettez-la sous sa pioche. Si vous êtes au minimum de , vous ne diminuez pas votre mais vous pouvez quand même la retirer. Si vous n'avez plus assez de , le retrait de la carte est obligatoire avant de faire votre production.

Carte à effet permanent.



Nettoyage de la planète

Coût: Perdez 50 \$. Les autres Nations peuvent vous aider et participer au paiement même si elles ne sont pas vos alliés.

Effet: Si possible, perdez 1 ou 1 , puis toutes les Nations (vous compris) perdent 1 ou 1 , dans la boîte LIMIT si ou sur la carte Réserve de Pollution si .

Les doivent toujours être perdus en priorité, avant les . Si besoin, échangez les jetons Pollution entre vous afin qu'il n'y ait jamais de en jeu tant que la Réserve de pollution n'est pas vide.



Production délocalisée

Coût: Ciblez une Nation . Donnez-lui en \$ la valeur inscrite au niveau de son cube Usine , puis retirez 10 \$ de la Banque mondiale en les mettant dans la boîte LIMIT.

Effet: Produisez avec la production de la Nation ciblée. Gagnez les . Si nécessaire, les sont pris dans votre stock mais les sont reçus par la Nation ciblée.

La Nation ciblée ne peut pas s'opposer à la Production délocalisée.



Soft power

Coût: Perdez 20 \$

Effet: Ciblez une Nation . Donnez-lui jusqu'à 2 de vos .

La Nation ciblée ne peut pas s'opposer au Soft power.

Les cartes Production représentent des actions politiques qui impactent le développement de l'industrie et de la production, mais aussi l'environnement.



Cartes Armée et économie

Destruction massive

Coût de l'attaque : Dépensez la quantité de de votre choix (au minimum 10), et recevez 2 .

Effet : Si la Nation ciblée ne résiste pas, voir page 25, elle perd 1 qu'elle met dans la boîte , elle diminue d'1 Rang sa production ou selon **votre** choix et reçoit 3 pris de la carte Réserve de pollution.



Attention, la perte d'1 peut entraîner dans certains cas la diminution d'1 car vous ne pouvez jamais posséder plus de que de .

Carte disponible quand atteint le Niveau de vie 2.

Les cartes Armée et économie représentent des actions politiques qui impactent les autres Nations notamment à travers le Marché et les attaques militaires.

Accès au marché

Coût : Cette carte n'a pas de coût

Effet : Faites une transaction (voir page 25).

Carte disponible quand atteint le Niveau de vie 2.



Spéculation

Coût : Retirez 5 de la Banque mondiale et 5 de votre propre stock en les mettant dans la boîte .

Effet : Déplacez un cube Cours de la ressource de votre choix, puis faites une transaction (voir page 25)

Annexion territoriale

Coût de l'attaque : Dépensez la quantité de de votre choix (au minimum 10), et recevez 2 .

Effet : Si la Nation ciblée ne résiste pas, voir page 25, prenez-lui 1 et diminuez d'1 Rang sa production ou selon **votre** choix.

Attention, la perte d'1 peut entraîner dans certains cas la diminution d'1 car vous ne pouvez jamais posséder plus de que de .

Place boursière

Coût : Retirez 10 de votre propre stock en les mettant dans la boîte .

Effet : Quand vous jouez les cartes Accès au marché ou Spéculation, vous pouvez faire 2 transactions au lieu d'une, sur des ressources différentes, voir page 25.

Carte à effet permanent.

Opération militaire

Coût de l'attaque : Dépensez la quantité de de votre choix (au minimum 3), et recevez 1 .

Effet : Si la Nation ciblée ne résiste pas, voir page 25, prenez-lui au maximum 2 ou 5 ou 5 selon votre choix.

Attention, la perte d'1 peut entraîner dans certains cas la diminution d'1 car vous ne pouvez jamais posséder plus de que de .

Aide humanitaire

Coût : Perdez 50 . Les autres Nations peuvent vous aider et participer au paiement même si elles ne sont pas vos alliés.

Effet : Si possible, perdez 1 puis toutes les Nations (vous compris) perdent 1 , mis sur la carte Réserve de déstabilisation.

Coût : Dépensez 5 et recevez 2 .

Effet : Recevez 1 et 2 de la Réserve de colonisation s'il en reste encore.

Une fois la tuile Réserve de colonisation vide, la tuile et la carte Colonisation n'ont plus d'utilité.

Ingérence politique

Coût : Retirez 10 de la Banque mondiale en les mettant dans la boîte .

Effet : Ciblez une Nation , prenez-lui en la valeur indiquée au niveau de la position de son cylindre . Elle augmente 1 de votre choix en respectant les contraintes de la règle page 9.

La Nation ciblée ne peut pas s'opposer à l'Ingérence politique.

Terrorisme

Coût : Dépensez 1 et recevez 1 .

Effet : Ciblez une Nation , elle augmente sa de 3. La Nation ciblée ne peut pas résister au Terrorisme.

Développement du tourisme

Coût : Retirez 10 de la Banque mondiale en les mettant dans la boîte .

Effet : Ciblez une nation . Notez le niveau de vie de la classe sociale de cette nation. Soustrayez 1 de ce nombre. Multipliez cette valeur par 10 et prenez à la nation ciblée autant de que le résultat. La nation ciblée diminue aussi de 2 .

Par exemple : si de votre adversaire est de 3, prenez-lui $(3-1) \times 10 = 20 \$$.

La Nation ciblée ne peut pas s'opposer au Développement du tourisme.

Répression policière

Coût : Dépensez autant de que votre comme si elle était de 2 Rangs inférieurs et recevez 1 .

Effet : Diminuez votre de 2



Carte à effet permanent

Coût : Cette carte n'a pas de coût

Effet : Faites une transaction (voir page 25).

Carte disponible quand atteint le Niveau de vie 2.



Spéculation

Coût : Retirez 5 de la Banque mondiale et 5 de votre propre stock en les mettant dans la boîte .

Effet : Déplacez un cube Cours de la ressource de votre choix, puis faites une transaction (voir page 25)

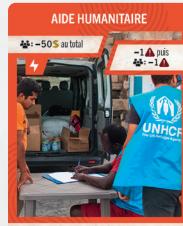


Place boursière

Coût : Retirez 10 de votre propre stock en les mettant dans la boîte .

Effet : Quand vous jouez les cartes Accès au marché ou Spéculation, vous pouvez faire 2 transactions au lieu d'une, sur des ressources différentes, voir page 25.

Carte à effet permanent.



Aide humanitaire

Coût : Perdez 50 . Les autres Nations peuvent vous aider et participer au paiement même si elles ne sont pas vos alliés.

Effet : Si possible, perdez 1 puis toutes les Nations (vous compris) perdent 1 , mis sur la carte Réserve de déstabilisation.



Ingérence politique

Coût : Retirez 10 de la Banque mondiale en les mettant dans la boîte .

Effet : Ciblez une Nation , prenez-lui en la valeur indiquée au niveau de la position de son cylindre . Elle augmente 1 de votre choix en respectant les contraintes de la règle page 9.

La Nation ciblée ne peut pas s'opposer à l'Ingérence politique.



Développement du tourisme

Coût : Retirez 10 de la Banque mondiale en les mettant dans la boîte .

Effet : Ciblez une nation . Notez le niveau de vie de la classe sociale de cette nation. Soustrayez 1 de ce nombre. Multipliez cette valeur par 10 et prenez à la nation ciblée autant de que le résultat. La nation ciblée diminue aussi de 2 .

Par exemple : si de votre adversaire est de 3, prenez-lui $(3-1) \times 10 = 20 \$$.

La Nation ciblée ne peut pas s'opposer au Développement du tourisme.