Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











#### FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand un joueur atteint une case quelconque de la colonne de drojte du tableau "bilan". La mission en cours est achevée, puis une dernière alerte a lieu : tous les ioueurs regardent où se trouve leur marqueur de dépôt. Si celui-ci se trouve dans les zones jaune ou rouge, ils doivent faire reculer leur pion "usine" d'une case ou deux selon les cas et donner 1 ou 2 millions à la banque. Ils peuvent utiliser une carte "Corruption" pour limiter les effets de l'alerte.



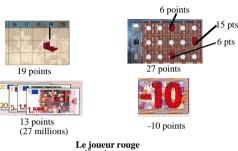
Cas exceptionnel: le pion "usine" d'un joueur a atteint la dernière colonne de droite sur le tableau "bilan". La partie s'achève, mais le marqueur "Dépôt" du joueur se trouve dans une zone jaune ou rouge. Lors de l'alerte finale, le joueur doit faire reculer son pion "usine" d'une ou de deux cases. Même s'il n'y a plus aucun pion "usine" sur la colonne de droite, la partie est bien terminée.

#### DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs comptent leurs points de la façon suivante :

Position du pion " usine " sur le tableau " bilan " (croissance de l'entreprise) Position des marqueurs sur les services du tableau " facteurs de production (modes de production) 50% de la trésorerie (arrondie au nombre inférieur)

Somme des crédits contractés = Points



a 49 points

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'argent gagne.

## Voici 2 exemples de la manière dont on peut jouer les cartes action :

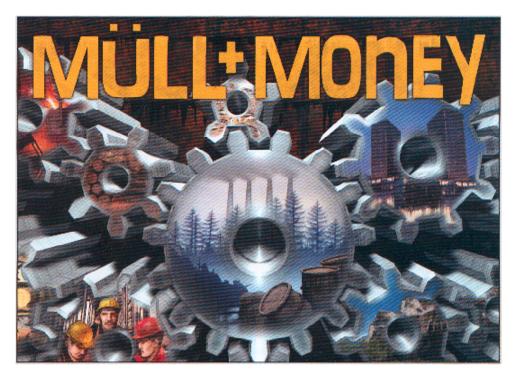
Au commencement de la partie, un joueur a 3 cartes action : "production", "vente de matières premières" et "innovation". Il choisit de jouer d'abord la carte "vente de matières premières". Pour cela, il prend 5 matières premières de la réserve commune et les met en vente. Son voisin de gauche offre 4 millions, le troisième joueur fait une offre supérieure, de 6 millions. Le joueur prend les 5 matières premières et paie 7 millions à la banque. Ses deux adversaires jouent alors une carte action chacun à leur tour, puis le joueur joue sa carte "innovation". Il paie 5 millions à la banque (chaque innovation coûte 5 millions) et avance le marqueur de son service "matières premières" d'un cran. Le marqueur est maintenant sur le trou 4. Én troisième lieu, il joue sa carte "production". Pour ce faire, il n'a plus qu'à donner 4 matières premières de sa réserve, puisqu'il a amélioré son service "matières premières" grâce à la carte "innovation". Il recoit 14 millions de la banque et avance son marqueur de dépôt de 5 crans.

#### Exemple 2:

À un moment quelconque du jeu, un joueur peut jouer 4 cartes action : les cartes "expert", "élimination de déchets", "croissance" et "vente de matières premières". Il choisit de jouer la carte "expert" avec "élimination des déchets", car son marqueur de dépôt est sur la zone jaune. Il recule son marqueur de 6 crans (2 fois 3), ce qui lui permet de revenir dans la zone verte. Il joue ensuite la carte "croissance" et déplace son pion "usine" d'une case vers la droite sur le tableau "bilan". Il a assez de matières premières et ses adversaires aussi : il n'a aucune chance de gagner de l'argent en leur en vendant. Il décide donc de garder la carte "vente de matières premières" pour le tour suivant. Il peut le faire, puisqu'il s'agit de sa dernière carte.

## Conseils de jeu

Le plus important est de rester flexible. On peut envisager des stratégies : par exemple, on peut décider de baisser le plus possible les frais en licenciant du personnel. Mais si les cartes nécessaires ne se présentent pas, il faut abandonner : il y a beaucoup d'autres façons de gagner. On peut s'endetter sans danger. De même, se retrouver dans la zone jaune pendant un moment n'est pas un problème. Il faut simplement éviter d'être écrasé de dettes et d'atteindre la zone rouge : on est alors obligé de choisir des lots contenant une carte " expert " ou " élimination des déchets " et cela limite le choix. L'ordre dans lequel on joue les cartes n'est pas toujours significatif mais il est parfois bon d'y faire attention. La trésorerie a son importance, mais, lors du décompte final, elle ne compte que pour 50 %. Il est plus intéressant de la dépenser pour faire des innovations.



du Dr. Jürgen Strohm

# Le profit!

C'est le maître mot du monde de l'entreprise. Mais la société actuelle privilégie de plus en plus l'environnement. Dans Müll + Money les joueurs sont des entrepreneurs qui cherchent à acquérir des matières premières au plus bas prix et à les vendre avec profit. Ils doivent en outre gérer leurs employés, améliorer leur mode de production et recycler leurs déchets. Il est dangereux de négliger un de ces domaines. La marge entre bénéfice et perte est étroite; et négliger les problèmes liés à l'environnement peut entraîner de gros dégâts en cas d'alerte.

#### MATÉRIEL DE JEU

# 53 cartes action (ou cartes tout court) vente de Elimination Croissance Innovation Production matières premières des déchets 8x Corruption **Expert** Recrutement/ Transport Alerte de déchets Licenciement 4 pions «usine» 54 billets 12 cartes emprunt 16 cylindres 50 matières premières 1 euro 1 tableau «bilan» 4 tableaux «facteurs de production» O 14 15 16 17 18 19 Tableau pour la variante

#### PRÉPARATION DU JEU

Le tableau "bilan" est placé au centre. Les billets de banque et les reconnaissances de dette constituent la banque; ils sont disposés à côté du joueur le plus âgé qui en a la charge. Les matières premières sont placées en tas près du plateau de jeu : ils forment la réserve commune. Les cartes action sont mélangées soigneusement et posées face cachée près du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit, dans la couleur qu'il a choisie :

- un tableau "facteurs de production":
- 4 cylindres, qu'il place sur son tableau. Trois d'entre eux occupent le dernier trou à gauche des étages. Le dernier se place au sous-sol, sur le bidon de gauche (qui correspond à la valeur 0);
- un pion "usine", qu'il place sur le plateau de jeu, en haut à gauche.

Chaque joueur recoit 15 millions en guise de réserve initiale. Par la suite, chacun dissimule l'argent qu'il possède. On ne révèle l'état de sa trésorerie qu'à la fin du jeu.

Chaque joueur prend 5 matières premières dans la réserve commune et les pose sur le silo de son tableau "facteurs de production" (en haut à droite). Le joueur le plus jeune se chargera d'étaler les cartes tout au long de la partie : il réserve à côté de lui un espace à cet effet. De plus, il est le premier joueur au début du jeu et prend donc l'Euro.

Il prend donc les 5 matières premières de son silo qu'il remet dans la réserve commune.

Il encaisse ensuite 14 millions, qui correspondent à son indice de croissance actuel.

Le marqueur de son service "déchets" indique 5 : il avance donc son marqueur de dépôt jusqu'au trou "5".

Il remet ensuite sa carte sur la pile de défausse.



Le joueur avance son pion "usine" d'une case vers la droite sur le tableau "bilan".



Recrutement/Licenciement

Le joueur décale son pion " usine " sur une colonne de son tableau " bilan". Il peut le décaler vers le haut (il recrute) ou vers le bas (il licencie).



Le joueur avance le marqueur d'un de ses services vers la droite sur son tableau "facteurs de producion" (personnel ou matières premières ou déchets). Une innovation améliore le mode de producion et coûte 5 millions.



Élimination des déchets

Le joueur décale son marqueur de dépôt de trois cases vers la gauche. S'il atteint "0", il s'arrête.



Transport de déchets

Le joueur décale son marqueur de dépôt d'une case vers la gauche. En même temps, tous les autres joueurs décalent leur marqueur de dépôt d'une case vers la droite (sauf si leur marqueur est au maximum : dans ce cas, il s'arrête). Vous pouvez jouer cette carte même si votre propre marqueur est sur "0": dans ce cas, la carte n'a d'effet que sur les autres joueurs.



Cette carte ne peut être jouée en temps normal. Elle devient utile en cas d'apparition de la carte "Alerte", si votre marqueur est dans les zones jaune ou rouge. En jouant cette carte, vous vous bornez alors à payer 1 million à la banque dans tous les cas et vous ne bougez pas votre pion "usine" sur le tableau "bilan". Naturellement, le joueur ne peut plus alors conserver la carte "corruption", sinon il subit les conséquences normales de l'alerte.



La carte "expert" peut être utilisée de deux façons : elle sert d'une part à rembourser le crédit accordé par la banque, d'autre part à doubler les effets d'une autre action. Elle ne peut donc être jouée qu'avec une au-

Ouand on peut rembourser un crédit, on rend une carte de crédit à la banque, accompagnée de la carte Expert "et de la somme empruntée. La carte "Expert" est la seule façon de rembourser un crédit. On ne peut rembourser que 10 millions par carte "Expert".

Pour doubler les effets d'une autre action, on joue la carte "Expert" avec une autre carte. Voici les effets des autres cartes accompagnées d'une carte "Expert":

Vente de matière première : le joueur vend deux fois plus de matières premières que ne l'indique le marqueur de son service "matières premières". Exemple : le marqueur du service "matières premières" indique 4. Le joueur peut alors vendre 8 matières premières des réserves générales.

Croissance et Embauche/Licenciement: le pion "usine" est déplacé de 2 cases vers la droite ou de 2 cases vers le haut ou le bas sur le tableau "bilan".

Innovation: Le joueur peut faire avancer son marqueur de 2 cases sur l'un de ses services ou d'une case sur un service et d'une case sur un autre. Il doit ensuite payer **pour les deux** innovations : soit 10 millions.

Elimination de déchets: Le joueur peut reculer son marqueur "Dépôt" de 6 cases.

Déplacement de déchets : Le joueur fait reculer son marqueur "Dépôt" de 2 cases. Les autres joueurs doivent avancer leur marqueur "Dépôt " de 2 cases.

Production: La production se déroule comme d'ordinaire, mais le joueur reçoit 5 millions de plus de la banque.

La corruption ne peut pas être jouée avec l'expert.

#### 4<sup>e</sup> phase : paiement des salaires

Tous les joueurs paient les salaires à la banque. Le montant versé dépend de la quantité de personnel employé : on paie donc de 1 à 5 millions selon la position du pion "usine" sur les colonnes du tableau "bilan". Si un joueur ne peut pas payer cette somme, il doit prendre immédiatement un crédit. Le joueur rouge paie

5<sup>e</sup> phase : changement de premier joueur

Le premier joueur passe le symbole "Euro" à son voisin de gau-

che qui devient le premier joueur pour la prochaine mission. Si une carte "Alerte" a été tirée lors de cette mission, le joueur qui pose les cartes met la carte «Alerte» dans la défausse, qu'il mélange au paquet de cartes restantes. Si la carte "Alerte" n'a pas été tirée, le joueur recommence à la phase 1 en prenant le paquet de cartes restantes.

# La carte alerte

Lorsque la carte "Alerte" apparaît, la pose des cartes est immédiatement interrompue. La carte "Alerte" est mise à part : elle ne peut pas entrer dans un lot de cartes. La carte signifie qu'un seuil d'alerte de pollution a été franchi. On contrôle alors la quantité de déchets entreposés dans chaque entreprise. Cela dépend des zones dans lesquelles se situe le marqueur du dépôt.

Si le marqueur est dans le domaine vert, rien ne se passe

Figure Si le marqueur est dans le domaine jaune, le joueur doit payer 5 millions à la banque et repousser son pion usine "d'une case vers la gauche sur le tableau «bilan».

Si le marqueur est dans le domaine rouge, le joueur doit payer 10 millions à la banque et repousser son pion "usine" de deux cases vers la gauche sur le tableau «bilan».

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer l'amende, il doit immédiatement prendre un crédit. Si le pion "usine" du joueur est déjà tout à fait à gauche sur le tableau «bilan», il ne peut reculer davantage.

**Attention**: la carte "Corruption" permet de réduire les effets d'une carte "Alerte".

Une fois la carte "Alerte" prise en compte, on continue à poser les cartes jusqu'à ce que tous les lots de cartes soient prêts. Ils doivent être composés chacun de trois cartes distinctes. Il doit y avoir un lot de plus que de joueurs.

#### 2<sup>e</sup> phase : choix des lots

Chaque joueur, en commencant par le premier joueur, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit un lot de cartes et le pose face visible devant lui. Le dernier joueur à choisir a encore le choix entre deux lots possibles. Les trois cartes restantes sont défaussées.

## 3<sup>e</sup> phase : utilisation des cartes

Le premier joueur choisit une de ses cartes, exécute l'action correspondante et pose la carte sur la pile de défausse. C'est ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre et ce, jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus qu'une carte. Chacun à son tour peut alors choisir d'exécuter la dernière action ou de conserver leur dernière carte pour le tour suivant. Si c'est le cas, le joueur aura alors 4 cartes au tour suivant : celle qu'il a conservée et les trois qu'il a choisies. On ne peut pas conserver une carte avant le dernier tour : la carte conservée doit être la dernière du lot. Il met alors la carte devant lui bien en évidence.

Un joueur peut se défausser d'une carte sans exécuter l'action qui y figure, à l'exception de la vente de matière première, qui doit être exécutée.

Les différentes cartes action sont les suivantes (deux exemples, à la fin du jeu, permettent de mieux comprendre) :

Vente de matière première.

Le joueur prend dans la réserve autant de matières premières que l'indique le marqueur de son service 'matières premières". Il les met en vente toutes à la fois. En commençant par son voisin de gauche, chacun fait une offre : le vendeur parle ainsi en dernier et on ne fait qu'un tour d'enchères. Celui a qui fait l'offre la plus grande place les matières premières dans son silo. S'il s'agit du vendeur, il paie l'argent à la banque. S'il s'agit d'un autre joueur, il paie l'argent au vendeur.

Attention: un joueur ne peut offrir que l'argent dont il dispose. S'il n'a pas la somme correspondante, il doit se munir d'un crédit au moment où il surenchérit, qu'il remporte les enchères par la suite ou non.



. Quand un joueur choisit une carte " production ", il produit à partir de ses matières premières puis vend ce qu'il a produit. Les produits eux-mêmes sont fictifs et n'existent pas dans le jeu. On admet ainsi que le joueur touche l'argent de la vente de produits finis, alors qu'il se borne à fournir les matières premières et à gérer les déchets occasionnés par le processus de production.

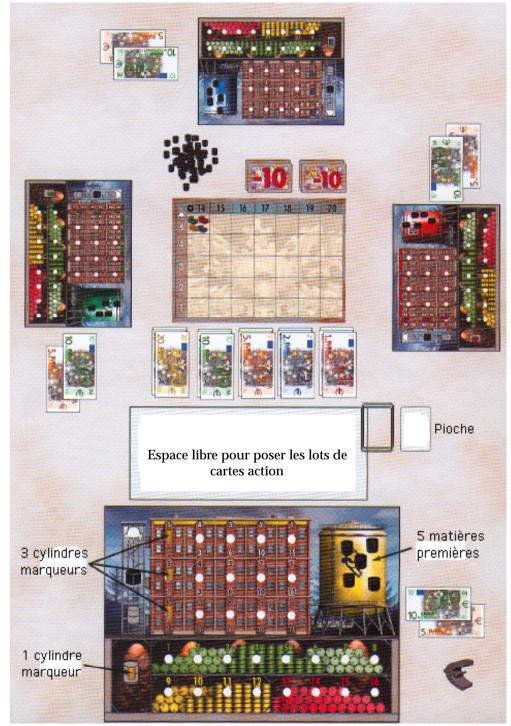
Le joueur ne peut utiliser cette carte que s'il possède assez de personnel et de matière première. Il faut donc

- son pion " usine " sur le tableau " bilan " corresponde à une quantité de personnel égale ou supérieure à ce qu'indique le marqueur sur le service du personnel de son tableau "facteurs de production" (cela prouve qu'il possède autant ou plus de personnel que sa production n'en nécessite)
- le nombre de matières premières de son silo soit égal ou supérieur à ce qu'indique le marqueur sur le service "matières premières" de son tableau "facteurs de production" (cela prouve qu'il possède autant ou plus de matières premières que sa production n'en nécessite).

Si c'est le cas, le joueur retire de son silo autant de matières premières que le marqueur de son tableau en indique et il les repose dans la réserve commune. Il recoit ensuite de la banque l'argent correspondant à son indice de production sur le tableau "bilan" (soit de 14 à 20 millions selon les cas). Comme sa production a provoqué des déchets, il avance vers la droite son marqueur de dépôt d'autant de cases qu'en indique le marqueur du service "déchets" de son bâtiment.

Exemple: le joueur rouge décide de produire au premier tour de jeu, alors qu'il se trouve dans la situation de départ (sur le tableau "facteurs de production", l'ensemble des marqueurs des services est à 5 et le marqueur de dépôt est à 0; sur le tableau "bilan", le pion "usine" indique 500 employés présents dans l'entreprise et un indice de production de 14 ; il y a 5 matières premières dans le

Avant de produire, le joueur s'assure qu'il a assez d'employés (le marqueur du service du personnel indique qu'il a besoin de 500 personnes et le pion "usine" indique bien qu'il les a à sa disposition). Il voit ensuite s'il a assez de matières premières : le marqueur de son service "matières premières" indique qu'il en a besoin de 5 : c'est juste ce que contient son silo.



#### BUT DU JEU

Les joueurs sont des managers d'entreprise. Ils gèrent des employés et des matières premières, veillent à recycler leurs déchets, tout en s'assurant de la croissance de leur société. Les bénéfices ne doivent pas non plus être négligés. Le vainqueur sera celui qui aura le mieux géré l'ensemble de ces paramètres.

#### DÉROULEMENT DU JEU

La partie comporte un certain nombre de missions. Elle se termine quand le pion "usine" d'un ioueur atteint une des cases de droite du tableau de croissance. Chaque mission suppose le maniement du crédit, la connaissance détaillée du tableau "bilan", des tableaux "facteurs de production", des différentes phases, de la fin du jeu et du décompte final. Après les explications qui suivent, on trouvera deux exemples d'utilisation des cartes action, puis des conseils de jeu.

#### LE CRÉDIT

Un joueur peut prendre un crédit à tout moment du jeu, même quand ce n'est pas son tour. Un crédit de 10 millions est alors accordé par la banque, sous la forme de carte "10". Chacun a droit à un crédit illimité : quand les cartes crédit de la banque ne suffisent pas, on peut

en créer d'autres ou se contenter d'inscrire l'emprunt sur un papier. Les cartes "2 fois 10" remplacent 2 cartes du type "10": elles ne représentent qu'une variante des reconnaissances de dette possibles.

#### LE TABLEAU "BILAN"

Le Tableau "bilan" indique, pour chaque entreprise, les variations des ressources humaines et de la croissance.



La croissance est représentée sur les lignes,

les ressources humaines sur les colonnes. D'ordinaire, on déplace son pion "usine" de haut en bas pour diminuer le coût de production en licenciant des employés et de gauche à droite pour signifier la croissance de son entreprise. Mais il arrive qu'on soit conduit à faire les mouvements inverses (déplacement vers le haut et vers la gauche).

# Exemple

Bâtiment

Silo

## Les lignes de croissance

Elles sont numérotées de 14 à 20 et ont deux significations dans le jeu, selon la place occupée par les pions "usine": elles déterminent la somme allouée à un joueur pour une production de son entreprise et elles fixent les points reçus par chaque joueur à la fin du jeu.

## Les colonnes de ressources humaines/coût de production

Elles sont numérotées de 1 à 5 et ont deux significations dans le jeu, selon la place occupée par les pions "usine": elles désignent la quantité d'employés de chaque entreprise (le chiffre "1", par exemple, peut représenter 100 employés) et elles déterminent le montant des salaires versés à la fin de chaque mission. On considère, de façon très schématique, que ces salaires constituent les seuls coûts de production de l'entreprise.

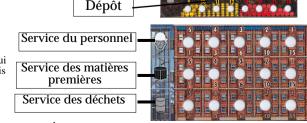
# LES TABLEAUX "FACTEURS DE PRODUCTION "

Ces tableaux permettent de représenter les données importantes des entreprises. Chacun est constitué de trois zones :

le bâtiment, le dépôt et le silo.

# Le bâtiment

Le bâtiment est lui-même divisé en étages, qui abritent chacun un service différent. Il y a trois services:



louge recoit 16 millions en produisant. Rouge gagne 16 points à la fin du jeu.

Rouge a 4(00) employés.

Rouge paie 4 millions de frais.

le service du personnel

Le nombre inscrit au-dessus du marqueur désigne le nombre d'employés nécessaires à la production. Un joueur ne peut donc utiliser la carte "production" que s'il possède (sur le tableau "bilan") autant d'employés qu'il lui faut

le service des matières premières

Le nombre inscrit au-dessus du marqueur désigne la quantité de matières premières nécessaires à la production : ce nombre désigne également la quantité de matières premières que le joueur peut vendre. Un joueur ne peut donc utiliser la carte "production" que s'il possède dans son silo assez de matières premières pour produire. D'autre part, quand il utilise la carte "vente", il met en vente autant de matières premières de la réserve que le nombre indiqué sur son bâtiment.

le service de traitement des déchets.

Le nombre inscrit au-dessus du marqueur désigne la quantité de déchets produits lors d'une production.

Pour les trois services, le nombre inscrit au-dessous des marqueurs indique les points que le joueur recoit à la fin du ieu.

Comme il est dit dans le chapitre "Préparation du ieu", tous les marqueurs se trouvent au début du jeu sous le nombre 5, à l'extrême gauche des étages. Au cours du jeu, les joueurs pourront déplacer les marqueurs sur la droite et améliorer la qualité des différents services. À cet effet, ils utilisent la carte "Innovation".

Duand Rouge joue une production, il doit osséder au minimum 4(00) employés

-5 matières premières.

Il accumule 3 déchets

A la fin du ieu, il recoit 6



Exemple

A chaque fois qu'un joueur produit, il accumule une certaine quantité de déchets. Cette quantité dépend de la position de son marqueur dans le service "traitement

des déchets ". Les déchets sont stockés à mesure dans le dépôt de l'entreprise et, à chaque production, le joueur doit avancer son marqueur vers la droite sur la graduation du dépôt. Par la suite, les déchets peuvent être retraités, avec la carte "élimination des déchets" ou "transport de déchets". Le marqueur est alors progressivement ramené vers la gauche sur la graduation. Cette graduation est divisée en trois zones : une zone verte (de 1 à 8), une zone jaune (de 9 à 12) et une zone rouge (de 13 à 16). La position du marqueur est déterminante en cas de seuil d'alerte.

Attention: s'il n'y a plus de place dans le dépôt, on ne peut plus produire. Autrement dit: si un joueur ne peut plus avancer son marqueur autant qu'il est nécessaire, il ne peut plus utiliser la carte "production".



Les joueurs placent leurs matières premières dans le silo, sur la droite du tableau "facteurs de production". Si un joueur achète des matières premières, il les pose dans son silo; s'il produit, il prend des matières premières dans son silo et les remet dans la réserve commune.

#### DÉROULEMENT D'UNE MISSION

Chaque mission se compose de 5 phases qui sont jouées dans l'ordre suivant :

1<sup>e</sup> phase : pose des cartes

2<sup>e</sup> phase: choix des lots

3<sup>e</sup> phase: utilisation des cartes

4<sup>e</sup> phase : paiement des salaires

5<sup>e</sup> phase: changement du premier joueur

Exemple: choix de cartes pour 4 ioueurs.

#### 1<sup>e</sup> phase : pose des cartes

Le joueur dont c'est le rôle pose horizontalement une première rangée de cartes : il doit y en avoir une de 2e rangée plus que le nombre des joueurs. Il pose ensuite une deuxième rangée qui chevauche la première, puis une troisième rangée qui chevauche la deuxième. Toutes 3e rangée les cartes sont posées face visible. Il forme ainsi des colonnes de cartes qui se chevauchent face visible : il doit y avoir une colonne de plus que de joueurs.

1e rangée



#### Chaque colonne doit être composée de cartes distinctes. Quand

on pose une carte déjà présente dans la colonne, il faut la défausser et continuer ainsi jusqu'à composer des colonnes de cartes distinctes.

Lorsque le talon est épuisé, on mélange les cartes de la défausse et on les retourne face cachée pour former le nouveau talon.

# **Avant-Propos**

L'éditeur présente cette variante à la demande expresse de l'auteur Jürgen Strohm. Comme son nom (variante expérimentale de simulation) l'indique, il s'agit d'une expérience. Nous ne pouvons pas garantir que cette variante fonctionne. Vous y jouez pour ainsi dire à vos risques et périls. Mais cette variante peut présenter un réel intérêt pour ceux qui s'intéressent aux déchets industriels et à leur impact sur l'écologie. Tout cela, nous devons le souligner avec insistance : nous accordons une très grande importance au fonctionnement impeccable des jeux que nous éditons. C'est le cas de Müll + Money et nous espérons que vous y jouerez avec plaisir. En revanche, la variante expérimentale peut fonctionner, mais pas nécessairement. En tout cas, les règles initiales du jeu s'appliquent sauf pour les indications supplémentaires données ci-dessous.

# Variante expérimentale de simulation

Cette variante a été conçue à l'origine comme un jeu de simulation. L'auteur a participé – en tant que scientifique - à des négociations internationales pour la protection de l'environnement. La variante tend à simuler le comportement des acteurs de telles négociations.

# Pourquoi «expérimentale»?

Les règles qui suivent peuvent donner lieu à des situations très diverses en fonction du comportement des joueurs. Elles peuvent même, dans certains cas, aboutir à un «désastre». Il s'agit en effet d'introduire de nouvelles règles ou de modifier les règles existantes.

# Quelles règles changent systématiquement?

- Au lieu du dépôt individuel de Müll + Money, on utilise le tableau commun, au verso de cette règle. À chaque fois qu'un joueur accumule des déchets au cours d'une production, le marqueur de déchets est avancé du nombre de cases correspondant, selon un parcours qui dépend du nombre de joueurs (on utilise comme marqueur un cylindre de n'importe quelle couleur qu'on pose initialement en bas du tableau à gauche).
- On ne peut plus jouer la carte «expert» avec la carte «croissance».
- Au cours d'une élimination de déchets, le marqueur n'est plus reculé que de deux cases.
- Le déplacement de déchets devient la carte «négociation» (sa signification initiale est supprimée). Cette carte permet désormais d'ajouter ou de modifier des règles pendant le cours du jeu (voir le paragraphe suivant). De plus, le joueur qui joue cette carte **peut** reculer le marqueur de déchets d'une case, en versant 1 million à la banque.
- La carte corruption protège toujours de l'alerte, mais elle donne également une voix supplémentaire lors des négociations.

# Comment négocier ?

Le joueur qui utilise la carte «déplacement de déchets» propose à ses adversaires une règle de son choix. Voici quelques exemples :

- 1) Désormais, quand un joueur utilise la carte «déplacement de déchets », il **doit** reculer d'une case le marqueur de déchets et payer 1 million à la banque.
- 2) Si le marqueur de déchets se trouve dans la zone rouge du tableau commun, un joueur dont le service de déchets n'a pas été beaucoup amélioré (le marqueur de son service de déchets se trouve encore très à gauche) ne peut plus produire.
- 3) Les lots de 3 cartes ne sont plus choisis mais vendus aux enchères. Le premier joueur désigne un lot et son voisin de gauche fait une offre. Tout se passe alors comme dans une vente de matières premières, mais les versements se font toujours à la banque. Le lot suivant est choisi par un joueur qui n'a pas encore de cartes action : ce peut être le premier joueur ou un autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs déjà servis n'ont plus le droit de miser. Le dernier joueur à ne pas avoir de cartes prend gratuitement un lot parmi les deux qui restent. Si personne ne fait d'offre pour un lot, le joueur qui l'a désigné doit le prendre. Il ne paie rien.
- 4) Une règle nouvelle qui a été votée précédemment est annulée.

Dès qu'une nouvelle règle a été proposée, on passe au vote. Les voix des joueurs dépendent de leur trésorerie respective :

- moins de 10 millions : 1 voix
- de 10 à 20 millions : 2 voix
- plus de 20 millions : 3 voix
- la carte «corruption», utilisée, donne une voix supplémentaire. Le joueur qui la met en œuvre doit payer 1 million à la banque. Après le vote, la carte est défaussée.

La proposition n'est acceptée et ne vaut pour la suite du jeu que si elle est admise à la majorité des votants.

# Remarque

On doit se mettre d'accord, avant de commencer à jouer, sur les règles qui seront proposées lors des négociations. Si un jeu vire au désastre, s'il ne peut pas se terminer ou s'il mène à des situations absurdes, essayez, avant de rejouer, de convenir d'autres règles à proposer. Souvenez-vous que cette variante est une expérience. Ne commencez à y jouer que lorsque vous connaîtrez bien Müll + Money.