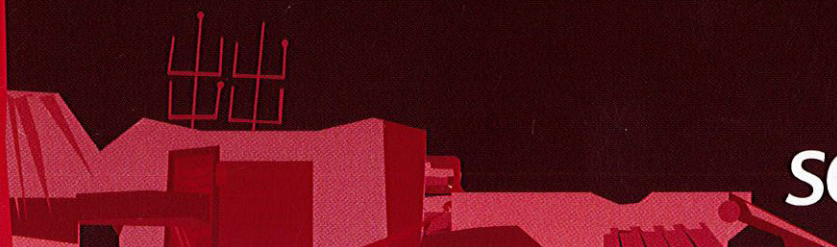




LES VILLAGEOIS DE
BAOBILA

LES RÈGLES DU JEU





LES VILLAGEOIS DE BAOBILA

Un jeu de Nicolas Fouquet – Graphisme de Florimond Mochel

RÈGLES DU JEU

Vous êtes un villageois de Baobila, une communauté rurale d'un pays en développement en Afrique. Votre objectif est de sortir au plus vite de la pauvreté en obtenant 5 points de développement.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux individuels
- 4 plaquettes « villageois »
- 4 pions « points de développement »
- 4 jetons « points de vertu »
- 1 pion « compteur d'années »
- 30 portions de nourriture
- 30 pièces de monnaie
- 1 cache « action »
- 120 cartes « action » (60 blanches + 30 vertes + 30 rouges)
- 12 cartes « emprunt »
- 12 cartes « évènement annuel »
- 16 cartes « on en discute ? »
- 4 cartes de collection
- 1 dé

Mise en place

Chaque joueur place devant lui un plateau individuel. Dans l'angle supérieur gauche, chacun dispose une plaquette « villageois » dont le côté en bonne santé (vert) est face visible. Chaque joueur prend un pion qu'il place sur le 0 de l'échelle « points de développement » de son plateau individuel et un jeton qu'il place sur le 0 de l'échelle « points de vertu ». Chaque joueur commence la partie avec 4 pièces de monnaie ainsi que 2 portions de nourriture.

Disposez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu. Placez le pion « compteur d'années » sur l'année 1. Placez les cartes « emprunt » sur l'emplacement qui leur est réservé. Retirez 3 cartes « évènement annuel ». Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie. Placez ensuite les 9 cartes « évènement annuel » restantes sur l'emplacement qui leur est réservé. Faites un tas à côté du plateau de jeu avec les pièces de monnaie et un autre avec les portions de nourriture. Le dé est posé à côté du plateau de jeu.

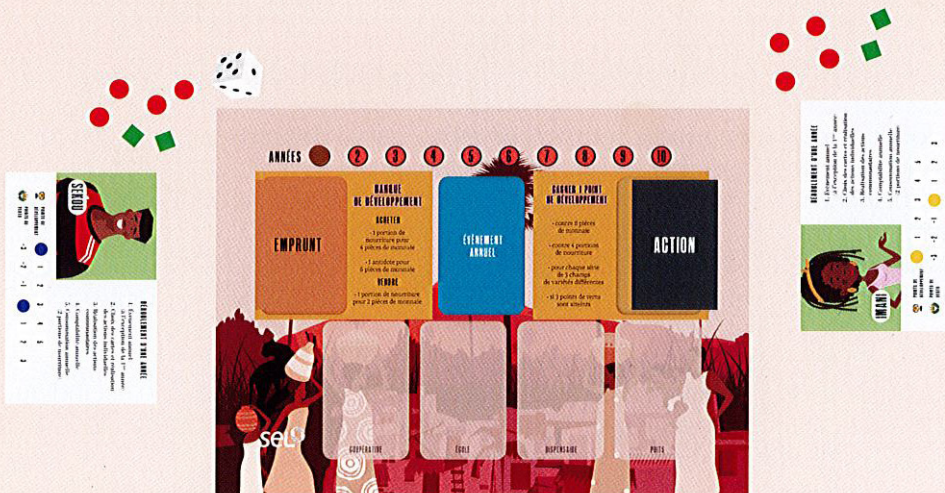
Déterminez les cartes « action » dont vous aurez besoin selon le nombre de joueurs que vous êtes : 2 joueurs (blanches) – 3 joueurs (blanches + vertes) – 4 joueurs (blanches + vertes + rouges). Faites ensuite une pile avec les cartes sans mélanger les couleurs entre elles. Les cartes blanches doivent être en-dessous, les vertes au-dessus, les rouges encore au-dessus. Sur le haut du paquet, placez le cache « action ».



LE DÉROULEMENT D'UNE ANNÉE

Le jeu se déroule en plusieurs manches (maximum 10) qui correspondent aux années qui passent. Voici les différentes phases de jeu qui ont lieu au cours d'une année :

- 1 • Évènement annuel (à l'exception de la 1^{re} année)
- 2 • Choix des cartes et réalisation des actions individuelles
- 3 • Réalisation des actions communautaires
- 4 • Comptabilité annuelle
- 5 • Consommation annuelle



1. Évènement annuel

Au début de chaque année (à l'exception de la première), les joueurs avancent ensemble le pion « compteur d'années » et retournent une carte « évènement annuel ». Ces évènements peuvent être positifs (vert) comme négatifs (rouge). Ils peuvent concerner tous les joueurs ou seulement certains. Et leur effet peut s'appliquer tout au long de l'année ou uniquement au moment où la carte est dévoilée.

Nota bene : Au cours du jeu, si un calcul ne tombe pas juste, arrondissez toujours de telle sorte que ce soit défavorable pour le joueur. Exemple : si vos trois champs sont censés vous rapporter 3 portions de nourriture mais qu'il y a une sécheresse (cf. carte ci-dessous), n'en prenez qu'1.



Le recto d'une carte « évènement annuel »



Le verso d'une carte « évènement annuel » positive (verte)



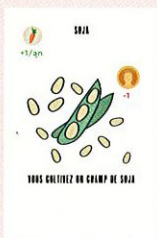
Le verso d'une carte « évènement annuel » négative (rouge)

2. Choix des cartes et réalisation des actions individuelles.

Tous les joueurs jouent en même temps. Distribuez par le dessous 3 cartes « action » à chaque joueur. Quel que soit le nombre de joueurs, il faut donc commencer par les cartes blanches. Parmi les 3 cartes reçues, chaque joueur en choisit 1. S'il s'agit d'une action individuelle, le joueur la réalise immédiatement. S'il s'agit d'une action communautaire, la carte est mise de côté. Elle sera jouée lors de la phase de jeu suivante : « 3. Réalisation des actions communautaires ». Le joueur n'en choisit pas d'autre.

Les cartes « action » sont recto-verso. Le joueur choisit le côté de la carte qu'il veut activer. Le gain de la carte est indiqué à gauche en vert. Le coût de la carte est indiqué à droite en rouge. **Si la carte a un gain ou un coût qui n'est pas annuel (/an), le joueur reçoit ou paye immédiatement la somme indiquée.** S'il s'agit d'une action à réaliser (défausser des champs, tomber malade...), le joueur l'effectue immédiatement.

Nota bene : Le joueur doit jouer la carte qu'il a choisi. S'il n'a pas les ressources suffisantes, il doit choisir une autre carte parmi les 3 qu'il a en main, choisir l'autre côté de la carte ou faire un emprunt à la banque de développement (cf. La banque de développement).



Le joueur qui choisit cette carte doit immédiatement payer 1 pièce de monnaie. Par contre, il ne reçoit pas encore la portion de nourriture qui est un gain annuel.



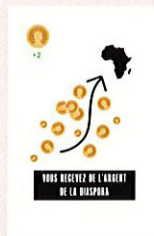
Le joueur qui choisit cette carte doit immédiatement défausser la moitié de ses champs. Il reçoit également immédiatement les 3 pièces de monnaie.

Les effets des cartes « action » peuvent être ponctuels ou récurrents.

Une carte qui correspond à une action récurrente (texte noir sur fond blanc) est à placer devant son plateau individuel.



Une carte qui n'a qu'un effet ponctuel (texte blanc sur fond noir) est jouée puis directement défaussée.



Nota bene : Lorsque vous avez opté pour un côté d'une carte « action », ce choix n'est plus modifiable. Ainsi, vous ne pouvez pas décider de changer l'année suivante le côté de la carte « action » qui est posée devant votre plateau individuel.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur carte, ils passent les deux restantes à leur voisin de gauche. Le déroulement est le même que précédemment. Une fois que cette carte est jouée, ils passent la dernière à leur voisin de gauche qui est obligé de la jouer (recto ou verso). Toutes les cartes doivent ainsi obligatoirement être jouées.

3. Réalisation des actions communautaires.

La plupart des cartes « action » correspondent à des actions individuelles mais il peut arriver que certaines correspondent à des actions communautaires. Lors de la phase précédente, ces cartes ont été mises de côté. Les joueurs doivent alors se concerter et décider ensemble s'ils coopèrent ou non. Pour construire un bâtiment communautaire, ils doivent réunir la somme suffisante. Peu importe qui participe à son financement et pour quel montant.



Côté recto d'un bâtiment communautaire



Côté verso d'un bâtiment communautaire

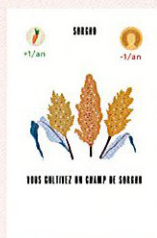
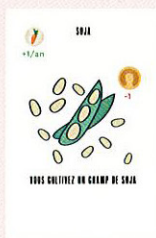
Si un bâtiment communautaire est construit, placez la carte sur l'endroit qui lui est réservé sur le plateau de jeu. La mise en commun de pièces de monnaie lors de la construction d'un bâtiment communautaire n'est **pas un don**.

Nota bene : Vous ne pouvez pas construire deux fois le même bâtiment avec la communauté. Si vous piochez une carte « action » faisant référence à un bâtiment que vous avez déjà construit ensemble, la carte est directement défaussée et tous les joueurs gagnent 1 pièce de monnaie.

4. Comptabilité annuelle.

Faites vos comptes à la fin de chaque année. Recensez l'ensemble des cartes « action » qui se trouvent devant votre plateau individuel. Recevez puis payez les ressources annuelles (/an) indiquées sur ces dernières.

Nota bene : Pour plus de visibilité, vous pouvez superposer certaines cartes « action » de sorte de ne laisser apparent que les ressources annuelles.



5. Consommation annuelle.

À la fin de chaque année, vous devez être en mesure de **payer 2 portions de nourriture**. Elles correspondent à ce que vous avez dû consommer durant l'année pour survivre.

Si vous n'avez pas ces 2 portions de nourriture en votre possession, vous pouvez en acheter à la banque de développement ou aux autres joueurs. Si vous n'êtes pas capable d'en acheter, vous êtes sous-alimenté et vous tombez malade (cf. Tomber malade).

RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Coopérer avec les autres villageois.

Vous vivez en communauté. Vous pouvez coopérer à **tout moment** avec les autres villageois. Cette coopération peut prendre la forme de dons ou d'échanges de portions de nourriture contre des pièces de monnaie (et inversement). Pour procéder à une transaction, il suffit que les deux parties acceptent les termes de l'échange. Si vous faites un don (**pas un échange**) à un autre joueur, quel que soit son montant, vous marquez un point de vertu (cf. Les points de vertu).

Nota bene : Les cartes « action » ne sont pas échangeables, à l'exception de l'antidote que vous recevez pour vous soigner et que vous pouvez donner ou vendre à un autre joueur.

- Tomber malade.

Au cours du jeu, deux types de situation peuvent vous faire tomber malade :

- vous n'êtes pas en mesure de payer les 2 portions de nourriture relatives à votre consommation annuelle.
- une carte du jeu (carte « action », carte « évènement annuel ») vous fait tomber malade.

Lorsque vous tombez malade, retournez votre plaquette « villageois » sur le côté malade (rose). Cette situation ne vous affecte pas particulièrement. Seulement, si vous tombez à nouveau malade alors que vous l'êtes déjà, vous décédez. **La partie s'arrête immédiatement.** Il n'est pas possible d'essayer de vous soigner. C'est trop tard. Tous les joueurs perdent. La mort d'un des villageois est un échec pour l'ensemble de la communauté.



Le côté en bonne santé d'une
plaquette « villageois »



Le côté malade de la même
plaquette « villageois »

• Soigner un villageois.

Si vous êtes tombé malade, il est possible de vous soigner. Vous pouvez :

- acheter un antidote à la banque de développement pour 6 pièces de monnaie.
- utiliser une carte « action » antidote.

Une fois l'action effectuée, retournez votre plaquette « villageois » sur le côté en bonne santé (vert).

***Nota bene :** Il n'est pas possible de soigner un villageois qui tombe de nouveau malade alors qu'il l'est déjà. Il est trop tard. Il décède et la partie s'arrête. Il fallait essayer de le soigner avant.*

• Les points de vertu.

Si vous faites un don (pas un échange) à un autre villageois, vous gagnez un point de vertu. Certaines cartes « action » peuvent aussi vous faire gagner ou perdre des points de vertu. Déplacez en fonction le jeton sur l'échelle « points de vertu » de votre plateau individuel.

- Si le jeton atteint 3 points de vertu, vous gagnez 1 point de développement.
- Si le jeton atteint -3 points de vertu, vous perdez 1 point de développement.

Une fois que cela est fait, remplacez le jeton sur la case 0 de l'échelle « points de vertu » et continuez à le faire de nouveau évoluer.

***Nota bene :** Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 point de développement. Si vous atteignez -3 points de vertu et que vous n'avez pas de points de développement à enlever, payez 8 pièces de monnaie à la banque (l'équivalent d'1 point de développement) et remplacez votre jeton « point de vertu » sur le 0 de l'échelle « points de vertu ».*

LA BANQUE DE DÉVELOPPEMENT

À tout moment, vous pouvez passer par la banque de développement pour :

• Faire du commerce.

Il s'agit d'acheter ou de vendre des ressources. Les taux sont fixes et annoncés au niveau de la « banque de développement » sur le plateau de jeu.

• Faire un emprunt.

Prenez 1 pièce de monnaie et 1 carte « emprunt ». Vous laisserez la carte devant votre plateau individuel jusqu'à ce que votre emprunt soit remboursé. Vous pouvez rembourser votre emprunt à tout moment (pas nécessairement avant la fin de l'année en cours mais au moins avant la fin de la partie). Les taux d'intérêt sont variables et inconnus. Lorsque vous remboursez votre emprunt, payez les pièces de monnaie demandées (2 ou 3) et défaussez la carte.

***Nota bene :** Un même villageois ne peut pas faire plus de 3 emprunts.*



GAGNER DES POINTS DE DÉVELOPPEMENT

L'objectif du jeu est de sortir au plus vite de la pauvreté en obtenant 5 points de développement.

Voici les cinq façons d'en obtenir :

- 1 point de développement contre 8 pièces de monnaie.
- 1 point de développement contre 4 portions de nourriture.
- 1 point de développement pour chaque série de 3 champs de variétés différentes.
- 1 point de développement si vous atteignez les 3 points de vertu.
- Certaines cartes « action » ou « évènement annuel » peuvent vous permettre d'obtenir 1 point de développement.

Vous marquez votre point de développement dès que l'action pour l'obtenir a été effectuée.

Vous pouvez alors avancer votre pion sur l'échelle « point de développement ».

***Nota bene** : Si vous avez obtenu 1 point de développement pour une série de 3 champs de variétés différentes et qu'une carte vous oblige à défausser vos champs, vous perdez vos champs mais vous gardez votre point de développement.*

DEUX FAÇONS DE GAGNER

- Victoire anticipée.

Dès qu'un premier villageois a atteint les 5 points de développement, **terminez l'année en cours** et la partie s'arrête. S'il n'y a qu'un villageois à avoir atteint les 5 points de développement, il l'emporte ! On considère qu'il a réussi à sortir de la pauvreté le plus rapidement.

En cas d'égalité, on départage les villageois en regardant leur niveau de vertu. Le plus vertueux l'emporte. S'il y a encore égalité, on regarde leur état de santé. Si l'un est en bonne santé et l'autre malade, le premier l'emporte. Enfin, s'il y a toujours égalité, on les départage premièrement en fonction du nombre de portions de nourriture ou sinon en fonction du nombre de pièces de monnaie. Si l'on ne peut pas, les deux villageois sont déclarés vainqueurs. Ils ont pu tous deux sortir de la pauvreté avec les mêmes moyens et dans le même temps.

***Nota bene** : Le villageois qui atteint les 5 points de développement doit être en mesure de payer sa consommation annuelle à la fin de l'année et il doit avoir remboursé tous ses emprunts.*

- Victoire au terme des 10 années.

Si au bout de 10 années aucun villageois n'a réussi à atteindre les 5 points de développement, la partie s'arrête. Celui qui a le plus de points de développement l'emporte ! On considère qu'en dépit des circonstances, il a réussi à s'en sortir au mieux. Si des villageois sont à égalité, on les départage selon les règles établies précédemment.

Nota bene : Avant tout décompte préalable, il faut que chaque villageois ait payé sa consommation annuelle et remboursé ses emprunts.

DEUX FAÇONS DE PERDRE

Au-delà de ne pas arriver à être le premier à sortir de la pauvreté, il y a deux autres façons de perdre une partie :

- **Pour cause de décès (échec collectif) :**

Si l'un des villageois décède des suites d'une maladie, le jeu s'arrête immédiatement. On considère alors que **tous les villageois ont perdu**. La mort d'un des villageois est un échec pour l'ensemble de la communauté.

Nota bene : Il vous est interdit de vous laisser mourir pour faire perdre les autres avec vous. Si vous avez une possibilité de survivre, vous êtes obligé d'effectuer les actions qui vous le permettent.

- **Pour cause de surendettement (échec individuel) :**

Si l'un des villageois n'a plus suffisamment d'argent pour effectuer une action et qu'il ne peut plus faire d'emprunt à la banque de développement (car il en a déjà fait 3), on considère qu'il est surendetté. La partie s'arrête là pour lui. **Les autres villageois continuent sans lui**. S'il n'en reste plus qu'un, il l'emporte !

EXPLICATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Les principaux symboles du jeu :



Pièces de monnaie



Portions de nourriture

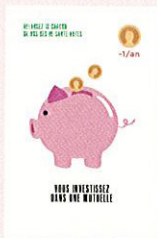


Points de vertu



Points de développement

- Les cartes complexes.



Certaines cartes « action » vous obligent à lancer un dé avec le risque de tomber malade (si 5 ou 6). Avec une mutuelle, vous pouvez relancer une fois votre dé si vous avez fait un 5 ou un 6.



La terre que vous vendez est celle qui correspond à cette carte. Vous n'avez pas à défausser d'autres cartes. C'est la même chose quand vous mettez une terre en friche.



Lancez le dé. La face du dessus du dé indique le nombre de pièces que vous perdez pour avoir refusé de payer le pot-de-vin.

À vous de jouer !

Et si vous souhaitez aller plus loin, prenez le temps après une partie d'échanger autour des questions des 16 cartes « on en discute ? ».

Le SEL est une association protestante de solidarité internationale, créée en 1980 par l'Alliance évangélique française. Il fonde son action sur une vision responsable de l'engagement chrétien en vue de réduire la pauvreté dans les pays en développement.

Ses activités reposent sur l'enseignement biblique qui associe la Parole et les actes, pour transmettre l'amour de Dieu. C'est pourquoi le SEL travaille en partenariat avec des organisations chrétiennes locales. Celles-ci sont directement responsables des projets qu'elles mènent pour améliorer les conditions de vie des bénéficiaires finaux.

Les actions mises en place par le SEL et ses partenaires dans les pays en développement sont :

- le parrainage individuel d'enfants avec Compassion International dans 25 pays ;
- les projets de développement communautaire principalement en Afrique francophone ;
- le secours d'urgence.

En France, le SEL cherche à sensibiliser le public chrétien et à promouvoir l'éducation au développement.

Le jeu de société dont vous tenez la règle entre les mains s'inscrit justement dans cette dernière mission du SEL. L'association souhaite aller au-delà de la communication ou de la promotion des actions de ses partenaires, pour contribuer à une meilleure compréhension des enjeux liés à la solidarité et donner encore plus de sens à la mobilisation des chrétiens de France.

Retrouvez d'autres ressources sur
www.selfrance.org et sur www.blog.selfrance.org.