

**LE  
JEU  
QUI EBRANLE  
L'AMÉRIQUE  
R**

*Pages du jeu*

**LUTTE DES CLASSES®**

CLASS STRUGGLE Produit et distribué  
sous licence de CLASS STRUGGLE INC. NEW YORK  
N.Y. U.S.A. ©

DESCRIPTION  
REGLES  
et  
ANALYSE POLITIQUE

## **NE SOYEZ PAS EFFRAYES PAR TOUTES CES REGLES**

**Il existe deux sortes de règlements qui se différencient par la complexité et le rôle qu'ils donnent à la chance et à la stratégie.**

Les règles pour débutants sont basées plutôt sur la chance alors que les règles complètes permettent plus de stratégies.

### **REGLES POUR DEBUTANTS**

Les structures de base du jeu sont expliquées.  
Tout le monde devrait commencer par là.

**EN LISANT LES PHRASES QUI SONT ECRITES EN LETTRES MAJUSCULES DANS CHAQUE REGLE, VOUS DEVRIEZ ETRE PRETS A COMMENCER A JOUER.**

### **REGLES COMPLETEES**

Ces règles complètes essaient de représenter de façon plus complexe que les règles pour débutants les fonctionnements de la société capitaliste. Les adultes et les adolescents devraient appliquer ces règles le plus rapidement possible, même d'un commun accord, au milieu du jeu.

**Il est possible de jouer à la «LUTTE DES CLASSES» avec deux joueurs, mais étant donné l'importance des alliances dans le jeu, il est préférable de jouer à 4 ou encore mieux à 6 joueurs.**

**Des directives pour jouer à plus de 6 joueurs sont données à la fin des REGLES POUR DEBUTANTS.**

**ALLEZ - Y INVITEZ VOS AMIS A JOUER**

## **REGLES POUR DEBUTANTS**

### **I - BUT DU JEU**

La «**LUTTE DES CLASSES**» reflète la lutte réelle entre les classes de notre société.

**LE BUT FINAL DE CE JEU EST DE GAGNER LA REVOLUTION, TOUT SEUL OU EN ALLIANCE AVEC D'AUTRES CLASSES.**

Jusque là, les classes – représentées par différents joueurs – avancent autour du jeu et acquièrent forces et faiblesses qui détermineront le résultat des élections et des grèves générales se présentant le long du chemin.

### **II - COMPOSITION DU JEU**

1. Le livre des règles du jeu.
2. Le tableau du jeu avec:
  - a. Les cases des **Travailleurs** (rouges).
  - b. Les cases des **Capitalistes** (bleues).
  - c. Les cases **Travailleurs/Capitalistes** (rouges/bleues).
  - d. Les cases d'**Alliance**.
  - e. Les cases de **Chance**.
  - f. Les cases de **Confrontation** (jaunes).
3. Les pions de **Classes**.

4. Les cartes de chance pour les **Travailleurs** et les **Capitalistes**.
5. Les cartes d'**Alliance**.
6. Une carte du **Syndicat**.
7. Une carte du **Parti des Travailleurs**.
8. Deux dés numérotés.
9. Un dé génétique.
10. Des billets d'«**avantages**» représentant les forces réelles des classes.
11. Des billets de «**pénalités**» représentant les faiblesses réelles des classes.

### III - LES JOUEURS

1. La «**LUTTE DES CLASSES**» peut être jouée par deux à six joueurs.  
(Les directives spéciales pour jouer à plus de six joueurs sont données à la fin des «règles pour débutants»).

**2. LES JOUEURS REELS DANS LA «LUTTE DES CLASSES» NE SONT PAS LES INDIVIDUS, MAIS LES CLASSES.**

Les classes majeures sont:

Les **Travailleurs** (ceux qui produisent, par exemple, les souliers, les voitures, les maisons),

et

Les **Capitalistes** (ceux qui possèdent les usines et les machines avec lesquelles ces choses sont produites).

Les classes secondaires ou alliées sont:

Les **Paysans** – Les **Petits Commerçants** – Les **Professions Libérales** (médecins, avocats, professeurs, etc...) – Les **Etudiants**.

Dans le jeu, le marteau représente les **Travailleurs**, le

chapeau haut-de-forme les **Capitalistes**, le tracteur les **Paysans**, la caisse enregistreuse les **Petits Commerçants**, la serviette les **Professions Libérales** et la toque les **Etudiants**.

#### IV - PREPARATION POUR LE JEU

1. Les joueurs ne peuvent pas choisir leur classe. Dans la vie réelle cela est habituellement déterminé par le genre de famille dans laquelle vous êtes né.

Dans la «**LUTTE DES CLASSES**» aussi c'est le hasard qui décide:

**LANCEZ LE DÉ GENETIQUE (C'EST-A-DIRE DU HASARD DE LA NAISSANCE), CELUI AVEC LES SYMBOLES, POUR SAVOIR QUI JOUE QUELLE CLASSE.**

Un joueur peut seulement représenter une classe.

Il est essentiel que les **Travailleurs** et les **Capitalistes** soient représentés dans le jeu, aussi, s'il y a seulement deux joueurs, ce sont ces classes qui doivent jouer.

2. De même que dans la vie réelle, où la fortune et le pouvoir des **Capitalistes** sur les gens leur donnent beaucoup d'avantages injustes, c'est la classe **Capitaliste** qui décide laquelle des autres classes doit faire le dur mais nécessaire travail de distribution des «**Avantages**» et «**Pénalités**», c'est-à-dire jouer le rôle du **caissier**.

3. Autre avantage injuste, les «**Capitalistes**» décident quelle classe doit mélanger les cartes de «**Chance**» des **Travailleurs** et des **Capitalistes**.

4. Et ce qui est plus important, **LA CLASSE CAPITALISTE EST LA PREMIERE A LANCER LES DÉS NUMEROTES** et elle décide si le jeu se joue vers sa droite ou vers sa gauche. Une fois que l'ordre pour jouer les dés est établi, il reste le même pour tout le jeu.

## V - MOUVEMENT

1. Les classes jettent les dés numérotés et avancent d'autant de cases que le chiffre indiqué. **SI UNE CLASSE OBTIENT UN NOMBRE DOUBLE, ELLE PEUT REJETER LES DÉS UNE SECONDE FOIS.**

Cette règle est valable aussi longtemps que l'une des classes fait des doublés.

2. Quand les **Travailleurs** ou une classe secondaire non alliée avec les **Capitalistes** arrivent sur une case de **Travailleurs**, ils reçoivent le nombre d'«**avantages**» ou «**pénalités**» indiqué.

3. Si les **Capitalistes** ou une classe alliée arrivent sur une case des **Travailleurs**, ils doivent relancer les dés. Si le nombre obtenu est de 1 à 3, il n'y a pas d'effet. Si le nombre est de 4 à 6, ils reçoivent une «**pénalité**».

4. Sur les cases **Capitalistes**, ce sont les «**Capitalistes**» et les classes non alliées aux «**Travailleurs**» qui reçoivent les «**avantages**» ou «**pénalités**» indiqués, tandis que ce sont les «**Travailleurs**» et les classes alliées qui doivent jeter les dés pour déterminer s'ils reçoivent une «**pénalité**» s'ils ont eu l'infortune d'arriver sur une case **Capitaliste**.

5. Pour les cases **Travailleurs/Capitalistes**, les **Travailleurs**, **Capitalistes** et les alliés des deux classes reçoivent le nombre d'«**avantages**» et «**pénalités**» indiqué. Cependant si une classe secondaire non alliée arrive sur un telle case, elle reçoit une «**pénalité**».

## VI - CHANCE

1. Lorsqu'ils arrivent sur une case Chance les **Capitalistes** prennent une carte sur le paquet marqué «**Capitalistes**» et les **Travailleurs** sur le paquet marqué «**Travailleurs**».

**2. SI LES CLASSES SECONDAIRES NE SE SONT PAS ENCORE ALLIEES AVEC UNE DES CLASSES MAJEURES ELLES PEUVENT TIRER LEUR CARTE DE CHANCE DE N'IMPORTE QUEL PAQUET.**

Après leur alliance elles doivent prendre cette carte sur le même paquet que leur classe principale alliée.

3. Les instructions figurant sur chaque carte de **Chance** sont entièrement applicables pour n'importe quelle classe qui a tiré cette carte, mais seulement pour cette classe.

## **VII - ALLIANCES**

**1. LES CASES INDIQUANT «POSSIBILITE D'ALLIANCE AVEC LES PAYSANS» (OU PETITS COMMERÇANTS OU PROFESSIONS LIBERALES OU ETUDIANTS) PERMETTENT AUX CLASSES ARRIVANT SUR CETTE CASE DE COMMENCER UNE ALLIANCE AVEC LA CLASSE MENTIONNEE.**

Chaque classe secondaire possède **UNE CARTE D'ALLIANCE** qu'elle donne à son nouvel allié pour sceller leur union. C'est toujours et seulement la classe qui a pris l'initiative de l'alliance qui reçoit la carte.

**QUOIQUE CHAQUE CLASSE ALLIEE GARDE SES PROPRES «AVANTAGES» OU «PENALITES» LES POINTS SERONT COMPTES ENSEMBLE DANS CHAQUE «CONFRONTATION» FUTURE.**

**2. DROITS DE REFUSER UNE ALLIANCE.**

**CHAQUE FOIS QU'IL Y A UNE CHANCE D'ALLIANCE LES DEUX CLASSES CONCERNEES DOIVENT ETRE D'ACCORD.**

Si cela se passe ainsi, l'**alliance** est conclue.

Si les deux classes refusent, il n'y a pas d'**alliance**. Si une classe le désire, l'autre pas, les deux jouent aux dés et

celle qui obtient le meilleur résultat décide. En cas d'égalité elles relancent les dés.

3. **AU CAS OU IL Y A MOINS DE SIX JOUEURS**, la classe qui arrive sur une case d'**alliance** qui n'est pas représentée par un joueur reçoit la carte d'**alliance** de ce dernier et un bonus de **5 «avantages»**.

4. Ce sont soit les classes secondaires, soit les classes majeures qui peuvent commencer une **alliance** de cette manière.

Si la classe secondaire qui arrive sur une case d'**alliance** est déjà alliée, le nouvel allié fera alors partie de l'**alliance** qui existe déjà.

5. Si deux ou plusieurs classes mineures sont alliées et qu'un joueur de classe majeure arrive sur une case d'**alliance** d'une de ces classes concernées, la situation est très intéressante pour le jeu de la classe majeure, qui peut former une **alliance** avec tout ce groupe.

Dans ce cas la règle No VII / 2 est valable seulement pour les deux classes directement concernées.

Leurs alliés devront suivre la décision de ces deux classes.

6. Si deux ou plusieurs classes secondaires alliées entre elles comencent une **alliance** avec une classe majeure, leurs relations spéciales se terminent.

Donc si une autre classe majeure force une de ces classes secondaires à changer d'**alliance**, cela n'affecte pas les anciens alliés.

## **VIII - CHANGEMENT D'ALLIANCE**

1. **CHAQUE FOIS QU'UNE CLASSE - MAJEURE OU SECONDAIRE - ALLIEE OU NON - ARRIVE SUR UNE CASE D'ALLIANCE D'UNE CLASSE QUI EST**

## **DEJA ALLIEE, UN CHANGEMENT D'ALLIANCE EST POSSIBLE.**

Comme pour la création d'une **alliance** un accord est nécessaire. En cas de désaccord, les deux classes lancent les dés et celle qui obtient le plus grand nombre de points décide. Les alliés de ces deux classes directement impliquées n'ont rien à dire.

2. Un changement d'**alliance** est également possible s'il est relevé une carte de **Chance** faisant état de cette possibilité. La même procédure est alors à suivre.

3. Si une classe secondaire tombe sur sa propre case d'**alliance**, elle est libre de quitter l'**alliance** acquise ou elle peut conclure une **alliance** de son choix.

De nouveau la même procédure est suivie: si un allié (ou futur allié) conteste ses désirs, la décision sera jouée aux dés.

4. S'il y a moins de six joueurs, il est possible de forcer un changement d'**alliance** avec une classe secondaire non représentée. Il faut transférer la carte d'**alliance** (et les 5 «**avantages**» qui l'accompagnaient) de son précédent allié vers le nouveau.

## **IX - ALLIANCES NATURELLES**

### **1. CERTAINES ALLIANCES DE CLASSES SONT PLUS DESIRABLES QUE D'AUTRES.**

Si les **Capitalistes** ont une **alliance** avec les **Petits Commerçants** et les **Professions Libérales**, tous les «**avantages**» ou «**pénalités**» que ces trois classes acquièrent dès cet instant sont doublés à condition que les joueurs s'entendent sur la répartition de ce gain. Sans accord, ces partenaires reçoivent seulement la moitié des quantités indiquées sur les cases où ils arrivent.

Tout dépend donc de leur coopération.

2. En outre lorsqu'il existe une **alliance** naturelle entre les **Capitalistes**, **Petits Commerçants** et **Professions Libérales**, les «**avantages**» ou «**pénalités**» des deux dernières classes mentionnées doublent dans toute «**confrontation**» future.

3. Ces deux avantages sont seulement valables s'il existe une **alliance** naturelle entre ces trois classes.

Si une autre classe secondaire s'ajoute à cette alliance naturelle rien n'est ajouté ou soustrait à cette situation favorable.

4. Si les **Travailleurs** font une **alliance** avec les **Etudiants** et avec les **Paysans**, ceci est également une **alliance** naturelle.

Dans ce cas tous les **avantages** mentionnés sont valables pour eux, aussi longtemps que leur triple **alliance** subsiste.

5. La règle de l'**alliance** naturelle est également valable si l'une ou les deux classes secondaires concernées ne sont pas représentées par des joueurs. (Voir la règle VII/ 3).

Respectivement, les 5 «**avantages**» que les **Travailleurs** auraient reçu pour leur **alliance** avec les **Paysans** et **Etudiants** vaut 20 «**avantages**» aussi longtemps que cette **alliance** subsiste.

## X - LE MARCHÉ DES ALLIANCES (EN OPTION)

1. Afin d'élargir les possibilités de marchandages et de pouvoir développer les stratégies, un marché ouvert est créé, pour établir, rompre ou échanger des **alliances**, chaque fois que n'importe quelle classe arrive sur n'importe quelle case d'**alliance**.

Comme auparavant la classe qui arrive sur la case d'**alliance** particulière peut emporter la décision (avec l'aide des dés).

Cependant, maintenant les **alliances** peuvent être créées ou annulées par d'autres moyens. Les classes peuvent offrir aux autres **avantages, tours de dés, cartes de chance futures**, (c'est-à-dire, les tours de dés et les cartes de chance qui auraient été les leurs dans le cours normal du jeu), **cartes spéciales acquises** et même éventuellement le contrôle de l'**alliance** (c'est-à-dire, le pouvoir de décider avec qui s'allier ou le pouvoir d'appeler une **confrontation**).

2. Une classe qui veut sortir d'une **alliance** doit trouver un prix acceptable à ses alliés pour acheter sa liberté.
3. Dans les échanges d'alliés, où par exemple les **Travailleurs** échangent les classes **Professions Libérales** pour les **Paysans** et les **Etudiants**, toutes les classes concernées dans cet échange doivent être satisfaites.
4. La seule exception dans ce marché libre d'**alliance** est que les **Travailleurs** et les **Capitalistes** ne peuvent jamais s'allier les uns aux autres.
5. La plus grande partie de ce marchandage en **alliance** sera déterminé par les efforts des classes pour devenir membres d'Alliances Naturelles.
6. Un marché d'**alliances** peut être introduit dans le jeu à chaque instant par accord commun de tous les joueurs.

## XI - EXTENSION DU MARCHE (EN OPTION)

1. Afin d'augmenter les possibilités de stratégies, le marché d'**alliance** peut être agrandi par la vente ou l'échange d'«**avantages**», de cartes de **Chance futures**, de cartes spéciales ou de tours de dés.  
(Pour déterminer l'importance relative de ces éléments voir la section stratégie).

2. Comme auparavant, le marché d'achat ou d'échange est ouvert chaque fois qu'une classe arrive sur une case d'**alliance**.
3. Une extension du marché peut être introduite dans le jeu à chaque instant, sur décision commune des joueurs.

## **XII - GUERRE NUCLEAIRE**

1. Comme les **Capitalistes** contrôlent le gouvernement, ce sont seulement eux et non leurs alliés qui peuvent déclarer une guerre nucléaire et détruire le monde entier.
2. **SI LES CAPITALISTES ARRIVENT SUR LA CASE 81 ILS PEUVENT ALORS – S'ILS LE DESIRENT – COMMENCER UNE GUERRE NUCLEAIRE ET FINIR AUTOMATIQUEMENT LE JEU. DANS CE CAS IL N'Y A NI GAGNANT, NI PERDANT.**
3. Si les **Capitalistes** décident de ne pas commencer une guerre nucléaire, ils doivent donner 2 «**avantages**» à toutes les classes représentées par un joueur à cause de la démonstration de leur «faiblesse». Evidemment il existe la possibilité de marchander avec les **Capitalistes** pour éviter que ceux-ci fassent sauter la planète ou... le jeu.
4. Si les **Travailleurs** ou un de leurs alliés arrivent sur la case de la guerre nucléaire avant les **Capitalistes**, le pouvoir des **Capitalistes** de déclencher cette guerre est annulé pour le reste du jeu.

## **XIII - CONFRONTATION**

1. Il y a six cases de confrontations:

- La vie dans les usines.
- Deux élections.
- Deux grèves générales (quand tous les travailleurs du pays posent leurs outils).
- La révolution.

**2. SI UNE CLASSE MAJEURE OU UN DE SES ALLIÉS ARRIVE SUR UNE CASE DE CONFRONTATION, ELLE A LE CHOIX DE DECIDER SI ELLE VEUT APPELER A LA CONFRONTATION.**

Une classe secondaire non alliée peut seulement appeler à la **confrontation finale**, c'est-à-dire la **révolution**.

3. Dans tous les cas de **confrontation** avant la **révolution** ce sont les **Travailleurs** (et leurs alliés) qui affrontent les **Capitalistes** (et leurs alliés).

Les classes secondaires non alliées ne jouent aucun rôle.

4. A chaque **confrontation**, chaque groupe comptabilise ses «**avantages**» ou «**pénalités**» (les alliés doivent compter ensemble) et le groupe qui a le plus grand nombre d'«**avantages**», sous déduction des «**pénalités**», gagne.

5. Pour que les opposants ne sachent pas s'ils peuvent gagner ou perdre une **confrontation**, chaque classe doit «**chercher**» ses acquits. Les classes appellent à la **confrontation** seulement lorsqu'elles pensent gagner.

6. Les possibilités d'avancer sur une case de **confrontation** (et par conséquent de pouvoir appeler à une **confrontation**) peut également avoir lieu lorsqu'une classe majeure ou une des classes alliées tire une carte de **chance** le mentionnant.

L'autre possibilité est que les **Travailleurs** et leurs alliés acquièrent ensemble la carte du **syndicat** et la carte du **Parti des Travailleurs** (ce sont les cases 11, 16, 52 et 56). Dans ce cas les **Travailleurs** gagnent un bonus de 5 «**avantages**» et se rendent sur la prochaine case de **confrontation** où ils peuvent appeler à la **confrontation**.

**7. LA CLASSE MAJEURE GAGNANTE DANS LE CAS DES ELECTIONS ET DES GREVES GENERALES RECOIT 5 «AVANTAGES» ET 3 TOURS DE DÉS ET AMELIORE AINSI SA POSITION DANS LA «LUTTE DES CLASSES».**

La règle des nombres doubles (V / 1) n'est pas valable.

**8. La classe qui appelle à la révolution gagne 5 «avantages».**

**9. DANS LE CAS DE LA REVOLUTION, CELUI QUI GAGNE LA CONFRONTATION GAGNE LE JEU.**

**10.** Pour chaque classe qui veut arriver sur la case **révolution** il lui faut jouer le chiffre exact avec les dés. Ainsi si le joueur se trouve deux cases avant, c'est ce nombre qui doit sortir avec les dés. Si le joueur se trouve une case avant il jouera avec un dé, jusqu'à ce que le dé indique le chiffre désiré.

**11.** Dans la **révolution**, les «avantages» et les «pénalités» des **Travailleurs** et des **Capitalistes** sont décomptés même si ces classes ne se trouvent pas sur la case **Révolution**.

**LES POINTS DES ALLIES DE LA CLASSE MAJEURE QUI A APPELE A LA REVOLUTION NE SONT CEPENDANT COMPTES QUE S'ILS SONT SUR LA CASE FINALE DE LA REVOLUTION.**

Les points des alliés de l'autre classe majeure sont comptés, indépendamment de l'endroit où ils se trouvent.

**12.** Une classe qui a besoin des points de ses alliés pour gagner la **révolution** ne devrait pas appeler à la **confrontation** avant que ses alliés ou suffisamment d'entre eux l'aient rejointe dans la case finale.

Jusque-là, chaque classe qui est arrivée dans la case finale de la **révolution** peut utiliser son tour de dés pour aider ses alliés à avancer, mais ils doivent indiquer auparavant quel allié est favorisé.

13. La règle de l'**alliance** naturelle (voir règle IX) n'est applicable que si la classe majeure et deux de ses alliés naturels sont dans la case finale. Si seulement un de ses alliés naturels a atteint la case finale lors de la **révolution** les «**avantages**» et les «**pénalités**» ne sont décomptés qu'une fois.

14. Les alliés qui n'ont pas atteint la case finale pour la **révolution** ne gagnent pas, mais ne perdent pas non plus – leurs points n'étant pas comptés dans cette confrontation –. C'est donc dans l'avantage des classes d'obtenir la promesse de leurs alliés qu'ils attendront avant d'appeler à la **confrontation révolutionnaire** qu'elles atteignent également cette case.

Ces classes devraient obtenir une telle promesse avant d'entrer en **alliance**.

#### XIV - CONDITIONS DE LA VICTOIRE

1. La classe majeure qui gagne la **révolution** gagne habituellement la «**LUTTE DES CLASSES**».

2. Si une classe majeure et ses alliés bat l'autre classe majeure et ses alliés de **10 «avantages»** ou plus, la première **alliance** gagne.

Les classes secondaires non alliées – ou alliées à la classe majeure gagnante –, mais ne se trouvant pas dans la case finale lors de la **révolution**, ces deux groupes ni ne gagnent, ni ne perdent.

3. Si au moment de la **révolution**, la différence entre les deux classes majeures est inférieure à **10 «avantages»** et qu'une classe secondaire (ou une **alliance** de classes secondaires) possède plus de crédits que chacune des classes majeures et ses alliés, elle gagne.

Les deux classes majeures sont alors perdantes alors que les classes secondaires non alliées aux classes majeures

ou aux classes secondaires victorieuses ne perdent, ni ne gagnent.

4. Si la différence entre les deux alliances de classes majeures est inférieure à 10 «**avantages**» et que ni les classes secondaires ou **alliances** de classes secondaires n'ont plus d'«**avantages**» que l'une de ces deux alliances de classes majeures, personne ne gagne ni perd et la lutte continue dans le jeu suivant.

## **XV - «LUTTE DES CLASSES» CONTINUE... DANS LE JEU SUIVANT**

1. Si vous avez joué la «**LUTTE DES CLASSES**» avec les **règles des débutants**, vous êtes prêts à jouer les **règles complètes**. Allez-y, essayez.

2. **CARTES DE CHANCE**. Avant que vous ne commenciez, regardez autour de vous, dans ce monde **capitaliste** et ajoutez au moins une carte de chance pour les **Capitalistes** et pour les **Travailleurs**. Des cartes de chance vierges ont été rajoutées dans le jeu pour cela.

Le joueur qui offre la meilleure idée pour une nouvelle carte de **chance** recevra deux «**avantages**» pour le nouveau jeu.

## DIRECTIVES POUR LE JEU AVEC PLUS DE 6 PERSONNES

1. Vous pouvez tout simplement ajouter des joueurs supplémentaires aux classes existantes. Dans ce cas les joueurs devraient jeter les dés à tour de rôle, et se consulter avant toute décision qui affecte leur classe.

2. Autre possibilité:

D'autres joueurs peuvent devenir «un double» des classes se trouvant sur le jeu. Dans ce cas, ils reçoivent les mêmes signes (**capitalistes, travailleurs, étudiants**, etc. – fabriqués par les joueurs eux-mêmes) et ils participent au jeu de la même façon. La seule différence réside dans le fait que les deux classes qui ont le même nom sont toujours alliées et qu'une troisième classe qui recherche une **alliance** le fera avec les deux classes à la fois.

Seul problème, ni les **Travailleurs**, ni les **Capitalistes** peuvent avoir un «double» si l'autre classe majeure n'en possède pas.

## STRATEGIE POUR LES REGLES POUR DEBUTANTS

1. Il est dans l'intérêt de chaque classe de faire partie d'une **alliance** naturelle et c'est cet intérêt qui dirige ou devrait diriger tous les efforts pour établir des **alliances**.
2. Puisqu'une classe secondaire non alliée à une classe principale reçoit des «**avantages**» ou «**pénalités**» des cases **Capitalistes** et **Travailleurs**, il est quelquefois avantageux pour cette classe secondaire de rester libre jusqu'à ce qu'elle voie laquelle des deux classes principales est en avance sur l'autre.  
Cette précaution doit être naturellement revue dans le cas où il y a possibilité d'**alliance** naturelle.
3. Les classes secondaires devraient généralement obtenir quelque chose de plus avant d'entrer dans une **alliance** avec une classe principale. Puisqu'une classe principale peut appeler à la **Révolution** sans attendre que ses alliés arrivent sur la case finale – privant ses alliés de leur participation à la victoire – la demande minimum devrait être la promesse d'attente de la classe secondaire avant d'appeler à la **Révolution**.
4. Il est toujours avantageux pour une classe secondaire de s'allier avec une autre classe secondaire. Dans ce cas, chaque classe secondaire continue à récolter des «**avantages**» et «**penalités**» sur les cases des **Capitalistes** et des

**Travailleurs**, et elle agrandit ses chances de gagner, seule ou ensemble, et en cas d'**alliance** ultérieure avec une classe principale cela favorise son clan.

5. La nécessité de se procurer un allié parmi les classes secondaires dans la case finale en vue de pouvoir compter sur ses «**avantages**» donne à l'autre classe principale, avec un ou même sans allié, une chance de gagner. Bien qu'il soit généralement avantageux d'avoir le plus d'**alliances** possibles tôt dans le jeu afin d'avoir de l'aide lors d'éventuelles **confrontations**, ce n'est pas toujours le cas. Quand la **Révolution** approche la valeur des **alliances** dépend en grande partie de la position des alliés mineurs de la classe en question, ceci devant influencer la décision d'accepter une nouvelle **alliance**.

6. Sachant que d'autres classes arriveront ultérieurement sur des cases d'**alliances** il n'est pas indiqué de conclure des **alliances** «coûteuses» dès le début du jeu. La **chance** demeurant grande pour que vous perdiez des **alliances** qui vous auraient coûté trop cher.

7. Si une classe principale est très en arrière avec ses «**avantages**» et sur le cours du jeu, cette classe devrait considérer la possibilité de donner à un ou plusieurs de ses alliés leur indépendance en échange d'«**avantages**» ou de tours de dés.

Il est toujours préférable pour une classe majeure de conclure un marché avec une classe secondaire qu'avec l'autre classe principale.

8. Si une classe principale a du retard dans tout, seule la **chance** peut la sauver, et c'est probablement une bonne idée d'échanger des tours de dés, d'«**avantages**» etc... contre les cartes de **chance** avec d'autres classes. Ceci étant une mesure de désespoir, mais il y a des cartes de **chance** qui pourraient renverser le cours du jeu complètement.

Chaque classe principale titre les cartes de **chance** de son propre paquet, indépendamment de la classe avec laquelle elle a fait un marché, pour ce droit.

9. Une classe secondaire qui essaye de gagner, seule ou en **alliance** avec d'autres classes secondaires, n'emploiera pas seulement des «**avantages**» pour garder son indépendance ou pour l'acheter, mais aussi pour améliorer la position de la classe majeure qui perd afin d'atteindre les critères nécessaires pour qu'une classe secondaire devienne victorieuse (voir règle XIV / 3). Cette classe secondaire ne peut pas tout simplement donner des «**avantages**» à la classe principale qui est très en arrière, mais elle peut acheter une carte de **chance** pour un prix élevé.

10. Une classe alliée à une classe principale en train de perdre et qui refuse de lui donner son indépendance peut refuser de suivre les conseils de son allié lors d'une **alliance** possible. Elle peut également refuser d'appeler ou non à la **confrontation** le cas échéant. Justement, la possibilité d'une classe secondaire d'appeler à une **confrontation** lorsque le moment n'est pas propice est un moyen de pression sur sa classe majeure alliée d'échanger ou de vendre son allié problématique.

11. Une classe secondaire indépendante avec beaucoup d'«**avantages**» peut s'offrir elle-même comme allié à une classe principale en échange du pouvoir de prendre toutes décisions (au sujet des **alliances**, par exemple, appeler ou non à la **confrontation**, y compris à la **révolution**, accepter ou non de nouvelles alliances, etc.).

Une classe principale ne voudra pas perdre ces pouvoirs, mais s'il n'y a pas d'autres solutions pour gagner elle devra s'y résoudre.

## REGLES COMPLETES

Toutes les règles pour débutants sont valables avec les exceptions et les additions suivantes:  
(les chiffres romains correspondent à ceux utilisés dans les règles pour débutants).

### IV - PREPARATION POUR LE JEU

1. Dans notre société **LES FEMMES ET LES IMMIGRES SURTOUT CEUX DE COULEUR ONT MOINS DE CHANCE DE DEVENIR CAPITALISTES**. Cela n'a rien à voir avec leurs qualités, mais découle des règles injustes de notre société.

Essayant de refléter ces règles de la société (évidemment sans les justifier) **LES REGLES COMPLETES** demandent le jeu suivant:

Pour commencer le joueur mâle le plus blond et dans l'ordre jusqu'à l'élément féminin au type du sud, chacun lancera le dé génétique pour voir qui jouera la classe **Capitaliste**.

Si par hasard il y a parmi les joueurs un homme de couleur et une femme blanche, les joueurs ensemble décident lequel a le plus grand handicap pour devenir **Capitaliste**. Une fois que les **Capitalistes** ont été choisis de cette manière, les joueurs lancent le même dé dans le

sens inverse afin de déterminer les **Travailleurs**. Les joueurs qui restent peuvent jouer le dé dans n'importe quel ordre afin de choisir qui joue les autres classes.

2. Dans le cas où il y a moins de six joueurs, une personne peut représenter deux classes secondaires. Il est également possible dans un jeu à deux personnes, pour chaque personne de représenter une classe principale et une classe secondaire.

Evidemment le jeu est plus intéressant quand toutes les classes secondaires sont représentées, mais il est possible de jouer en supprimant une ou plusieurs classes secondaires.

## V - MOUVEMENT

1. Les classes jouent les dés numérotés et avancent le nombre de cases indiqué, excepté si le chiffre est le même que celui joué par la classe précédente. Dans ce cas la classe qui vient de jouer le dé ne bouge pas.

**POUR GAGNER LA LUTTE DES CLASSES IL EST ESSENTIEL DE REFLECHIR ET DE NE PAS FAIRE BETEMENT CE QUE FONT LES AUTRES.**

2. Une fois qu'une classe a atteint le plus haut niveau de la «**LUTTE DES CLASSES**» à partir de la case 65 elle peut utiliser chaque tour afin de gagner des «**pénalités**» pour l'adversaire de son choix. Dans ce cas la classe qui joue les dés ne bouge pas pendant que l'adversaire choisi reçoit de la part de la banque le nombre de «**pénalités**» relevé sur les dés. La décision d'appliquer cette tactique doit être prise avant de jouer les dés.

3. Une fois qu'une classe a atteint le plus haut niveau de la «**LUTTE DES CLASSES**», dès la case 65, d'autres classes peuvent utiliser leur tour pour faire reculer la classe qui est en avance, recul qui sera égal au chiffre

indiqué par les dés. La décision doit être prise avant de lancer les dés. La classe qui est en avance ne peut pas être renvoyée plus loin que la case 64.

Elle reçoit également tous les «**avantages**» «**pénalités**» **cartes de chance**, etc., qui sont mentionnés sur la case où cette classe est retournée.

Si les deux classes principales ont atteint le plus haut niveau de la «**LUTTE DES CLASSES**» cette règle n'est plus valable.

## VII - ALLIANCES

1. Chaque fois qu'une classe conclut une **alliance** avec une autre classe arrivant sur une case **alliance**, cette classe accepte des «**pénalités**» de la banque, au nombre équivalent à celui indiqué sur les dés que lancera son allié à son prochain tour – ceci cimentera leur **alliance** –. Dans le cas où des chiffres doubles seraient joués, il ne serait pas nécessaire de prendre ces «**pénalités**». **IL Y A SOUVENT UN PRIX A PAYER POUR FORMER UNE NOUVELLE ALLIANCE ET LES CLASSES DOIVENT SE DEMANDER SI CELA EN VAUT LA PEINE.**

2. Une classe a le droit d'ajouter au chiffre des dés qui détermine le mouvement, le nombre qu'il a d'alliés. Cette règle n'est pas applicable dans le cas de la conclusion d'une **alliance**. La règle concernant le chiffre double est valable comme auparavant.

## X - LE MARCHE DES ALLIANCES

1. Ce qui était facultatif dans les **REGLES POUR DEBUTANTS** devient obligatoire.

## **XI - EXTENSION DU MARCHE**

1. Ce qui était facultatif dans les **REGLES POUR DEBUTANTS** devient obligatoire.

## **XIII - CONFRONTATIONS**

1. Les élections sont de vraies **confrontations** seulement si les **Travailleurs** ou un de leurs alliés ont déjà passé sur les cases 16 ou 55, ce qui indique qu'un parti politique des **Travailleurs** a été formé. Sinon les **Capitalistes** gagnent automatiquement cette **confrontation**.

**DANS UNE ELECTION OU IL N'Y A QUE DES PARTIS CAPITALISTES – SANS OPPOSITION D'UN PARTI OUVRIER – CES DERNIERS NE PEUVENT QU'ETRE PERDANTS.**

2. Une classe principale, seule ou avec ses alliés, peut concentrer autant d'«**avantages**» qu'elle le désire sur une case confrontation qui arrive, autre que la **Révolution**. Dans ce cas, si la classe qui a fait ce pari arrive sur ladite case, elle triple ses «**avantages**» envoyés en avance. Si la case est passée ou si la **confrontation** est perdue ces «**avantages**» sont retournés à la banque.

## **XIV - CONDITIONS DE VICTOIRE**

1. Si dans les **REGLES POUR DEBUTANTS** il y a une seule façon de gagner, dans les **REGLES COMPLETES** il y a trois possibilités: **UNE VICTOIRE ECRASANTE, UNE VICTOIRE MOYENNE ET UNE VICTOIRE A L'ARRACHE.**

2. Les **Travailleurs** ou les **Capitalistes** gagnent une victoire écrasante s'ils réunissent les trois conditions suivantes:

- a) battre l'adversaire avec une marge de 15 «**avantages**» ou plus,
- b) avoir plus d'alliés que son adversaire (alliés ayant participé à la victoire en étant dans la case finale lorsque la **Révolution** a été proclamée), et
- c) avoir gagné toutes les **confrontations** qui ont été déclarées.

3. Une classe majeure gagne une victoire moyenne si elle peut satisfaire deux de ces critères. Moins, cela n'est plus qu'une victoire à l'arraché.

4. Comme dans les **REGLES POUR DEBUTANTS**, une classe secondaire, ou **alliance** de classes secondaires, peut gagner si elle a plus d'«**avantages**» que chacune des deux classes principales, ou **alliance** de classe principale, quand la différence est inférieure à 10 «**avantages**» entre les deux classes principales. Dans **LES REGLES COMPLETES**, les classes secondaires peuvent également gagner une victoire écrasante, moyenne ou à l'arraché.

5. Si l'on constate que la marge entre deux classes principales est inférieure à 10 «**avantages**» une classe secondaire (ou une **alliance** de classes secondaires) peut remporter une victoire écrasante:

- a) si elle bat la classe principale (ou **alliance** de classe principale) qui a le plus de points d'une marge de **15** «**avantages**» ou plus,
- b) si elle a plus d'alliés que les deux classes principales (alliés ayant participé à la victoire en étant dans la case finale lorsqu'a éclaté la **Révolution**), et
- c) si aucune des classes principales n'a gagné plus d'une **confrontation** en cours de jeu.

6. Une classe secondaire (ou une **alliance** de classes secondaires) gagne une victoire moyenne si elle satisfait à deux de ces critères. Moins, cela n'est plus qu'une victoire à l'arraché.

7. Dans le monde réel, plus la victoire est grande, plus vite la classe qui gagne peut réaliser son programme. Cela contribue également au succès de la même classe dans la «**LUTTE DES CLASSES**» se déroulant dans d'autres pays. Par conséquent dans le prochain jeu de la «**LUTTE DES CLASSES**» la classe qui vient de remporter une écrasante victoire commence avec 9 «**avantages**».

Une victoire moyenne vaut 6 «**avantages**» et une victoire à l'arraché 3.

Dans tous les cas les alliés de la classe gagnante reçoivent les mêmes bonus.

Ces «**avantages**» vont vers la classe gagnante et non vers les joueurs qui l'ont représentée, puisque chaque nouveau jeu commence avec le lancer du **DE GENETIQUE**.

8. La variété de fins possibles augmente le nombre de possibilités pour chaque classe.

Une classe principale qui commence en gagnant peut essayer de gagner une victoire écrasante ou se limiter à la certitude de gagner. Une classe principale qui commence à perdre au début du jeu peut toujours essayer de gagner ou de limiter ses pertes afin de ruiner les chances de victoire écrasante de l'adversaire.

Une classe secondaire peut essayer de battre les deux classes principales, avec brio, ou se limiter à être du côté de la classe principale gagnante, ou de ne pas être alliée avec la classe principale, en train de perdre. Il est clair que la possibilité et l'attrait de ces options changeront au fur et à mesure que le jeu progresse et que sont créées de nouvelles relations entre les classes.

## STRATEGIE POUR LES REGLES COMPLETES

1. Toutes les stratégies mentionnées par les **REGLES POUR DEBUTANTS** sont valables aussi ici.

2. Dans les **REGLES COMPLETES** c'est le genre de victoire recherchée qui influencera d'une manière importante le choix des stratégies: Par exemple une classe doit savoir à quel point elle veut des **alliances**, à quel point elle veut gagner la **confrontation** suivante, etc... et ce qu'elle veut payer. En conséquence il est très important que chaque joueur sache quelle espèce de victoire est possible ou souhaitable à chaque instant du jeu.

3. Dans les **REGLES COMPLETES** si l'on crée une alliance en arrivant sur une case d'**alliance** de classes cela veut dire généralement que l'on reçoit des «pénalités» de plus (sauf si le nouvel allié a joué un nombre double) (voir **REGLES COMPLETES VII / 1**).

Donc, il y aura des occasions pour une classe qui arrive sur une telle case de refuser une **alliance**, par exemple dans le cas où une classe secondaire a très peu d'**avantages**, au commencement du jeu quand les changements sont fréquents, ou bien très tard quand la classe qui arrive sur la case d'**alliance** a une avance très importante en «**avantages**» et pense qu'elle peut gagner sans cette **alliance**.

En ce cas la classe secondaire sur la case de laquelle l'autre classe est arrivée, voulant participer à la victoire,

peut insister pour former une **alliance**. Dans ce cas les deux classes jouent aux dés et la classe obtenant le nombre le plus élevé obtient ce qu'elle désire.

4. Une classe principale, dont le but est de gagner une **confrontation** assez tôt dans le jeu, doit envisager échanger des tours de dés et des cartes de **chance** futures pour des **alliances** ou des «**avantages**».

5. Les classes qui ont suffisamment d'avance peuvent imaginer d'échanger des cartes de **chance** futures ou des alliés qui ne sont pas profitables, ou même des «**avantages**», pour des tours de dés afin de finir très vite, avant que les autres classes aient la chance de se rapprocher.

6. Le fait d'échanger tout ce que l'on a pour des «**avantages**» est une façon prudente de jouer. Et cela dépend de vos adversaires, de ce qu'ils peuvent accomplir avec les **alliances**, les cartes de **chance**, les tours de dés qu'ils reçoivent.

7. Se résoudre à échanger ce que l'on possède pour de futures cartes de **chance** est un acte de désespoir pour une classe qui est déjà bien en arrière. Il y a des cartes de chance qui renverseront la situation, mais en nombre limité, et il y a aussi des cartes de **chance** qui risquent d'affaiblir la position.

L'envoi d'«**avantages**» par avance sur une case **confrontation** est également un acte de désespoir (voir les **REGLES COMPLETES XIII / 2**).

8. Habituellement la classe la plus en avance possède le plus d'«**avantages**». Ceci découle généralement du fait que cette classe a gagné le plus de **confrontations**, chaque victoire valant 5 «**avantages**». Si la classe la plus avancée perd ou ne gagne pas avec suffisamment de marge pour la victoire désirée, elle devrait considérer sa possibilité d'utiliser ses tours de dés pour faire des «**pénalités**» pour l'adversaire le plus important. Cette possibi-

lité est offerte à chaque classe qui est arrivée au plus haut niveau de la «**LUTTE DES CLASSES**» à partir de la case 64 (voir les **REGLES COMPLETES V / 2**).

9. Quand une classe est en train de gagner en ayant le plus d'«**avantages**» et atteint le plus haut niveau de la «**LUTTE DES CLASSES**», il est dans l'intérêt de toutes les autres classes non alliées à cette classe d'essayer d'éviter qu'elle arrive à proclamer la **Révolution** (voir **REGLES COMPLETES V / 3**). Dans ce cas les autres classes doivent considérer la possibilité d'utiliser leurs tours de dés pour faire rétrograder la classe qui avance trop vite. Laquelle de ces classes utilisera ses tours de dé à cette fin sera décidé par négociation entre-elles.

10. Puisque les **Capitalistes** gagnent automatiquement les élections si les **Travailleurs** n'ont pas encore créé un parti politique, il est dans l'intérêt des **Capitalistes** d'avoir la **confrontation** des élections avant que les **Travailleurs** ou leurs alliés aient obtenu leur carte de parti politique (voir les **REGLES COMPLETES XIII / 1**).

Dans cette situation les **Capitalistes** ont intérêt à échanger des «**avantages**», des tours futurs de dés, ou des cartes de **chance** pour obtenir des alliés car plus ils seront, plus ils multiplieront les chances d'arriver sur une case **confrontation** des élections.

## POURQUOI?

Explications des «avantages» et «pénalités» décernés sur chaque case.

### 1. LA «LUTTE DES CLASSES» COMMENCE.

#### 2. **Confrontation: dans l'usine, tous les jours.**

Dépossédés de la terre et des outils, les **Travailleurs** sont obligés de vendre leur pouvoir de travail aux **Capitalistes** au meilleur prix qu'ils peuvent en obtenir afin de survivre. De leur côté, les **Capitalistes** achètent ce pouvoir de travail au plus bas prix afin de vendre leurs produits avec le plus de bénéfice possible. Ils essaient constamment d'augmenter ce bénéfice en faisant travailler les ouvriers plus durement, plus vite et plus longtemps (aucune importance n'est accordée aux conditions de travail mauvaises et insalubres, étant donné que toute amélioration de ces conditions coûte de l'argent); cependant, les **Travailleurs** luttent pour se protéger de la cupidité des **Capitalistes** en travaillant aussi peu et aussi lentement qu'ils peuvent.

#### 3. **Croissance de l'industrie.**

La croissance de l'industrie conduit à une augmentation du nombre (et par conséquent du pouvoir) des **Travailleurs**. La croissance de l'industrie conduit également à une augmentation des bénéfices (et par conséquent du pouvoir) des **Capitalistes**.

**Travailleurs = 2 avantages.**

**Capitalistes = 2 avantages.**

**4. Expansion du Marché extérieur et d'outre-mer.**

L'expansion des Marchés donne aux **Capitalistes** une influence prépondérante sur la vie des peuples et gouvernements étrangers. Les besoins du système capitaliste pour l'expansion continue de ces Marchés (étant donné que les **Travailleurs** ne sont pas assez payés pour acheter tout ce qu'ils fabriquent) sont au coeur de ce qui est appelé «**Imperialisme**».

**Capitalistes = 2 avantages.**

**5. Augmentation de la concentration des industries.**

Grâce à la concentration croissante de l'Industrie, les **Travailleurs** sont majoritaires dans la plupart des villes. Le pouvoir des **Travailleurs** réside non seulement dans leur nombre mais aussi dans le fait qu'ils vivent dans les villes, qui sont les centres vitaux de la société capitaliste.

**Travailleurs = 2 avantages.**

**6. Concurrence entre Capitalistes.**

La concurrence entre les **Capitalistes** conduit beaucoup d'entre eux à la faillite. Le résultat est: moins de **Capitalistes** face au nombre croissant des **Travailleurs**. Bien qu'un certain nombre de citoyens possèdent quelques actions du Capital, il y a peu de personnes qui en possèdent assez pour influencer la marche de l'entreprise et/ou qui peuvent vivre de leurs rentes. Ceux-ci sont les **Capitalistes**.

**Capitalistes = 1 pénalité.**

**7. Croissance de la fréquentation des Eglises.**

Parce que cela encourage le pauvre et l'opprimé à penser plus à la vie future qu'à la vie présente, Karl Marx a appelé la religion «l'opium du peuple».

**Travailleurs = 1 pénalité.**

8. **Opportunité de s'allier aux Paysans.**

9. **Les Capitalistes contrôlent le Parlement.**

Le Parlement est supposé représenter tout le monde, mais la plupart des députés sont sous l'emprise capitaliste et avocats des intérêts capitalistes. Ce n'est donc pas étonnant que la plupart des lois que le Parlement édicte favorisent la classe capitaliste. Selon Anatole France «La loi dans toute sa majesté empêche également les riches et les pauvres de voler du pain et de dormir sous les ponts». D'où les **Capitalistes**, sans en relever l'ironie, tirent la conclusion suivante: Egalité devant la loi.

**Capitalistes = 2 avantages.**

10. **Chance.**

11. **Des Syndicats sont constitués pour défendre les intérêts des Travailleurs.**

Salaires plus hauts, moins d'heures de travail, meilleures conditions, etc.: ce n'est qu'à travers leurs organisations que le pouvoir des **Travailleurs** peut se faire sentir.

**Travailleurs = 3 avantages.**

12. **Désastre naturel.**

Inondations, ouragans, etc... signifient que les **Travailleurs** perdent leur maison et leurs voitures, alors que pour les **Capitalistes**, les désastres signifient généralement plus d'affaires puisque les **Travailleurs** doivent acheter à nouveau.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

**Capitalistes = 1 avantage.**

13. **Opportunité pour une alliance avec les Professions Libérales.**

14. **Concurrence entre les Travailleurs.**

La concurrence entre les **Travailleurs** pour trouver un travail, et pour obtenir un travail plus facile et mieux

payé, rend difficile la coopération entre les **Travailleurs** pour la sauvegarde de leurs intérêts communs.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

15. **La police et l'armée protègent les intérêts des Capitalistes.** La police n'est pas là pour faire la circulation, ni les soldats pour défiler. Le travail principal de la police et de l'armée est de protéger les usines, les magasins et les propriétés des **Capitalistes**.

**Capitalistes = 2 avantages.**

16. **Les Travailleurs organisent un parti ouvrier.**

Ce n'est que lorsqu'ils cesseront de compter sur les partis capitalistes pour les représenter que les **Travailleurs** pourront espérer gagner dans la «Lutte des Classes».

**Travailleurs = 3 avantages.**

17. **Baisse brutale à la Bourse.**

Des millions de petits actionnaires perdent leurs économies et le capitalisme se fait momentanément une mauvaise réputation.

**Capitalistes = 2 pénalités.**

18. **Chance.**

19. **Confrontation: Election.**

Une élection n'est une véritable **confrontation** qui si les **Travailleurs** ont leur propre parti politique. Si les élections n'offrent le choix qu'entre des patrons qui ont finalement le même intérêt, les **Travailleurs** ne peuvent que perdre.

20. **Les bureaucrates prennent le contrôle des forces vives des syndicats (ne s'applique que si les Travailleurs ou leurs alliés sont arrivés sur la case 11).**

Lorsque les **syndicats** sont dirigés par des gens qui pensent seulement à leur propre carrière, les intérêts des **Travailleurs** sont oubliés.

**Travailleurs = 2 pénalités.**

**21. Opportunité pour une alliance avec les Petits Commerçants.**

**22. La presse, la radio et la télévision sont pour une grande part aux mains des Capitalistes.**

Elles donnent le point-de-vue de ceux-ci sur tout, non seulement dans les éditoriaux, mais aussi dans ce que les mass media décident d'appeler les nouvelles et de la tendance qu'ils leur donnent.

**Capitalistes = 3 avantages.**

**23. Le succès des entreprises nationalisées montre que la production peut aller de l'avant sans les Capitalistes.**

Une leçon importante. La preuve: le succès de l'industrie automobile.

**Travailleurs = 2 avantages.**

**Capitalistes = 1 pénalité.**

**24. Chance.**

**25. Les Capitalistes contrôlent la justice.**

Avec des lois partiales envers les riches, des Juges qui sympathisent naturellement avec leur propre rang social et les meilleurs avocats travaillant pour ceux qui paient le plus, il y a peu de justice réelle. En règle générale, plus le criminel est riche (parmi le peu qui sont pris et jugés) plus la condamnation est courte.

**Capitalistes = 1 avantage.**

**26. Opportunité pour une alliance avec les Etudiants.**

**27. Grève.**

En privant les **Capitalistes** de leur travail, les ouvriers obligent ceux-ci à céder à leurs demandes et ils reprennent confiance en eux-mêmes.

**Travailleurs = 3 avantages.**

**28. Les Capitalistes contrôlent l'enseignement dispensé dans les écoles.**

Par le contrôle qu'ils ont sur le Ministère de l'Educa-

tion et sur la publication des livres de classe, les **Capitalistes** déterminent la plupart de ce qui est enseigné dans les écoles.

**Capitalistes = 2 avantages.**

29. **Chance.**

30. **Le parti des Travailleurs tombe sous le contrôle des bureaucrates (ne s'applique que si les Travailleurs ou leurs alliés se sont arrêtés sur la case 16).**

**Travailleurs = 2 pénalités.**

31. **Inflation.**

Avec la hausse des prix, les **Travailleurs** perdent du pouvoir d'achat, mais les **Capitalistes** font plus de bénéfice.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

**Capitalistes = 1 avantage.**

32. **Opportunité pour une alliance avec les Paysans.**

33. **Développement des journaux communistes et socialistes pour présenter le point-de-vue des Travailleurs.**

Le plus difficile maintenant est de faire prendre conscience aux gens qu'une telle presse existe et de les encourager à la lire.

**Travailleurs = 3 avantages.**

34. **Chance.**

35. **Les commissions gouvernementales sont contrôlées par les Capitalistes.**

Les commissions sont supposées protéger le public des hommes d'affaires excessivement cupides (à distinguer avec ceux normalement cupides). Lorsque les **Capitalistes** eux-mêmes ou leurs avocats sont désignés à ces commissions, cela revient au même que de donner à garder un troupeau de moutons à un loup. De toute façon, le poids des **Capitalistes** pèse sur toutes leurs décisions.

**Capitalistes = 2 avantages.**

36. Vous entrez dans une phase plus avancée de la «LUTTE DES CLASSES», et cette connaissance vous aide à vous organiser votre jeu en conséquence.

En passant prenez:

**Travailleurs = 2 avantages.**

**Capitalistes = 2 avantages.**

37. **Opportunité pour une alliance avec les Professions Libérales.**

38. **Les Travailleurs organisent des groupes d'action commune** et font pression sur les propriétaires, les écoles et les hôpitaux pour obtenir des meilleurs services. Dans leur action ils apprennent à lutter plus efficacement.

**Travailleurs = 3 avantages.**

39. **Chance.**

40. **Les Capitalistes provoquent une guerre impérialiste**, dans leur recherche constante pour découvrir de nouveaux marchés. Dans de telles guerres, les Travailleurs sont habituellement mystifiés par la propagande patriotique.

**Capitalistes = 2 avantages.**

41. **Confrontation: Election** (voir No. 19).

42. **Opportunité pour une alliance avec les Petits Commerçants.**

43. **Chance.**

44. **Scandale des visiteurs du «Canard Enchaîné».**

Le scandale oblige le gouvernement, momentanément, à mettre de côté ses opérations contre les **Travailleurs** et leurs alliés.

**Travailleurs = 1 avantage.**

**Capitalistes = 2 pénalités.**

**45. Augmentation des vols.**

Due principalement à la montée du chômage et au nombre de drogués. Le vol n'est pas une solution au problème. Cela divise les **Travailleurs** et augmente la répression.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

**46. Dépense accrue du gouvernement pour l'armement.**

Les **Capitalistes** accroissent leurs bénéfices en obtenant du gouvernement qu'il accorde une part plus grande de l'argent des contribuables à l'armement ou, comme ils l'appellent hypocritement, à la «défense». Voir les commandes toujours dirigées vers les mêmes «fournisseurs».

**Capitalistes = 1 avantage.**

**47. Chance.**

**48. De nouvelles et meilleures inventions signifient moins de travail.**

Lorsque le bénéfice des **Capitalistes** est le facteur décisif, les progrès dans l'invention (la technique) mènent à une diminution de l'emploi plutôt qu'à un travail plus léger. C'est pourquoi les **Travailleurs** s'opposent souvent à l'introduction de nouvelles machines. La Science travaillera en faveur du peuple seulement lorsque celui-ci et non les **Capitalistes** la contrôlera.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

**49. Grèves / Lock-out.**

Grève (voir No. 27). Les grèves prennent plus d'ampleur et deviennent plus fréquentes à mesure que la «**Lutte des Classes**» s'intensifie.

**Travailleurs = 3 avantages.**

Mais les **Capitalistes** répondent souvent en renvoyant les ouvriers de l'usine jusqu'à ce qu'ils acceptent leurs conditions.

**Capitalistes = 3 avantages.**

**50. Opportunité pour une alliance avec les Etudiants.**

**51. La loterie est favorisée par l'Etat.**

Tout est entrepris pour tromper le travailleur et lui faire croire qu'un jour il peut devenir riche. Les seuls gagnants sûrs dans ce jeu sont les **Capitalistes**.

**Capitalistes = 2 avantages.**

**52. Les Syndicats deviennent plus nombreux.**

(Voir No. 11). Actuellement, moins d'un quart des **Travailleurs** font partie activement d'un syndicat, ainsi il reste beaucoup de **Travailleurs** à organiser.

**Travailleurs = 3 avantages.**

**53. Chance.**

**54. Révolution ouvrière réussie à l'étranger.**

La révolution ouvrière réussie à l'étranger diminue les débouchés des **Capitalistes** dans ce pays et encourage le mouvement international des **Travailleurs**.

**Travailleurs = 2 avantages.**

**Capitalistes = 1 pénalité.**

**55. Les Travailleurs créent un nouveau parti politique plus puissant.**

Plus il y a de personnes de la classe ouvrière qui s'engagent dans la lutte politique, plus le pouvoir des **Travailleurs** devient important.

**Travailleurs = 3 avantages.**

**56. Opportunité d'une alliance avec une des classes secondaires au choix.**

**57. Les scandales financiers et politiques tombent dans l'oubli.** Si seulement les gens avaient une meilleure mémoire des injustices historiques, le capitalisme aurait depuis longtemps cessé d'exister. Naturellement, les professeurs d'histoire passent peu de temps à discuter de ces injustices.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

**Capitalistes = 2 avantages.**

**58. Confrontation: grève générale.**

Tous les **Travailleurs** posent leurs outils. Le pouvoir des **Travailleurs** est évident étant donné que la vie économique s'arrête.

**59. Chance.**

**60. Les Travailleurs et les immigrants s'unissent pour combattre le racisme.**

Le racisme est l'une des principales raisons de la division et de la faiblesse de la classe ouvrière. Les **Capitalistes** ne le comprennent que trop bien et font de leur mieux pour entretenir l'hostilité entre eux.

**Travailleurs = 3 avantages.**

**61. Le gouvernement attaque l'enseignement de l'histoire et de la philosophie.**

Influencé par les capitalistes, le gouvernement essaie de réduire l'enseignement des sciences humaines. C'est dangereux pour le capitalisme, lorsque trop de jeunes gens de la classe ouvrière apprennent à penser par eux-mêmes. Ce n'est également pas très profitable.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

**Capitalistes = 1 avantage.**

**62. Chance.**

**63. Fréquentation accrue des gens aux manifestations sportives.** L'augmentation de la fréquentation et du taux d'écoute à la TV pour les manifestations sportives est un autre «opium du peuple». En faisant des gens de toutes classes des fans de même équipes, les **Capitalistes** augmentent la difficulté pour les **Travailleurs** de penser à leurs intérêts en tant que travailleurs (et par la même occasion gagnent beaucoup d'argent).

**Capitalistes = 2 avantages.**

**64. Vous êtes sur le point de passer au niveau le plus élevé de la «LUTTE DES CLASSES».**

(Voir No. 36).

**Travailleurs = 2 avantages.**

**Capitalistes = 2 avantages.**

**65. Crise – l'irrationalité du capitalisme est une évidence pour tous.**

La crise (ou dépression ou récession, maintenant appelée une pause): la production et les ventes baissent, le chômage augmente, alors que les machines et souvent leurs produits sont inutilisés ou même détruits. Tout ceci à un moment où des millions de gens sont affamés. De plus en plus de **Travailleurs** commencent à voir combien il est irrationnel de laisser les **Capitalistes**, seulement intéressés par leurs bénéfices, décider de ce dont notre société a besoin.

**Travailleurs = 2 avantages.**

**66. Les Capitalistes augmentent les effectifs de la police et de l'armée,**

qui sont les garants de leur maintien au pouvoir.

**Capitalistes = 2 avantages.**

**67. Des grèves de loyers et d'impôts se répandent à travers le pays.**

Pressés par une situation économique serrée et encouragés par un mouvement croissant de la classe ouvrière, les gens cessent de suivre les «règles du jeu» imposées par les **Capitalistes**. Le respect pour les autorités traditionnelles faiblit.

**Travailleurs = 2 avantages.**

**68. Chance.**

**69. La vente de la pornographie augmente.**

Comme la religion, les feuilletons à la TV, les manifestations sportives et la loterie, la pornographie empêche les **Travailleurs** de penser aux intérêts de leur classe et

de s'organiser pour faire quelque chose à ce sujet. Le but du jeu capitaliste semble être de pousser les **Travailleurs** à penser à tout, sauf à leurs conditions réelles.

**Travailleurs = 1 pénalité.**

**70. UN SCANDALE MET A JOUR LES LIENS ENTRE LE POUVOIR, LA MAFIA ET LES GRANDS HOMMES D'AFFAIRES.**

Prenez garde au moment où les **Travailleurs** apprendront qu'au sommet de la Haute Société, les policiers et les voleurs sont les mêmes personnes.

**Capitalistes = 2 pénalités.**

**71. Chance.**

**72. Confrontation: grève générale.**

(Voir No. 58).

**73. Les Travailleurs, hommes et femmes, s'unissent pour combattre le sexisme.**

De même que le racisme, le sexisme est parmi les plus grandes barrières pour l'unité et le pouvoir de la classe ouvrière. De nouveau, les **Capitalistes** l'ont très bien compris et font de leur mieux pour attiser l'hostilité entre les hommes et les femmes.

**Travailleurs = 3 avantages.**

**74. Des espions des Services Secrets s'infiltrent à la Direction du parti des Travailleurs.**

En politique comme en affaires, lorsque les **Capitalistes** ne peuvent pas gagner en restant dans les règles du jeu (règles qu'ils ont eux-mêmes établies), ils n'hésitent pas à les violer.

**Capitalistes = 3 avantages.**

**75. Les Capitalistes jettent plusieurs dirigeants des Travailleurs en prison.**

C'est un acte de désespoir de la part des **Capitalistes** qui arrête temporairement l'avance des **Travailleurs**.

**Travailleurs = 2 pénalités.**

**76. Opportunité pour une alliance avec une des classes secondaires au choix.**

**77. Grève: cette fois les Travailleurs occupent l'usine.**

«Personne ne peut jeter impunément nos chefs en prison» disent les Travailleurs. Au cours de la grève, de nouveaux leaders émergent.

**Travailleurs = 3 avantages.**

**78. Chance.**

**79. Vous hésitez. Manquez autant de tours de dés que vous avez d'alliés.**

Dans les dernières étapes de la «**Lutte des Classes**», ceux qui hésitent sont perdus. Pensez à cela pendant que vous manquez votre tour de dés autant de fois que vous avez d'alliés.

**80. Les Capitalistes commencent une autre guerre impérialiste, mais les Travailleurs avertis refusent de combattre.**

Pourquoi tuer et se faire tuer dans une guerre qui ne bénéficie qu'aux **Capitalistes**.

**Capitalistes = 2 pénalités.**

**81. Guerre nucléaire.**

Les Capitalistes contrôlent l'Etat, ainsi ils sont les seuls à pouvoir déclencher une guerre atomique. Et les **Capitalistes** sont capables de n'importe quelle folie dès qu'ils sentent que leurs jours au pouvoir sont comptés. Si les **Capitalistes** arrivent sur cette case avant les **Travailleurs** ou leurs alliés, ils peuvent – s'ils le désirent – déclencher la guerre, auquel cas la partie est terminée et tout le monde perd.

**82. LE GOUVERNEMENT ORDONNE DE DETRUIRE TOUTES LES COPIES DE CE JEU DANGEREUX QU'EST LA «LUTTE DES CLASSES».**

Cependant, il est peut-être trop tard.

**Capitalistes = 3 avantages.**

### 83. LE PARTI SOCIALISTE GAGNE UNE VICTOIRE SURPRISE AUX ELECTIONS.

Pour l'instant la gauche détient un fragile contrôle sur l'Etat. Les **Capitalistes** retiennent le contrôle de la majeure partie de l'économie. Est-ce que les forces de l'Etat seront mises en oeuvre pour arracher l'économie des mains des **Capitalistes**? Ou les **Capitalistes** vont-ils destabiliser l'économie afin de reconquérir leur contrôle sur l'Etat?

La «LUTTE DES CLASSES» s'intensifie.

**Travailleurs = 3 avantages.**

### 84. Confrontation: Révolution.

Personne ne sait ce qu'une révolution dans un pays capitaliste développé donnerait. Tout ce qu'on peut dire, c'est que plus il y aura de gens qui la souhaitent, qui rejettent le capitalisme et qui désirent une société formée dans l'intérêt des **Travailleurs** et de leurs alliés, plus rapide, plus démocratique et moins violente elle sera. Oui, une révolution, qui signifie un changement radical dans les structures sociales et économiques peut se passer démocratiquement et sans violence majeure. Si oui ou non elle se fera dans la violence, dépend moins des **Travailleurs** que des moyens que les **Capitalistes** utiliseront pour défendre leurs privilèges au moment où la majorité, longtemps opprimée, décidera qu'elle en a assez.