



---

# HEGEMONY

---

**Le jeu où votre pays va devenir une puissance**



## REGLES DU JEU

*Ce jeu, inventé par deux groupes de 1<sup>ère</sup> en spécialité HGGSP avec Mme Cormy au lycée Val de Garonne de Marmande, est une adaptation du Monopoly en fonction de leur compréhension de ce qu'est une puissance.*

**But du jeu :** constituer un vaste territoire qui sera, à la fin de la partie, la plus grande puissance du monde, maîtrisant le hard power (la puissance « dure », puissance qui s'impose par la force militaire ou économique et par la sanction) et le soft power (la puissance « douce », puissance d'influence culturelle et politique, qui passe par la négociation et les moyens indirects).

**Matériel :** Imprimez tout ce que contient ce document pour avoir :

- Un plateau de jeu à reconstituer
- Des cartes « territoires »
- Des cartes « opportunités » et des cartes « problèmes à gérer »
- Des jetons « puissance » (hard et soft power) de différentes valeurs
- Des jetons « habitants »
- Des billets de banque par coupures de 1 000 à 500 000 dollars

Munissez-vous aussi de :

- Deux dés à 6 faces
- Autant de petits jetons/personnages/objets qui figureront votre évolution sur le plateau de jeu
- Des trombones de 5 couleurs différentes (une dizaine par couleur) ou des petites pinces à linge de couleur ou tout autre élément qui pourra indiquer pour chaque territoire à quel stade il se situe dans les phases de développement.

**Nombre de joueurs :** de 2 à 5 joueurs de plus de 8 ans

Il est préférable qu'une personne ne participe pas à la course à la puissance et joue le rôle de la banque, gérant les questions financières, la distribution des points de puissance et des jetons d'habitants. Il pourra arbitrer la partie, en surveillant le respect des règles.

**Durée de la partie :** 1h à 2h30

Situation de départ : Chaque joueur dispose de 1 000 000 de dollars [le dollar, monnaie internationale par excellence, a été choisie comme symbole de puissance] :

- 1 billet de 500 000 \$
- 4 billets de 100 000 \$
- 1 billet de 50 000 \$
- 1 billet de 20 000 \$
- 2 billets de 10 000 \$
- 1 billet de 5 000 \$
- 5 billets de 1 000 \$

Jeu :

Le plus jeune joueur commence en partant de la case « DEPART », puis on suit le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, le joueur lance les deux dés et avance sur le plateau du nombre de cases correspondant à la somme des dés. Plusieurs cas de figure sont possibles :

- Il tombe sur une case « territoire » : si elle n'appartient à personne, il peut l'acquérir. La somme est versée à la banque et le joueur obtient le nombre de points de pouvoir indiqués ainsi que la carte de ce territoire. Si le territoire appartient à quelqu'un, le joueur paye le loyer prévu sur la carte « territoire », en fonction de la phase de développement de ce territoire.
- Il tombe sur une case « opportunités » ou une case « problème à gérer » : il pioche alors au hasard une carte de cette catégorie placée sur le plateau à l'endroit prévu à cet effet. Il la lit à haute voix et fait ce qu'elle indique. S'il doit payer de l'argent sans qu'il soit destiné à un joueur en particulier, il dépose cette somme au centre du plateau.
- Il tombe sur la case « Paradis fiscal » et il gagne tout l'argent placé au centre du plateau lors des paiements des différentes taxes, etc.
- Il tombe sur la case « Sanctions internationales » : il doit immédiatement se rendre à la case « Embargo » où il reste bloqué pendant 3 tours, sauf s'il accepte de perdre 2 points de Soft Power en négociant la sortie de cette sanction économique prononcée contre lui.
- Il tombe sur la case « Taxe pour l'ONU » ou « Taxe pour le FMI » : il doit payer les 200 000 \$ prévus au centre du plateau.

Chaque tour de plateau correspond à une année. En franchissant cette case, les joueurs touchent les impôts versés par leur population à raison de 2000 \$ pour 1 million d'habitants : cet argent est distribué par le joueur qui a le rôle du banquier.

Avant de lancer ses dés, un joueur peut faire se développer un territoire. En effet, chaque territoire part avec un niveau de développement de départ – en fonction des réalités actuelles des pays : PMA (pays les moins avancés), PED (pays en développement), pays émergent, pays développé. Ce niveau est indiqué par exemple par des mini pinces à linge ou des trombones de différentes couleurs accrochés sur les rebords du plateau. En payant une somme indiquée sur la carte « territoire », un joueur peut effectuer la transition vers la phase de développement suivante. Cela lui permet d'obtenir davantage de points de puissance et d'obtenir un loyer plus élevé si un joueur adverse se rend dans ce territoire. Il existe un 5<sup>e</sup> niveau de développement appelé « développement durable ». Les PMA ne peuvent jamais l'atteindre.

Un joueur qui est dans l'impossibilité de payer un autre peut trouver avec lui un arrangement en lui cédant des points de pouvoir, des territoires, des habitants... Toutes les négociations sont possibles.

Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsque 7 à 10 ans se sont écoulés pour le joueur qui a avancé le plus vite (à ajuster selon le temps dont on dispose).

Chaque joueur compte alors ses points de puissance en cumulant Soft et Hard Power. L'argent est lui aussi converti en points de puissance à raison d'1 point pour 25 000 \$.

On ne tient pas compte du nombre d'habitants, qui ne sert qu'à départager les joueurs *ex aequo*.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points de puissance.

NOTA BENE

Les pays ont été choisis en fonction de leur niveau de développement reconnu actuellement par les géographes et du classement des puissances mondiales établi par le magazine d'information américain *US News and World Report*. La population, sans être tout à fait proportionnelle à la population réelle des Etats car les différences étaient trop grandes pour permettre de conserver les véritables données, a été pensée pour renvoyer tout de même à une certaine réalité.

# HEGEMONY



<p><b>PARADIS FISCAL</b></p>	<p>60 M hab Soft power : 5 Hard power : 6</p> <p><b>INDONESIE</b></p>	<p><b>OPPORTUNITE</b></p>	<p>20 M hab Soft power : 6 Hard power : 5</p> <p><b>ARGENTINE</b></p>	<p>80 M hab Soft power : 6 Hard power : 6</p> <p><b>TURQUIE</b></p>	<p><b>ACCESSIBILITE</b> Aéroport</p>	<p>100 M hab Soft power : 6 Hard power : 7</p> <p><b>INDE</b></p>	<p>50 M hab Soft power : 7 Hard power : 6</p> <p><b>RUSSIE</b></p>	<p><b>Eau</b></p> <p><b>MAITRISE DES RESSOURCES</b></p>	<p>100 M hab Soft power : 7 Hard power : 7</p> <p><b>CHINE</b></p>	<p><b>SANCTIONS INTERNATIONALES</b></p>	
<p><b>VIETNAM</b></p> <p>40 M hab Soft power : 5 Hard power : 5</p> <p>200 000 \$</p>											<p><b>FRANCE</b></p> <p>30 M hab Soft power : 7 Hard power : 8</p> <p>300 000 \$</p>
<p><b>NIGERIA</b></p> <p>60 M hab Soft power : 5 Hard power : 4</p> <p>180 000 \$</p>											<p><b>ROYAUME-UNI</b></p> <p>30 M hab Soft power : 8 Hard power : 7</p> <p>300 000 \$</p>
<p><b>PROBLEME A GERER</b></p>											<p><b>PROBLEME A GERER</b></p>
<p><b>PEROU</b></p> <p>30 M hab Soft power : 4 Hard power : 5</p> <p>180 000 \$</p>											<p><b>ETATS-UNIS</b></p> <p>60 M hab Soft power : 8 Hard power : 8</p> <p>320 000 \$</p>
<p><b>ACCESSIBILITE</b> Port</p> <p>200 000 \$</p>		<p><b>ACCESSIBILITE</b> Centre spatial</p>									

<p>160 000 \$</p> <p>Soft power : 4 Hard power : 4</p>	<p><b>BOLIVIE</b></p>		<p><b>OPPORTUNITE</b></p>							
<p>140 000 \$</p> <p>Soft power : 3 Hard power : 4</p>	<p><b>THAILANDE</b></p>		<p>STATION SPATIALE INTERNATIONALE</p> <p>Soft power : 12 Hard power : 12</p> <p>350 000 \$</p>							
<p><b>MAITRISE DES RESSOURCES</b></p> <p>Electricité</p>				<p>TAXE 200 000 \$ pour l'ONU</p>						
<p>140 000 \$</p> <p>Soft power : 4 Hard power : 3</p>	<p><b>EGYPTE</b></p>		<p>BASE SUR LA LUNE</p> <p>Soft power : 15 Hard power : 15</p> <p>400 000 \$</p>							
<p><b>EMBARGO</b></p>	<p><b>SENEGAL</b></p> <p>10 M hab Soft power : 3 Hard power : 3</p> <p>120 000 \$</p>	<p><b>OPPORTUNITE</b></p>	<p><b>ETHIOPIE</b></p> <p>40 M hab Soft power : 3 Hard power : 2</p> <p>100 000 \$</p>	<p><b>HAITI</b></p> <p>10 M hab Soft power : 2 Hard power : 3</p> <p>100 000 \$</p>	<p><b>ACCESSIBILITE</b></p> <p>Gare</p> <p>200 000 \$</p>	<p>TAXE 200 000 \$ pour le FMI</p>	<p><b>YEMEN</b></p> <p>40 M hab Soft power : 2 Hard power : 1</p> <p>60 000 \$</p>	<p><b>PROBLEME A GERER</b></p>	<p><b>BENGLADESH</b></p> <p>50 M hab Soft power : 1 Hard power : 2</p> <p>60 000 \$</p>	<p><b>DEPART</b></p> <p>Recevez vos impôts à chaque passage</p>



### OPPORTUNITE

#### RIQUES NATURELS

Vous avez la possibilité de mettre en place un plan de protection des risques naturels sur votre territoire. Vous serez protégé en cas de tempêtes, inondations, etc. et **vous gagnez tout de suite**

**1 point de Hard Power.**  
Si vous acceptez, payez 40 000 \$ et conservez cette carte



### OPPORTUNITE

#### FORCE MILITAIRE

Votre pays vient de gagner la guerre contre votre voisin de gauche.

**Vous occupez son territoire et vous recevez l'argent versé sur ce territoire jusqu'au prochain paiement des impôts inclus.**



### OPPORTUNITE

#### SECURITE NATIONAL

L'OMS met en place un plan de prévention des épidémies sur votre territoire.

**Cela vous permet d'éviter une épidémie.**

Conservez cette carte



### OPPORTUNITE

#### SECURITE NATIONALE

Plan de sécurité nationale : vous avez la possibilité de mettre en place un plan qui vous permet d'éviter révolutions, braquages et attaques terroristes en devenant négociateur.  
**Si vous acceptez, payez 40 000\$, recevez 1 point de Soft Power et conservez cette carte.**



### OPPORTUNITE

#### TOURISME

Une augmentation du tourisme dans votre pays fait légèrement augmenter votre PIB.

**Recevez 15 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### MOYENS CULTURELS

Vos musées organisent une exposition autour de l'histoire des régions de votre pays.

**Recevez 10 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### MOYEN DIPLOMATIQUE

Vous signez un accord de paix avec votre voisin de droite.

**Il ne pourra pas vous faire pas la guerre pendant 3 tours.**



### OPPORTUNITE

#### MOYENS CULTURELS

Un tourisme de masse se développe sur votre territoire

**Recevez 10 000 \$ de recettes par an pendant 3 ans et gagnez un point de Soft Power.**



### OPPORTUNITE

#### ECONOMIE ET FINANCE

Vous nationalisez une entreprise de transport (si vous possédez une carte accessibilité).

**Cela vous rapporte 5 000 \$**



### OPPORTUNITE

#### ECONOMIE ET FINANCE

Votre adversaire politique a été arrêté pour détournement d'argent. Votre parti politique reçoit des dons.

**Recevez 25 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### ACTION ENVIRONNEMENTALE

Action contre le réchauffement climatique.

**Cette carte annule la prochaine carte « intempéries » que vous piocherez.**

Conservez cette carte



### OPPORTUNITE

#### FORCE MILITAIRE

Suite à une alliance militaire, vous organisez une opération d'entraînement de vos troupes conjointe avec votre voisin de droite.

**Vous gagnez tous les deux 1 point de Hard Power.**



### OPPORTUNITE

#### INNOVATION

Le centre d'Etude Atomique présent dans un de vos pays développés a découvert d'intéressantes innovations.

**Vous gagnez 1 point de Soft Power, sauf si vous ne possédez pas de pays développé ou développement durable.**



### OPPORTUNITE

#### FORCE MILITAIRE

Votre pays envisage d'installer plusieurs bases militaires partout dans le monde.

**Pour mener à bien ce projet, payez 50 000 \$. Vous gagnerez 3 points de Hard Power.**



### OPPORTUNITE

#### POUVOIR DE SANCTION

Vous mettez en place un embargo sur votre voisin de gauche.

**Votre voisin doit passer deux tours sur la case « embargo » ou doit vous payer 20 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### POUVOIR DE SANCTION

Vous mettez en place un embargo sur votre voisin de droite

**Votre voisin doit passer deux tours sur la case « embargo » ou doit vous payer 20 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### INFLUENCE CULTURELLE

Vous installez un institut culturel chez votre voisin de droite. Ses habitants apprennent votre langue et votre culture.

**Votre voisin doit vous donner 1 point de Soft Power**



### OPPORTUNITE

#### ECONOMIE ET FINANCE

Vous multipliez les possibilités d'échanges internationaux en développant vos moyens de transport, ce qui vous permet d'étendre votre influence et de développer votre économie.

**Vous gagnez autant de points de Hard et Soft Power que de carte(s) « Accessibilité » possédée(s).**



### OPPORTUNITE

#### ECONOMIE ET FINANCE

Arguant des mesures d'austérité destinées à réduire la dette, vous opérez un tour de vis fiscal : les impôts augmentent fortement.

**Allez directement à la case départ et recevez votre taxe.**



### OPPORTUNITE

#### FINANCES

Erreur du FMI en votre faveur, **recevez 100 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### GOUVERNANCE MONDIALE

Vous avez une possibilité d'entrer au conseil de sécurité de l'ONU. Cela vous permettra de participer à toutes les négociations en cas de conflits et d'avoir un avis prédominant. **Pour cela, payez 100 000 \$. Vous gagnerez 1 point de Soft Power à chaque guerre et pourrez une fois décider du gagnant d'une guerre.**



### OPPORTUNITE

#### PUISSANCE MILITAIRE

Vous avez la possibilité d'acquérir la bombe atomique moyennant **70 000 \$**. Elle vous permettra de **n'être impliqué dans aucun conflit** puisque vous avez la force de dissuasion par excellence. **Vous y gagnez tout de suite 2 points de Hard Power.**



### OPPORTUNITE

#### INFLUENCE CULTURELLE

Vous avez sorti un film à succès international.

**Chaque joueur vous donne 1 point de Soft Power**



### OPPORTUNITE

#### TOURISME

Cette année votre pays a accumulé plus de 80 millions de touristes.

**Chaque joueur vous donne 1 point de Soft Power**



### OPPORTUNITE

#### DEMOGRAPHIE

La natalité de votre pays augmente brusquement. Vous voyez le nombre de naissances exploser.

**Votre population augmente de 5 millions d'habitants**



### OPPORTUNITE

#### VOUS ETES LIBERE DE L'EMBARGO

Vous pouvez utiliser cette carte plus tard en la conservant ou la  vendre au prix que vous souhaitez



### OPPORTUNITE

#### INFLUENCE CULTURELLE

Un de vos pays organise la Fashion Week.

**Vous gagnez 1 point de Soft Power**



### OPPORTUNITE

#### ECONOMIE

Une firme transnationale s'installe dans un de vos pays si vous possédez au moins une carte accessibilité.

**Vous gagnez 1 point de Hard Power**



### OPPORTUNITE

#### DEVELOPPEMENT

Vous recevez une importante aide au développement de la part de l'Union Européenne. **Si vous avez un PMA alors il se transforme en PED.**

Si ce n'est pas le cas, vous avez la possibilité de vendre cette carte aux enchères



### OPPORTUNITE

#### CARTE ASSURANCE

**Votre assurance prendra en charge tous les frais de la prochaine intempérie.**

Conservez cette carte



### OPPORTUNITE

#### VOUS ETES LIBERE DE L'EMBARGO

Vous pouvez utiliser cette carte plus tard en la conservant ou la  vendre au prix que vous souhaitez



### OPPORTUNITE

#### INFLUENCE CULTURELLE

Si vous avez un pays émergent, développé ou développement durable, vous avez la possibilité d'organiser les Jeux Olympiques. Si vous acceptez, **payez 50 000 \$** et **chaque joueur vous verse 1 point de soft power**



### OPPORTUNITE

#### FORCE MILITAIRE

Suite au rétablissement du service militaire obligatoire, votre effectif militaire est multiplié par 2. Vous devenez la première puissance militaire en nombre d'hommes.

**Vous gagnez donc 2 points de Hard Power**



### OPPORTUNITE

#### INFLUENCE CULTURELLE

Une de vos universités rentre dans le classement des meilleures universités du monde.

**Vous remportez 1 point de Soft Power**



### OPPORTUNITE

#### INFLUENCE CULTURELLE

Votre pays a la possibilité d'organiser l'exposition universelle et d'attirer 4 Millions de visiteurs.

**Si vous acceptez, payez tout de suite 50 000 \$, gagnez 1 point de Soft Power et chaque joueur vous versera 5000 \$ pendant deux tours**



### OPPORTUNITE

#### METROPOLE MONDIALE

Le CBD de votre capitale s'embellit de la plus haute tour du monde.

**Vous remportez 1 point de Soft Power**



### OPPORTUNITE

**Allez à la case station spatiale internationale.**

**Si vous la possédez déjà, rendez-vous à la case départ**



### OPPORTUNITE

#### FISCALITE

Vous avez la possibilité de transformer un de vos territoires en paradis fiscal. De grands sièges d'entreprises s'installeront chez vous, mais votre image de marque est détériorée.

**Vous remportez 30 000 \$ et perdez 1 point de Soft Power**



### OPPORTUNITE

#### ECONOMIE

Des sièges sociaux de FTN s'installent chez vous. Les fruits de ces IDE vous permettent de **remporter 5 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### INNOVATION

Votre pays développé crée un nouveau technopôle dédié à la recherche médicale.

**Vous gagnez 10 000 \$ (si vous avez un pays développé)**



### OPPORTUNITE

#### SPORT

Un de vos pays gagne la coupe du monde de football. Vos habitants font la fête.

**Vous remportez 5 000 \$**



### OPPORTUNITE

#### ECONOMIE

Vous pourrez acheter un PMA ou un PED deux fois moins cher que le prix prévu grâce à une aide de la Banque mondiale.

Conservez cette carte.



### OPPORTUNITE

#### MIGRATIONS

Un de vos pays lance une campagne afin d'attirer des étudiants étrangers dans le pays.

**Pendant un an, vous avez 1 million d'habitants supplémentaires.**



### OPPORTUNITE

#### FINANCES

Suite à une catastrophe naturelle, vous avez fait un appel aux dons qui a généré plus de recettes que de dépenses.

**Vous gagnez 20 000 \$.**



### OPPORTUNITE

#### DEVELOPPEMENT DURABLE

Si vous possédez un pays développement durable, il a été élu pays le plus écologique de l'année. Pour votre bonne action pour la planète, vous recevez 25 000 \$ et 1 point de Soft Power.



### OPPORTUNITE

#### PARADIS FISCAUX

Vous placez votre argent dans des paradis fiscaux et mentez au FMI et à l'ONU : **pendant les 3 tours qui viennent, vous n'aurez pas à payer de taxes si vous tombez sur les cases FMI et ONU.**



### OPPORTUNITE

#### BABY BOOM

Si vous possédez le territoire de la France, le pays de l'amour, 9 mois après la Saint Valentin,  **votre population augmente d'1 million d'habitants**



### OPPORTUNITE

#### CONFLIT

Lors de la prochaine guerre dans laquelle vous n'êtes pas impliqué, vous pouvez venir en aide au belligérant de votre choix en ajoutant votre score de dés au sien. **Si votre coalition l'emporte, vous gagnez 2 points de Hard Power.**



### PROBLEME A GERER

#### EAU

Votre barrage a cédé, faites des réparations.

**Payez 10 000 \$**

*(Sauf si vous possédez la carte « Maîtrise des ressources en eau »)*



### PROBLEME A GERER

#### INTEMPERIE

Votre territoire est touché par un cyclone, faites des réparations.

**Payez 50 000 \$ et 1 million de personnes sont mortes, sauf si vous possédez un plan de protection des risques**



### PROBLEME A GERER

#### INTEMPERIE

Votre territoire est touché par des inondations, faites des réparations.

**Payez 10 000 \$, sauf si vous possédez un plan de protection des risques naturels.**



### PROBLEME A GERER

#### INTEMPERIE

Votre territoire est touché par un tremblement de terre, faites des réparations.

**Payez 10,000 \$ et 1 million de personnes sont mortes**



### PROBLEME A GERER

#### TAXE

Votre territoire émet trop de gaz à effet de serre.

**Payez 10 000 \$ pendant 2 tours dès que vous passez sur la case DEPART**



### PROBLEME A GERER

#### PANDEMIE

Votre territoire est touché par le CORONAVIRUS.

**1 million de personnes sont mortes**



### PROBLEME A GERER

#### PANDEMIE

Un de vos PMA est touché par la PESTE.

**La moitié de votre population est morte**



### PROBLEME A GERER

#### PANDEMIE

Votre territoire est touché par CHOLERA.

**1 million de personnes sont mortes**



### PROBLEME A GERER

#### GUERRE

Vous entrez en conflit avec le joueur précédent, celui qui fait le plus gros chiffre aux dés gagne la guerre. **Le perdant lui doit 5 points de HARDPOWER (tous ses points s'il en a moins de 5).**

*Si le joueur attaqué possède la bombe atomique, il est protégé par cette force de dissuasion et il n'y a pas de guerre. Si l'attaquant possède la bombe atomique, il gagne.*



### PROBLEME A GERER

#### INTEMPERIE

Votre territoire est touché par un tsunami, faites des réparations.

**Payez 10 000 \$ et 1 million de personnes sont mortes, sauf si vous êtes couvert par un plan de prévention des risques naturels qui réduit les dégâts de moitié.**



### PROBLEME A GERER

#### CATASTROPHE NATURELLE

Votre territoire est touché par un incendie suite à un orage en période de sécheresse. Des milliers d'hectares de forêts disparaissent en fumée. Faites des réparations et replantez des arbres.

**Payez 15 000 \$, sauf si vous êtes couvert par un plan de prévention des risques naturels.**



### PROBLEME A GERER

#### REVOLUTION

Votre population se révolte contre votre gouvernement.

**Calmez les tensions en baissant les impôts, vous perdez 30 000 \$**



### PROBLEME A GERER

#### GUERRE

Vous entrez en conflit avec le joueur précédent, celui qui fait le plus gros chiffre aux dés gagne la guerre. **Le perdant lui doit 3 points de HARDPOWER (tous ses points s'il en a moins de 3).**

*Si le joueur attaqué possède la bombe atomique, il est protégé par cette force de dissuasion et il n'y a pas de guerre. Si l'attaquant possède la bombe atomique, il gagne.*



### PROBLEME A GERER

#### DETTE

Pour faire face à une crise économique mondiale, vous vous êtes endetté pour relancer l'économie par une politique de grands travaux.

**Payez 20 000 \$ pendant 5 tours dès que vous passez sur la case DEPART**



### PROBLEME A GERER

#### CATASTROPHE INDUSTRIELLE

Votre capitale est touchée par un incendie dévastateur suite à une explosion dans une usine chimique. 10 000 foyers sont détruits.

**Payez 25 000 \$, sauf si vous êtes couvert par un plan de prévention des risques technologiques.**



### PROBLEME A GERER

#### ATTENTAT

Vous êtes victime d'une attaque terroriste de très grande ampleur par contamination des eaux de la capitale. **Vous perdez 10 millions d'habitants.**

Vous renforcez la sécurité de votre territoire.

**Payez 30 000 \$**



### PROBLEME A GERER

#### EPIDEMIE

Un de vos PMA ou PED est touché par une vaste épidémie d'Ebola. Fautes de moyens techniques et financiers, nous ne pouvez faire face.

**Vous perdez 5 millions d'habitants.**



### PROBLEME A GERER

#### CRISE ECONOMIQUE

Un krach boursier provoque une crise financière, puis des faillites de banques et d'entreprises en série. **Vos impôts diminuent de moitié pendant 2 tours**, le temps que l'économie reparte.



### PROBLEME A GERER

#### CRASH D'AVION

Un avion s'écrase dans la mégapole d'un de vos PMA et fait **1 million de morts** en provoquant un incendie géant et un mouvement de panique.

*Vous n'êtes pas concerné si vous n'avez pas de PMA ou si vous avez l'aéroport : l'avion aura pu se poser en urgence en prenant conscience de ses failles techniques.*



### PROBLEME A GERER

#### CATASTROPHE NATURELLE

Votre territoire est victime d'une pluie de météorites qui fait **5 millions de morts**, *sauf si vous possédez le centre spatial qui vous a permis de prévoir le phénomène et de faire évacuer les villes concernées auparavant.*



### PROBLEME A GERER

#### INTEMPERIE

Un gros orage provoque des coupures d'électricité en chaîne. Vous faites pour **40 000 \$** de réparations, *sauf si vous possédez la carte maîtrise de l'énergie.*



### PROBLEME A GERER

#### INTEMPERIE

Votre territoire est touché par une inondation, faites des réparations.

**Payez 15 000 \$**



### PROBLEME A GERER

#### GUERRE

Votre dictature est renversée par les pays voisins coalisés.

**Donnez 1 point de hard power à chacun des autres joueurs**



### PROBLEME A GERER

#### PANDEMIE

Votre territoire est touché par un virus inconnu.

**Payez 100 000 \$ pour faire des recherches si vous avez un pays développé. Sinon, vous perdez 3 millions d'habitants.**



### PROBLEME A GERER

#### MOUVEMENT POPULAIRE

Votre population, mécontente de votre manière de diriger le pays, revêt des gilets jaunes et bloque les ronds-points.

**Vous perdez 2 points de soft power, sauf si vous avez développé des compétences de négociateur.**



### PROBLEME A GERER

#### CATASTROPHE INDUSTRIELLE

Une centrale nucléaire d'un de vos pays développés explose. **Elle cause la mort de 2 millions d'habitants et nécessite 100 000 \$ de réparations immédiates. Pendant 2 tours, vous devez payer 25 000 \$ pour soigner les personnes irradiées.** (Sauf si vous possédez la maîtrise des énergies)



### PROBLEME A GERER

#### GUERRE

Vous entrez en conflit avec le joueur précédent, celui qui fait le plus gros chiffre aux dés gagne la guerre. **Le perdant lui doit 10 points de HARDPOWER (tous ses points s'il en a moins de 10).**

*Si le joueur attaqué possède la bombe atomique, il est protégé par cette force de dissuasion et il n'y a pas de guerre. Si l'attaquant possède la bombe atomique, il gagne.*



### PROBLEME A GERER

#### CONFLIT ECONOMIQUE

Une guerre commerciale s'engage avec votre voisin de droite. **Celui qui fait le plus petit score aux dés se retrouve pour deux tours sur la case « embargo »** car il ne peut plus commercer avec les autres pays.



### PROBLEME A GERER

#### BUG INFORMATIQUE

Un virus infecte massivement les systèmes informatiques de vos pays développés et développement durable.

**Vous devez payer 100 000 \$ de réparations et vous perdez un point de soft power** car vous avez laissé s'échapper des données confidentielles, ce qui dégrade votre image.



### PROBLEME A GERER

#### CONFLIT IDEOLOGIQUE

Vous vous lancez dans une grande opération de diffusion de votre culture dans les pays voisins (vente de films, ouverture d'instituts culturels...). **Cela coûte 20 000 \$.** Affrontez successivement aux dés vos voisins de droite et de gauche pour voir si vos investissements ont porté leurs fruits. **Ceux qui perdent donnent 1 point de soft power aux vainqueurs.**



### PROBLEME A GERER

#### URBANISME

Un building du CBD d'un de vos pays développés ou émergents s'effondre.

**Payez 10 000 \$ les frais de réparations.**



### PROBLEME A GERER

#### MIGRANTS

Suite à l'arrivée massive de migrants réfugiés de guerre,  **votre population augmente de 5 millions d'habitants.**

Vous devez en revanche construire des logements, des écoles et des hôpitaux, ce qui qui vous **coûte 50 000 \$.**



### PROBLEME A GERER

#### POLITIQUE INTERIEURE

Un adversaire politique s'allie à un parti étranger qui partage son idéologie et qui vient de remporter les élections sur son territoire. Leur nouveau président fait un discours contre votre gouvernement  
**Vous Perdez 1 point de soft power**



### PROBLEME A GERER

#### INVASION CULTURELLE

Votre voisin ouvre une chaîne de fast-food proposant de la nourriture de son pays. Elle a très vite un gros succès sur votre territoire.  
**Donnez 3 points de soft power à votre voisin de droite ou de gauche.**



### PROBLEME A GERER

#### INVASION MILITAIRE

Votre voisin de gauche annexe une partie de votre territoire en utilisant ses forces militaires.  
**Vous perdez 5 points de hard power que vous lui donnez, sauf si vous possédez la bombe atomique.**



### PROBLEME A GERER

#### CYBERCRIMINALITE

Des pirates informatiques ont hacké les serveurs de votre pays et menacent de rendre publics des dossiers confidentiels  
**Payez la rançon de 20 000 \$**



### PROBLEME A GERER

#### POLITIQUE INTERIEURE

Le 1<sup>er</sup> ministre a été victime d'un attentat vous devez régler vos problèmes de sécurité intérieure et réorganiser le gouvernement  
**Passez votre tour.**



### PROBLEME A GERER

#### POLITIQUE INTERIEURE

La corruption augmente dans votre pays, vous décrochez des affaires internationales pour régler cette affaire.  
**Passez 2 tours**



### PROBLEME A GERER

#### POLITIQUE INTERIEURE

Des lanceurs d'alerte ont obtenu des informations confidentielles sur des élus de votre gouvernement et menacent de les divulguer  
**Payez la rançon de 20 000 \$ ou passez 1 tour pour faire descendre la tension.**



### PROBLEME A GERER

#### CRISE ENERGETIQUE

Votre plateforme pétrolière à pris feu en haute mer. Vous devez limiter les déplacements pour éviter une crise énergétique.  
**Vous ne pouvez pas acheter de carte ACCESSIBILITE pendant 2 tours**



### PROBLEME A GERER

#### CRISE MIGRATOIRE

Lors de la prochaine guerre de la partie dans laquelle vous n'êtes pas impliqué, des migrants se réfugient sur votre territoire.

**Les accepter fera monter votre population de 10 millions d'habitants et vous devrez payer 25 000 \$ pendant 2 tours. Les refuser ne coûte rien.**



### PROBLEME A GERER

#### CRISE MIGRATOIRE

Un de vos pays développés ou développement durable fait rêver et attire les habitants des PMA. Ces migrants économiques **augmentent votre population de 5 millions d'habitants et vous coûte 30 000 \$ pendant deux tours** pour leur construire des logements et mettre en place des services.



### PROBLEME A GERER

#### ELECTIONS PRESIDENTIELLES

Les élections présidentielles sont tenues dans votre pays.

**Payez 30 000 \$** pour financer votre campagne des différents partis. Cette victoire du pluralisme vous permet de **gagner 1 point de soft power.**



### PROBLEME A GERER

#### CHOC PETROLIER

Suite à un conflit dans les pays pétroliers, le litre de kérozène augmente fortement.

**Vous devez payer 100 000 \$ si vous possédez un port ou un aéroport (200 000 \$ pour les deux), sauf si vous possédez un pays développement durable.**



### PROBLEME A GERER

#### DELINQUANCE

Le crime augmente dans votre pays, créant des problèmes intérieurs.

**Passez 1 tour pour régler ces problèmes.**



### PROBLEME A GERER

#### INTEMPERIES

Conservez cette carte

Les conditions climatiques empêchent le bon déroulement des opérations médicales. **Si une carte épidémie est piochée, vous perdez 1 million d'habitants en plus.**



### PROBLEME A GERER

#### CRISE ENERGETIQUE

Votre centrale électrique a été incendiée. Demandez de l'aide ou faites des réparations

**Payez 10 000 \$ au joueur possédant la case maîtrise de l'électricité ou passez votre tour.**



### PROBLEME A GERER

#### DIPLOMATIE

Suite à un arrêt des négociations avec une puissance étrangère, celle-ci vous impose un embargo.

**Allez en case embargo pendant 1 tour ou payez 1 point de hard power à votre voisin de droite**

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

1



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power

2



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power



Soft power

1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power
1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power
1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power
1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power
1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power	1  Hard power

2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power
2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power
2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power
2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power
2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power	2  Hard power

10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power
10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power
10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power
10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power
10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power	10  Hard power

## INDONESIE

**60 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

ACHAT : 220 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 5

POINTS DE HARD POWER : 6

**LOYER : 18 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 120 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 7 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 8 (+2)

**LOYER : 90 000 \$**

## ARGENTINE

**20 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

ACHAT : 220 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 6

POINTS DE HARD POWER : 5

**LOYER : 18 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 120 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 7 (+2)

**LOYER : 90 000 \$**

## TURQUIE

**80 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

ACHAT : 240 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 6

POINTS DE HARD POWER : 6

**LOYER : 20 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 120 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 8 (+2)

**LOYER : 100 000 \$**

## INDE

**100 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

ACHAT : 260 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 6

POINTS DE HARD POWER : 7

**LOYER : 22 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 120 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)

**LOYER : 110 000 \$**

## RUSSIE

**50 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

ACHAT : 260 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 7

POINTS DE HARD POWER : 6

**LOYER : 22 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 120 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)

**LOYER : 110 000 \$**

## CHINE

**100 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

ACHAT : 280 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 7

POINTS DE HARD POWER : 7

**LOYER : 24 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 120 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)

**LOYER : 120 000 \$**

## INDONESIE

**60 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 300 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 9 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 10 (+2)

**LOYER : 700 000 \$**

## ARGENTINE

**20 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 300 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 10 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)

**LOYER : 700 000 \$**

## TURQUIE

**80 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 300 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 10 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 10 (+2)

**LOYER : 750 000 \$**

## INDE

**100 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 300 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 11 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 12 (+3)

**LOYER : 800 000 \$**

## RUSSIE

**50 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 300 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 12 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 11 (+3)

**LOYER : 800 000 \$**

## CHINE

**100 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 300 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 12 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 12 (+3)

**LOYER : 850 000 \$**

## PEROU

30 millions d'habitants

### Niveau PED (Pays En Développement)

ACHAT : 180 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 4

POINTS DE HARD POWER : 5

**LOYER : 14 000 \$**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 6 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 7 (+2)

**LOYER : 70 000 \$**

## NIGERIA

60 millions d'habitants

### Niveau PED (Pays En Développement)

ACHAT : 180 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 5

POINTS DE HARD POWER : 4

**LOYER : 14 000 \$**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 7 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 6 (+2)

**LOYER : 70 000 \$**

## VIETNAM

40 millions d'habitants

### Niveau PED (Pays En Développement)

ACHAT : 200 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 5

POINTS DE HARD POWER : 5

**LOYER : 16 000 \$**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 7 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 7 (+2)

**LOYER : 80 000 \$**

## EGYPTE

40 millions d'habitants

### Niveau PED (Pays En Développement)

ACHAT : 140 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 4

POINTS DE HARD POWER : 3

**LOYER : 10 000 \$**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 6 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 5 (+2)

**LOYER : 50 000 \$**

## THAILANDE

70 millions d'habitants

### Niveau PED (Pays En Développement)

ACHAT : 140 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 3

POINTS DE HARD POWER : 4

**LOYER : 10 000 \$**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 5 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 6 (+2)

**LOYER : 50 000 \$**

## BOLIVIE

10 millions d'habitants

### Niveau PED (Pays En Développement)

ACHAT : 160 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 4

POINTS DE HARD POWER : 4

**LOYER : 12 000 \$**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 6 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 6 (+2)

**LOYER : 60 000 \$**

## PEROU

30 millions d'habitants

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)

**LOYER : 200 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 200 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 11 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 12 (+3)

**LOYER : 550 000 \$**

## NIGERIA

60 millions d'habitants

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 9 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 8 (+2)

**LOYER : 200 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : +200 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 12 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 11 (+3)

**LOYER : 550 000 \$**

## VIETNAM

40 millions d'habitants

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 9 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)

**LOYER : 220 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 200 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 12 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 12 (+3)

**LOYER : 600 000 \$**

## EGYPTE

40 millions d'habitants

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 7 (+2)

**LOYER : 150 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 200 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 11 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 10 (+3)

**LOYER : 450 000 \$**

## THAILANDE

70 millions d'habitants

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 7 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 8 (+2)

**LOYER : 150 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 200 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 10 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 11 (+3)

**LOYER : 450 000 \$**

## BOLIVIE

10 millions d'habitants

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 8 (+2)

**LOYER : 180 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 200 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 11 (+3)

POINTS DE HARD POWER : 11 (+3)

**LOYER : 500 000 \$**

## HAITI

**10 millions d'habitants**

### Niveau PMA (Pays les Moins Avancés)

ACHAT : 100 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 2

POINTS DE HARD POWER : 3

**LOYER : 6 000 \$**

### Niveau PED (Pays En Développement)

TRANSITION VERS LE PED : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 4 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 5 (+2)

**LOYER : 30 000 \$**

## ETHIOPIE

**40 millions d'habitants**

### Niveau PMA (Pays les Moins Avancés)

ACHAT : 100 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 3

POINTS DE HARD POWER : 2

**LOYER : 6 000 \$**

### Niveau PED (Pays En Développement)

TRANSITION VERS LE PED : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 5 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 4 (+2)

**LOYER : 30 000 \$**

## SENEGAL

**10 millions d'habitants**

### Niveau PMA (Pays les Moins Avancés)

ACHAT : 120 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 3

POINTS DE HARD POWER : 3

**LOYER : 8 000 \$**

### Niveau PED (Pays En Développement)

TRANSITION VERS LE PED : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 5 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 5 (+2)

**LOYER : 40 000 \$**

## BENGLADESH

**50 millions d'habitants**

### Niveau PMA (Pays les Moins Avancés)

ACHAT : 60 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 1

POINTS DE HARD POWER : 2

**LOYER : 2 000 \$**

### Niveau PED (Pays En Développement)

TRANSITION VERS LE PED : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 3 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 4 (+2)

**LOYER : 10 000 \$**

## YEMEN

**40 millions d'habitants**

### Niveau PMA (Pays les Moins Avancés)

ACHAT : 60 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 2

POINTS DE HARD POWER : 1

**LOYER : 4 000 \$**

### Niveau PED (Pays En Développement)

TRANSITION VERS LE PED : + 80 000 \$

POINTS DE SOFT POWER : 4 (+2)

POINTS DE HARD POWER : 3 (+2)

**LOYER : 20 000 \$**

## HAITI

**10 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 6 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 7 (+2)  
**LOYER : 90 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)  
**LOYER : 270 000 \$**

## ETHIOPIE

**40 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 7 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 6 (+2)  
**LOYER : 90 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 9 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 8 (+2)  
**LOYER : 270 000 \$**

## SENEGAL

**10 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 7 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 7 (+2)  
**LOYER : 100 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 9 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 9 (+2)  
**LOYER : 300 000 \$**

## BENGLADESH

**50 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 5 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 6 (+2)  
**LOYER : 30 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 7 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 8 (+2)  
**LOYER : 90 000 \$**

## YEMEN

**40 millions d'habitants**

### Niveau Pays Emergent

TRANSITION : + 100 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 6 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 5 (+2)  
**LOYER : 60 000 \$**

### Niveau Pays Développé

TRANSITION : + 150 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 8 (+2)  
POINTS DE HARD POWER : 7 (+2)  
**LOYER : 180 000 \$**

## STATION SPATIALE INTERNATIONALE

### Niveau Pays Développé

ACHAT : 350 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 12  
POINTS DE HARD POWER : 12  
**LOYER : 35 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 600 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 16 (+4)  
POINTS DE HARD POWER : 16 (+4)  
**LOYER : 1 100 000 \$**

## BASE SUR LA LUNE

### Niveau Pays Développé

ACHAT : 400 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 15  
POINTS DE HARD POWER : 15  
**LOYER : 50 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 700 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 20 (+5)  
POINTS DE HARD POWER : 20 (+5)  
**LOYER : 1 500 000 \$**

## FRANCE

**30 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développé

ACHAT : 300 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 7  
POINTS DE HARD POWER : 8  
**LOYER : 26 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 500 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 11 (+4)  
POINTS DE HARD POWER : 12 (+4)  
**LOYER : 900 000 \$**

## ROYAUME-UNI

**30 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développé

ACHAT : 300 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 7  
POINTS DE HARD POWER : 8  
**LOYER : 26 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 500 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 12 (+4)  
POINTS DE HARD POWER : 11 (+4)  
**LOYER : 900 000 \$**

## ETATS-UNIS

**60 millions d'habitants**

### Niveau Pays Développé

ACHAT : 320 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 7  
POINTS DE HARD POWER : 8  
**LOYER : 28 000 \$**

### Niveau Pays Développement Durable

TRANSITION : + 500 000 \$  
POINTS DE SOFT POWER : 12 (+4)  
POINTS DE HARD POWER : 12 (+4)  
**LOYER : 1 000 000 \$**



## ACCESSIBILITE

### Gare

ACHAT : 200 000 \$

Être en possession de cette carte permet à vos territoires d'être reliés aux autres par voie ferrée. L'accessibilité étant une qualité dans une économie mondialisée, vous pouvez ainsi importer et exporter.

**Vous gagnez donc 3 points de soft power. Cela monte à 4 si vous possédez les 4 cartes « accessibilité ».**



## ACCESSIBILITE

### Port

ACHAT : 200 000 \$

Être en possession de cette carte permet à vos territoires d'être reliés aux autres par voie maritime. L'accessibilité étant une qualité dans une économie mondialisée, vous pouvez ainsi importer et exporter.

**Vous gagnez donc 3 points de soft power. Cela monte à 4 si vous possédez les 4 cartes « accessibilité ».**



## ACCESSIBILITE

### Aéroport

ACHAT : 200 000 \$

Être en possession de cette carte permet à vos territoires d'être reliés aux autres par voie aérienne. L'accessibilité étant une qualité dans une économie mondialisée, vous pouvez ainsi importer et exporter.

**Vous gagnez donc 3 points de soft power. Cela monte à 4 si vous possédez les 4 cartes « accessibilité ».**



## ACCESSIBILITE

### Centre spatial

ACHAT : 200 000 \$

Être en possession de cette carte permet à vos territoires d'être reliés à l'espace. **Vous gagnez donc 3 points de soft power. Cela monte à 4 si vous possédez les 4 cartes « accessibilité ».**

Il est nécessaire de posséder cette carte pour pouvoir acheter la station spatiale internationale.



## MAITRISE DES RESSOURCES

### Electricité

Être en possession de cette carte permet à vos territoires de produire de l'électricité et d'en vendre aux autres.

ACHAT : Pour obtenir cette carte, vous devez la gagner aux enchères. Pour cela, chaque joueur marque sur un papier ce qu'il est prêt à donner, puis tout le monde dévoile sa somme d'argent. Celui qui propose la somme la plus élevée l'emporte.



## MAITRISE DES RESSOURCES

### Eau

Être en possession de cette carte permet à vos territoires de disposer de ressources abondantes en eau et d'en vendre aux autres.

ACHAT : Pour obtenir cette carte, vous devez la gagner aux enchères. Pour cela, chaque joueur marque sur un papier ce qu'il est prêt à donner, puis tout le monde dévoile sa somme d'argent. Celui qui propose la somme la plus élevée l'emporte.



## ACCESSIBILITE Gare

### LOYER

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 50 000 \$

Si vous possédez deux cartes « accessibilité » :

- 100 000 \$

Si vous possédez trois carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 1 pt de soft power

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 2 pts de soft power



## ACCESSIBILITE Port

### LOYER

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 50 000 \$

Si vous possédez deux cartes « accessibilité » :

- 100 000 \$

Si vous possédez trois carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 1 pt de soft power

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 2 pts de soft power



## ACCESSIBILITE Aéroport

### LOYER

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 50 000 \$

Si vous possédez deux cartes « accessibilité » :

- 100 000 \$

Si vous possédez trois carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 1 pt de soft power

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 2 pts de soft power



## ACCESSIBILITE Centre spatial

### LOYER

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 50 000 \$

Si vous possédez deux cartes « accessibilité » :

- 100 000 \$

Si vous possédez trois carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 1 pt de soft power

Si vous possédez une carte « accessibilité » :

- 100 000 \$ + 2 pts de soft power



## MAITRISE DES RESSOURCES Electricité

### LOYER

Il est proportionnel au nombre d'habitants :

- moins de 100 M d'habitants : 25 000 \$ + 1 point hard power
- de 100 à 150 M d'habitants : 50 000 \$ + 1 point de hard power
- de 150 à 200 M d'habitants : 150 000 \$ + 2 points de hard power
- de 200 à 250 M d'habitants : 200 000 \$ + 2 points de hard power
- plus de 250 M d'habitants : 250 000 \$ + 3 points de hard power



## MAITRISE DES RESSOURCES Eau

### LOYER

Il est proportionnel au nombre d'habitants :

- moins de 100 M d'habitants : 25 000 \$ + 1 point hard power
- de 100 à 150 M d'habitants : 50 000 \$ + 1 point de hard power
- de 150 à 200 M d'habitants : 150 000 \$ + 2 points de hard power
- de 200 à 250 M d'habitants : 200 000 \$ + 2 points de hard power
- plus de 250 M d'habitants : 250 000 \$ + 3 points de hard power







































