

COMPOSITION DU JEU

Ce jeu contient :

- 41 cartes CHANCE
- 15 cartes COORDINATION
- 6 cartes «STOCK»
- 6 cartes «ON FABRIQUE, ON VEND»
- 6 cartes «Les Banques Financent»
- 15 cartes d'une valeur de 10 Rapports de force chacune
- 20 cartes d'une valeur de 5 Rapports de force chacune
- 50 cartes d'une valeur de 1 Rapport de force chacune

On distingue **2 caisses différentes** contenant les rapports de force :

- La première est appelée **RESERVE DU JEU** au départ elle contient tous les rapports de force ; elle appartient au jeu : c'est cette réserve qui distribue, ou reprend tous les Rapports de force aux joueurs.

- La deuxième est appelée **CAISSE DE SOLIDARITE**; elle est alimentée par les joueurs, et son contenu leur appartient; ils la partagent entre eux à des occasions précises indiquées dans le cours du jeu.

- 48 cartes de **SOLUTIONS** (à choisir lors de la négociation)
- 6 pions en plastique représentant chacun des joueurs, c'est-à-dire 6 entreprises
- 6 étiquettes se fixant sur ces pions, et portant chacun un nom d'entreprise en lutte *
- 42 sigles en plastique de couleur différente, symbole des diverses entreprises
- 2 dés.

* Suivant le fil de l'actualité, vous avez toute liberté de modifier le nom des entreprises (utiliser pour cela les étiquettes vierges).

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur représente une entreprise luttant contre le licenciement de son personnel. Le jeu est prévu pour un nombre maximum de 6 joueurs, et un nombre minimum de 2 joueurs.

REMARQUE IMPORTANTE

Ce jeu présente une grande particularité : **IL NE FAIT PAS APPEL A L'ESPRIT DE COMPETITION. ON NE S'Y BAT PAS LES UNS CONTRE LES AUTRES**, et ceci, quel que soit le choix fait par le joueur.

En effet, au départ chaque joueur choisit :

- il peut jouer seul
- ou bien il joue en coordination avec les autres.

Le jeu consiste à ce que chaque entreprise en lutte contre le licenciement obtienne une véritable négociation en accumulant le maximum de **RAPPORTS DE FORCE**.

En lançant les 2 dés, l'entreprise s'arrête sur des cases, et se trouve dans une situation donnée par les différentes cases. Suivant cette situation, elle gagne ou perd des rapports de force.

N.B. - Si un joueur obtient un double aux dés, il peut jouer une deuxième fois.

- Si le double est obtenu au moment où le joueur se trouve dans l'obligation d'attendre un tour pour raisons diverses, suivant les cases, cette attente est annulée.

- Si un joueur fait **3 doubles de suite**, il va directement en prison, sans passer par la case n. 1 **RASSEMBLEMENT DES LUTTES**, et subit la situation indiquée dans cette case (voir détail case **PRISON**, Index b):

Si au cours du jeu un joueur n'a plus de **RAPPORTS DE FORCE** et qu'il en ait besoin dans l'immédiat, il a la possibilité de puiser dans la caisse **SOLIDARITE** après avoir demandé l'accord des autres joueurs. Toute-

fois le joueur qui aura au départ fait le choix de jouer seul ne pourra puiser dans cette caisse SOLIDARITE (commune aux joueurs coordonnés).

FIN DU JEU

Il existe trois façons de finir le jeu.

1) vous avez choisi de jouer seul : vous pouvez finir la partie lorsque vous arrivez sur la case n. 40 NEGOCIATION, et que vous avez en votre possession un minimum de 20 rapports de force. Vous pouvez alors choisir votre solution sans attendre les autres joueurs (voir barème des négociations).

2) vous jouez seul également, mais vous avez en votre possession la carte STOCK et la carte ON FABRIQUE ON VEND, plus un minimum de 20 rapports de force. Vous pouvez vous rendre directement case n. 40 NEGOCIATION, sans passer par les autres cases, et négocier votre solution sans attendre les autres joueurs (voir barème).

3) vous jouez en coordination avec d'autres joueurs; la partie se termine lorsque toutes les cartes «RAPPORT DE FORCE», figurant au départ de la partie dans la réserve du jeu auront été réparties entre tous les joueurs (y compris leur caisse de solidarité). Chaque entreprise pourra alors choisir sa solution en fonction du nombre de rapports de force en sa possession.

D'autre part, la quantité de rapports de force contenue dans la caisse solidarité est répartie à ce moment-là entre tous les joueurs coordonnés seulement.

BAREME DE NEGOCIATION

a) moins de 20 rapports de force : PAS DE SOLUTION.

b) de 20 à 29 rapports de force : LE JOUEUR TIRE AU SORT UNE PETITE SOLUTION.

c) de 30 à 39 rapports de force : LE JOUEUR TIRE AU SORT UNE MOYENNE SOLUTION.

d) de 40 à 70 rapports de force : LE JOUEUR TIRE AU SORT UNE BONNE SOLUTION (si celle-ci ne lui plaît pas, il peut en tirer une autre, et une seule seulement). Celle-ci est alors retenue, on ne peut revenir en arrière.

e) plus de 70 rapports de force avec obligatoirement la carte «LES BANQUES FINANCIERES» et l'ACCORD DES POUVOIRS PUBLICS : LE JOUEUR TIRE AU SORT UNE TRES BONNE SOLUTION et il a droit à 3 tirages successifs (mais il ne peut toujours pas revenir en arrière).

N.B. La carte «LES BANQUES FINANCIERES» s'obtient par simple arrêt sur la case n. 31, l'ACCORD DES POUVOIRS PUBLICS s'obtient par simple arrêt sur la case n. 37 «PRESIDENT DE LA REPUBLIQUE» ou par simple arrêt sur 2 cases ministérielles (7, 17, 27 au choix). Il vous suffira, pour cela, de déposer votre sigle dans ces cases.

RECOMMANDATIONS

Au cours du jeu, vous aurez parfois à tirer des cartes CHANCE et COORDINATION, après avoir utilisé ces cartes, vous devez les remettre sous le paquet.

Vous aurez également à utiliser des SIGLES pour signaler votre passage dans certaines cases (voir détail par case). Le sigle est un symbole en plastique de couleur, chaque couleur représentant une entreprise (soit 7 par entreprise).

réserve du jeu. Néanmoins, leurs réactions sont hasardeuses : tirez une carte CHANCE'

CASE 27 PREMIER MINISTRE Vous recevez 3 rapports de force de la part de la réserve du jeu. En effet vous avez réussi à ce que le premier ministre parle de votre conflit. Si d'autres joueurs sont en même temps dans cette case, ou dans les cases n. 17 et n. 7, les conflits ont une plus grande audience, et chacun reçoit 1 rapport de force supplémentaire de la part de la réserve du jeu.

Déposez également votre sigle dans cette case, témoin de votre passage, vous aurez besoin d'un appui ministériel lors de la négociation.

CASE 28 «ON FABRIQUE, ON VEND» Vous avez la possibilité de remettre en route les chaînes de fabrication et de vendre vos produits. Ceci aidant à populariser votre lutte. Vous avez malgré tout un choix important à faire :

a) vous décidez de ne pas fabriquer, vous perdez 3 rapports de force que vous donnez à la réserve du jeu.

b) vous fabriquez et vous vendez. Néanmoins les risques sont grands; lancez un dé :

Chiffre pair : c'est une réussite, recevez 20 rapports de force sous la forme d'une carte appelée «ON FABRIQUE, ON VEND».

Chiffre impair : vous avez des ennuis, vous êtes obligés d'arrêter la fabrication. Vous perdez 10 rapports de force, que vous redonnez à la réserve du jeu.

Dans le cas où un joueur s'arrête dans la case n. 28, et qu'il possède déjà sa carte «ON FABRIQUE, ON VEND», il gagne 3 rapports de force.

Nous tenons à rappeler qu'en possédant les deux cartes STOCK et «ON FABRIQUE, ON VEND», le joueur peut se rendre directement case n. 40 NEGOCIATION à condition d'avoir, en plus de ces deux cartes, 20 rapports de force. Il peut alors négocier, s'il a fait le choix de jouer seul au début du jeu.

CASE 29 COORDINATION Tirez une carte Coordination. Le joueur qui a choisi de jouer seul ne tire pas de carte Coordination, pour lui c'est une case neutre.

CASE 30 A.N.P.E. (Agence Nationale pour l'Emploi).

Si vous avez au moins 10 rapports de force, vous n'êtes pas isolés et vous obtenez beaucoup de l'A.N.P.E., vous gagnez 3 rapports de force venant de la réserve du jeu.

En revanche, si vous avez moins de 10 rapports de force, vous êtes très seul, et l'A.N.P.E. fait de vous ce qu'elle veut. Elle vous envoie alors en stage de formation, case n. 21, vous vous trouvez dans la situation de la case n. 21.

CASE 31 FINANCEMENT DES BANQUES Pour avoir un plan de relance aboutissant à une très bonne solution, il est indispensable d'obtenir l'accord de financement des banques. L'arrêt dans la case n. 31 vous donne donc droit à une carte FINANCEMENT DES BANQUES.

CASE 32 PORTES OUVERTES Les journées Portes Ouvertes ont lieu dans votre usine, et c'est un grand succès. Vous gagnez 3 rapports de force de la réserve du jeu et vous tirez une carte Coordination.

CASE 33 MANIFESTATION SUR LES ROUTES:

— Si vous avez au moins 10 rapports de force, vous en gagnez 3 autres venant de la réserve du jeu.

— Si vous avez moins de 10 rapports de force, vous allez directement case n. 38 TRIBUNAL, et vous vous trouvez dans la situation de cette case.

CASE 34 CHANCE Tirez une carte CHANCE'

CASE 35 ASSEDIC Cet organisme peut verser aux travailleurs licenciés collectivement pour motif économique une allocation de chômage de 90 % du salaire, cette allocation est remise en cause trimestriellement sur avis d'une commission paritaire à majorité gouvernementale. Cette allocation risque de démobiliser les travailleurs, donc vous perdez 1 rapport de force, qui va à la réserve du jeu. Pour freiner cette démobilisation, vous pouvez, si vous le voulez, faire un effort particulier en donnant 2 rapports de force à la réserve du jeu; vous déposez alors votre sigle, témoin de votre action, et vous n'aurez plus à donner de rapport de force lorsque vous serez de nouveau confronté à l'ASSEDIC.

CASE 36 UNITE ET DIVISION L'unité des travailleurs doit sans cesse se renforcer; elle est essentielle pour la victoire car elle augmente vos chances.

Lancez les dés. Si vous obtenez un chiffre supérieur ou égal à 6, vous êtes unis et vous recevez 10 rapports de force venant de la réserve du jeu.

Si vous obtenez un chiffre inférieur à 6, vous êtes divisés, donc vous perdez 10 rapports de force qui vont à la réserve du jeu.

CASE 37 PRESIDENT DE LA REPUBLIQUE Il parle de votre conflit, donc vous gagnez 4 rapports de force venant de la réserve du jeu. Si d'autres joueurs se trouvent dans cette case, de même que dans les cases n. 7, 17 et 27 (les ministres), ils reçoivent chacun 1 rapport de force supplémentaire. De plus, vous déposez votre sigle dans cette case, car l'accord du président de la République vous est favorable en négociation.

CASE 38 TRIBUNAL Vous passez en jugement. Vous présentez une bonne défense, mais la justice est un peu un hasard. Lancez les dés :

a) vous avez 7 et plus : vous êtes acquitté et vous recevez 4 rapports de force venant de la réserve du jeu pour votre victoire.

b) vous avez moins de 7 : vous êtes condamné et vous allez en prison (case n. 13) sans passer par la case n. 1, et vous vous trouvez dans la situation de la case n. 13 avec index C.

CASE 39 SYNDICATS NATIONAUX Ceux-ci vous soutiennent. Vous gagnez 4 rapports de force venant de la réserve du jeu, et vous tirez une carte de Coordination.

CASE 40 NEGOCIATION Vous pouvez négocier et finir la partie, sans attendre les autres joueurs, à condition d'avoir au minimum 20 rapports de force en votre possession. Voir paragraphes FIN DU JEU et BAREME DE NEGOCIATION.

✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱

RECOMMANDATION

Le jeu contient 300 rapports de force utilisables pour 6 joueurs.

Mais pour 5 joueurs, utilisez seulement 250 rapports de force.

pour 4 joueurs, utilisez seulement 200 rapports de force.

pour 3 joueurs, utilisez seulement 150 rapports de force.

pour 2 joueurs, utilisez seulement 100 rapports de force.

- il possède de 10 à 19 rapports de force :
il donne 1 rapport de force à la Caisse de Solidarité;
- il possède de 20 à 29 rapports de force :
il donne 2 rapports de force à la Caisse de Solidarité;
- il possède de 30 à 39 rapports de force :
il donne 3 rapports de force à la Caisse de Solidarité;
- il possède plus de 40 rapports de force :
il donne 4 rapports de force à la Caisse de Solidarité.

CASE 13 PRISON Il y a 3 possibilités :

a) Vous allez directement dans la case PRISON. Pour vous aider à en sortir, tous les autres joueurs donneront 1 rapport de force à la CAISSE DE SOLIDARITE. Mais le résultat se faisant attendre un peu, vous devez passer 1 tour.

b) Vous avez fait successivement 3 doubles avec les dés et vous allez en prison. Même règle que a) : vous passez 1 tour.

c) Vous arrivez en PRISON, par renvoi de la case n. 38 TRIBUNAL, ou de la case n. 24 DETTES. Dans ce cas, le processus sera le même que a), mais vous passerez 2 tours au lieu d'un.

N.B. : Dans tous les cas, en sortant de prison, vous allez directement case n. 16 FETES OUVRIERES sans utiliser les dés; les autres entreprises se trouvant entre les cases n. 8 et n. 18 vous y rejoignent directement, et chaque joueur à la fête recevra 2 rapports de force de la réserve du jeu.

CASE 14 MISSION REGIONALE C'est un mécanisme créé par la Préfecture. Ceci est accueilli favorablement par l'opinion publique. Vous gagnez 1 rapport de force de la part de la réserve du jeu. Mais les résultats de cette mission qui est chargée d'étudier la situation de votre entreprise sont incertains : vous tirez une carte CHANCE'

CASE 15 POPULATION LOCALE Il est essentiel d'obtenir son soutien. Pour cela vous devez faire un effort et donner 1 rapport de force. Il se peut que cet effort soit récompensé. Lancez un dé :

Chiffre impair : vous avez échoué dans votre action;

Chiffre pair : vous avez réussi, la population locale entre dans votre lutte. Désormais, chaque fois que vous vous arrêterez dans cette case, vous recevrez 4 rapports de force de la réserve du jeu. D'autres joueurs s'y arrêtent également, vous recevez 2 rapports de force supplémentaires de la réserve du jeu.

Pour mémoire, mettez votre sigle de couleur dans cette case.

CASE 16 FETES OUVRIERES Vous avez pu organiser une fête ouvrière jeux, buvette, débats... C'est une réussite, vous gagnez 2 rapports de force de la part de la réserve du jeu. Tous les joueurs entre les cases n. 8 et n. 18 sauf ceux qui se trouvent pour le moment en prison vous rejoignent en case n. 16 et chacun gagne 2 rapports de force de la part de la réserve du jeu.

CASE 17 MINISTRE DES FINANCES (cf. case n. 27): vous avez réussi à faire parler ce ministre de votre lutte. Recevez 2 rapports de force de la réserve du jeu. Si d'autres joueurs sont en même temps dans cette case ou dans la case MINISTRE DE L'INDUSTRIE, l'audience des conflits en cours est accrue, et chaque joueur présent dans ces cases reçoit 1 rapport de force supplémentaire de la part de la réserve du jeu. Par ailleurs, vous y déposez votre sigle, témoin de votre passage, afin d'avoir l'appui de ce ministre lorsque vous négocierez.

CASE 18 PARTIS POLITIQUES DE GAUCHE

Ceux-ci vous soutiennent, vous recevez 2 rapports de force de la part de la réserve du jeu.

CASE 19 TELEVISION, RADIO Vous faites une ou plusieurs actions pour que la TV et la radio parlent de votre lutte : donnez 2 rapports de force à la réserve du jeu. Mais que va-t-on dire sur vous. Tirez une carte CHANCE.

CASE 20 CHANCE Tirez une carte CHANCE.

CASE 21 STAGE DE FORMATION Le stage est généralement un mauvais tour de l'administration. Vous pouvez accepter le stage : dans ce cas, vous passez 1 tour car le stage vous freine dans votre action. Vous pouvez refuser le stage et, pour le combattre, vous devez donner 2 rapports de force à la réserve du jeu.

CASE 22 POLICE Vous êtes confrontés à la police : occupation brutale de l'usine par les forces de l'«ordre», arrestation des délégués... Vous marquez des points dans l'opinion publique qui condamne cette violence. Recevez 3 rapports de force de la réserve du jeu. Mais la police vous freine dans votre action : ATTENDEZ UN TOUR'

CASE 23 STOCK Il s'agit de la mise à l'abri de votre stock en lieu sûr. Vous avez le choix entre :

a) ne pas vous emparer du stock : vous perdez 3 rapports de force que vous donnez à la réserve du jeu.

b) vous tentez l'opération : elle ne sera pas forcément une réussite, principalement à cause de la surveillance des R.G. (Renseignements Généraux). Lancez un dé :

Chiffre pair : opération réussie. Vous recevrez 20 rapports de force sous la forme d'une carte «stock».

Chiffre impair : échec. Vous perdez 10 rapports de force.

Dans le cas où un joueur s'arrête dans la case n. 23 et qu'il possède déjà la carte «stock», il GAGNE 3 RAPPORTS DE FORCE.

Si le joueur s'arrête dans cette case, alors qu'il avait déjà gagné cette carte «stock» lors d'un tour précédent, puis perdue à cause de la perspicacité des R.G., il doit renoncer définitivement à cette carte. Il ne peut l'obtenir à nouveau, mais il gagne 1 rapport de force de la part de la réserve du jeu.

La carte «stock», plus une autre carte particulière appelée «ON FABRIQUE, ON VEND» obtenue en case 28, vous permettent d'aller DIRECTEMENT EN CASE n. 40 NEGOCIATION. Ceci à condition d'avoir, en plus de vos deux cartes, au moins 20 rapports de force. Vous vous trouvez alors dans la situation de la case n. 40.

CASE 24 DETTES Vous avez des dettes, et vous ne pouvez plus les payer. Ce sont les impôts, le loyer, les remboursements de crédits, les assurances, etc... L'administration vous accable. Vous avez le choix entre :

a) PAYER VOS DETTES : vous donnez 3 rapports de force à la réserve du jeu.

b) NE PAS PAYER VOS DETTES : vous allez directement en prison (index C) sans passer par la case RASSEMBLEMENT NATIONAL DES LUTTES.

CASE 25 COUPURE E.D.F. TELEPHONE Vous occupez votre usine, mais on vous coupe le téléphone et le courant. Vous avez le choix entre :

a) passer 1 tour.

b) aller voir immédiatement le syndic (case n. 8), sans passer par la case n. 1 RASSEMBLEMENT NATIONAL DES LUTTES' vous vous trouvez dans la situation de la case n. 8.

CASE 26 PARTIS POLITIQUES DE DROITE Dans votre département, les élus de droite sont hélas majoritaires ; vous perdez 2 rapports de force que vous donnez à la

EXPLICATION DES CASES

CASE 1 DEPART Cette case est partagée en 2 parties.

1) C'est d'abord, au début du jeu, la case d'où démarrent les joueurs. A ce moment-là, chaque joueur, ainsi que la caisse solidarité, reçoit 5 rapports de force provenant de la réserve, comme munition de départ.

En effet, un conflit fait parler de lui à son début, et obtient dans sa région un certain nombre de rapports de force.

Pour pouvoir démarrer, chaque joueur doit faire un 6 avec l'un des dés. EXEMPLE :

— le joueur fait 6 et 5, il se rend à la case 11 «syndicats locaux».

— le joueur fait 2 et 5, il ne démarre pas.

Après un tour complet, les joueurs ne repasseront plus sur la case DEPART n. 0, mais sur la case RASSEMBLEMENT DES LUTTES n. 1.

2) la deuxième partie, numérotée case n. 1, est intitulée RASSEMBLEMENT NATIONAL DES LUTTES.

Les joueurs sont décidés à lutter; après un tour complet, chaque joueur recevra 2 rapports de force chaque fois qu'il passera par cette case 1; s'il tombe pile sur cette case, il recevra alors 4 rapports de force.

CASE 2 CADRES Pour gagner votre lutte contre les licenciements, vous avez besoin du maximum de forces, y compris celle des cadres de votre entreprise, qui, de plus, sont salariés comme vous dans l'entreprise. Vous devez donc les gagner à votre cause et obtenir leur soutien; pour cela vous devez faire un premier effort et donner 1 rapport de force (ce rapport de force retourne dans la réserve du jeu, et non dans la caisse solidarité). Il se peut que cet effort soit récompensé. Lancez un seul dé :

- chiffre impair : vous avez échoué;

- chiffre pair : vous avez réussi, les cadres entrent dans la lutte avec vous; désormais chaque fois que vous vous arrêterez dans cette case, vous recevrez 4 rapports de force (pris dans la réserve), mais si d'autres joueurs s'y arrêtent également, vous recevez 2 rapports de force supplémentaires. Pour mémoire, mettez votre sigle de couleur dans cette case.

CASE 3 COMITE DE SOUTIEN Un comité de soutien a été créé pour soutenir votre lutte; vous recevez 1 rapport de force (pris dans la réserve du jeu). Mais si la population locale vous est déjà acquise (présence de votre sigle dans la case n. 15) votre comité de soutien est plus fort, et vous recevez 2 rapports de force supplémentaires. Si les sigles d'autres entreprises sont également présents dans la case n. 15, vous recevez également 1 rapport de force par sigle présent (nous rappelons que le sigle déposé dans certaines cases est la marque de votre passage, sous certaines conditions de cette case).

CASE 4 AFFICHAGE Vous avez déjà 8 rapports de force en votre possession : vous gagnez 2 rapports de force; en effet, vous êtes assez nombreux et vous avez assez de force pour faire votre affichage sans problème. C'est une information réussie auprès du public. Cela augmente encore votre force.

Vous avez moins de 8 rapports de force en votre possession : vous n'êtes pas encore assez forts pour entreprendre un affichage et on vous accuse de déprédation des lieux publics; vous allez donc en case n. 38 (tribunal).

CASE 5 COMMERCANTS Le commerce d'une ville est d'autant plus florissant qu'il n'y a pas de problème de chômage; de plus, les commerçants sont en contact avec un pourcentage important de la population; ils peuvent donc vous aider

à populariser votre action. Vous devez donc les gagner à votre cause et obtenir leur soutien. Pour cela, vous devez faire un effort et donner 1 rapport de force à la réserve du jeu; il se peut que cet effort soit récompensé; lancez un seul dé :

Chiffre impair : vous avez échoué;

Chiffre pair : vous avez réussi; les commerçants entrent dans la lutte avec vous.

Désormais, chaque fois que vous vous arrêtez dans cette case, vous recevrez 4 rapports de force; mais si d'autres joueurs s'y arrêtent également, vous recevrez 2 rapports de force supplémentaires.

Pour mémoire, mettez votre sigle de couleur dans cette case.

CASE 6 MUNICIPALITE Elle est composée des élus de la population. Quelle que soit sa couleur politique, elle est de toutes façons à conquérir (prêt de locaux municipaux, influence favorable sur la préfecture et les administrations diverses, secours financiers et subventions, protection des travailleurs en lutte dans leur usine occupée). Vous devez donc la gagner à votre cause et obtenir son soutien; pour cela vous devez faire un effort et donner 1 rapport de force. Il se peut que cet effort soit récompensé; lancez un seul dé :

Chiffre impair : vous avez échoué;

Chiffre pair : vous avez réussi. La municipalité entre dans la lutte avec vous. Désormais, chaque fois que vous vous arrêtez dans cette case, vous recevrez 4 rapports de force, mais si d'autres joueurs s'y arrêtent également, vous recevez 2 rapports de force supplémentaires.

Pour mémoire, mettez un sigle de couleur dans cette case.

CASE 7 MINISTRE DE L'INDUSTRIE Vos actions ont conduit le ministre de l'industrie à parler de votre entreprise, vous gagnez 1 rapport de force. Si un autre joueur s'y trouve déjà, vous recevez chacun 1 rapport de force supplémentaire de la réserve du jeu. Par ailleurs, vous y déposez votre sigle, témoin de votre passage, afin d'avoir l'appui de ce ministre lorsque vous négocierez.

CASE 8 SYNDIC Le syndic (voir lexique ci-jointe) vous empêche d'agir dans le sens de votre lutte. Vous perdez 2 rapports de force. Ses décisions sont diverses, tirez donc une carte CHANCE.

CASE 9 COORDINATION Tirez une carte Coordination. Le joueur qui a choisi de jouer seul ne tire pas de carte Coordination; pour lui, c'est une case neutre.

CASE 10 PRESSE Afin d'obtenir une certaine popularisation de votre lutte, vous donnez 1 rapport de force à la réserve du jeu. La presse parle de vous, mais de quelle façon ? Tirez une carte CHANCE.

CASE 11 SYNDICATS LOCAUX L'Union syndicale locale a décidé de vous soutenir. Vous gagnez 2 rapports de force, de la part de la réserve du jeu. Mais si le bureau syndical national (Syndicats nationaux), case n. 39, soutient une autre entreprise, vous en bénéficiez également : vous gagnez 1 rapport de force par joueur présent dans la case n. 39.

CASE 12 SOLIDARITE Nous savons que la solidarité des travailleurs est l'un des facteurs principaux de la victoire. Chaque joueur s'arrêtant dans cette case donnera un nombre minimum de rapports de force A LA CAISSE DE SOLIDARITE, en fonction du barème suivant :

— il possède moins de 10 rapports de force :
il ne donne rien;

LEXIQUE

A.N.P.E. : Agence Nationale pour l'Emploi; organisme public chargé de recenser les Chômeurs et les offres d'emploi.

A.S.S.E.D.I.C. : Organisme Paritaire (Syndicats ouvriers et Patrons) qui gère les cotisations de chômage prélevées sur les salaires et pour les comptes patronaux et distribuées aux chômeurs sous formes d'allocations.

COORDINATION : Regroupement des Travailleurs en lutte pour l'emploi; ce sont les Travailleurs des entreprises qui délèguent leurs représentants au fonctionnement de la Coordination.

«**FETE OUVRIERE**» : Fête organisée par les Travailleurs en lutte avec stand de popularisation et de divertissement.

«**PORTES OUVERTES**» : Se dit d'une opération organisée par des ouvriers en occupation de leur usine qui consiste à ouvrir les portes à la population pour visiter cette entreprise.

RASSEMBLEMENT NATIONAL DES LUTTES : Il s'agit là d'une case symbolisant le rassemblement des luttes en France (luttes pour l'emploi).

REGIE NATIONALE : Ce sont des entreprises dont le capital est tenu majoritairement par l'état.

NATIONALISATION : Comme Régie Nationale.

SYNDIC : Homme de loi, désigné par le Tribunal de Commerce pour gérer une entreprise à la place du patron après une cessation de paiement ou un dépôt de bilan (faillite).

UNITE-DIVISION : Unité du personnel d'une entreprise en lutte lorsque celui-ci est uni; - Division lorsque le personnel se fractionne en plusieurs groupes avec des orientations divergentes.

STAGES DE FORMATION : Période de formation proposée par l'A.N.P.E. à des chômeurs, normalement pour apprendre un métier, hélas bien souvent pour caser provisoirement des chômeurs.

RAPPORT DE FORCE : Situation favorable dans un conflit. Exemple, il y a rapport de force par rapport au patron si les ouvriers arrêtent le travail pour exiger un meilleur salaire. Le rapport de force peut être favorable ou défavorable; il se comprend comme une situation de force, comme des **POSITIONS** tenues par les protagonistes (ouvriers et patrons).

SIGLES : Signe représentant une entreprise.

G.I.E. : Groupement d'Intérêt Economique : sorte de «chapeau» juridique qui rassemble plusieurs entreprises sur des points utilisés en commun : (exemple plusieurs entreprises utilisant un même ensemble de locaux, ou restaurant ou des services comptables en commun, etc...).