



# La guérison du monde

## Règle du jeu



### Introduction

Ce jeu m'a été inspiré par le livre « *La guérison du monde* » d'Eugène LENOIR paru aux éditions Fayard – 2012.

En voici la présentation par l'auteur lui-même :

*« L'homme est-il seulement un « homo economicus » ? Notre monde est malade, mais la crise économique actuelle, qui polarise toutes les attentions, n'est qu'un symptôme de déséquilibres beaucoup plus profonds. La crise que nous traversons est systémique : elle touche tous les secteurs de la vie humaine. Elle est liée à des bouleversements de nos modes de vie sans doute aussi importants que ceux advenus au néolithique, lorsque l'être humain a cessé d'être nomade pour devenir sédentaire.*

*Il existe pourtant des voies de guérison. En m'appuyant sur des expériences concrètes, je montre l'existence d'une autre logique que celle, quantitative et mercantile, qui conduit notre monde à la catastrophe : une logique qualitative qui privilégie le respect de la Terre et des personnes au rendement, la qualité d'être au « toujours plus ». Je plaide aussi pour une redécouverte éclairée des grandes valeurs universelles – la vérité, la justice, le respect, la liberté, l'amour, la beauté – afin d'éviter que l'homme moderne, mû par l'ivresse de la démesure, mais aussi par la peur et la convoitise, ne signe sa propre fin. »*

### Nombre de joueurs

2 à 5 joueurs.

### Nombre de manches

À 2 joueurs, il y a 4 manches et à partir de 3 joueurs, il y a autant de manches qu'il y a de joueurs.

### Composition du jeu

198 cartes :

6 séries de 6 cartes « action »



3 séries de 6 cartes « attaque »



1 série de 6 cartes « protection »



9 « limitation de progression »



18 « fin de limitation de progression »



111 cartes « progression » (5, 10, 20 et 50)



## **But du jeu**

Le but du jeu est de guérir le monde. Pour cela il faut que le taux des six Valeurs Universelles (Vérité, Justice, Respect, Liberté, Amour et Beauté) soit égal à 100 malgré les attaques des adversaires.

## **Distribution des cartes**

Chaque joueur reçoit 7 cartes. Les cartes restantes forment la pioche.

## **Déroulement du jeu**

Au premier tour, le premier joueur prend une carte de la pioche (il en a alors 8). Il a 4 possibilités de jeu :

- 1) *poser une carte « action » devant lui,*
- 2) *poser une « limitation de progression » à l'un de ses adversaires,*
- 3) *poser une carte « protection » devant lui (voir le paragraphe « carte protection »),*
- 4) *se défausser d'une carte de son jeu en la posant, face visible, sur la « défausse »*

Les joueurs suivants ont 2 possibilités de plus :

- 5) *attaquer l'adversaire en posant sur sa carte « action » une carte « attaque »*
- 6) *poser une carte « fin de limitation de progression » sur leur carte « limitation de progression » s'ils en avaient une.*

Aux tours suivant, les joueurs peuvent, en plus des 6 possibilités précédentes :

- 7) *poser une carte « progression » à côté d'une de leurs cartes « action » déjà posées.*

## **Disposition du jeu**

Chaque joueur dispose de son jeu en colonnes de la manière suivante pour chacune des Valeurs Universelles :

Validité de la progression



Progression



Limitation / fin de limitation



Protections

normale



coup de maître



## **Progression des Valeurs Universelles**

Pour gagner, il faut que chaque Valeur Universelle atteigne le taux de 100. Pour cela il faut accumuler les cartes pour arriver à un total de 100 sans toutefois le dépasser et sans utiliser 2 fois le taux de 50 pour une même Valeur Universelle. Un joueur ne peut poser une carte « progression » que sur une Valeur Universelle en cours de validité tout en respectant la « limitation de progression » s'il y a lieu.

## **Cartes « protection »**

Les joueurs peuvent poser les cartes « protection » à leur tour et cela leur rapporte alors 50 points au final.

Elles peuvent aussi être posées à tout moment (même si ce n'est pas son tour) lorsque le joueur subit une attaque. La protection doit correspondre à l'attaque, c'est le « coup de maître » qui rapporte 200 points au final.

Correspondance entre les cartes « action » et les cartes « attaque » :

« action »	<i>Vérité</i>	« attaque »	<i>Mensonge</i>
	<i>Justice</i>		<i>Iniquité</i>
	<i>Respect</i>		<i>Mépris</i>
	<i>Liberté</i>		<i>Servitude</i>
	<i>Amour</i>		<i>Haine</i>
	<i>Beauté</i>		<i>Laideur</i>

Quand un joueur réalise un « coup de maître », il tire une carte de la pioche pour compléter son jeu puis joue comme si c'était son tour (ce qui peut faire perdre un tour à certains joueurs).

Un joueur qui a posé une « protection » (coup de maître ou non) ne peut plus être attaqué sur cette Valeur Universelle et la « limitation de progression » ne s'applique plus pour cette Valeur Universelle.

## **Limitation de progression**

Si un joueur a devant lui une « limitation de progression », il ne peut pas poser des cartes « progression » de 20 ou de 50 pour l'ensemble de ses Valeurs Universelles exceptées celles qui sont protégées par une carte « protection ». Pour lever la « limitation de progression », le joueur doit poser une carte « fin de limitation de progression » ou une carte « protection ». Cette dernière ne protégeant que la Valeur Universelle correspondante.

## **Fin de manche**

Une manche se termine :

- quand un joueur a réalisé toutes les Valeurs Universelles ou
- quand il n'y a plus de carte à la pioche et que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes.

## **Décompte des points**

Seules les cartes posées comptent.

- + total des progressions
- + le joueur qui a la meilleure progression gagne 120 points (à partager si plusieurs joueurs ont la même progression)
- + le joueur qui a rempli le contrat (progression de  $6 \times 100 = 600$ ) gagne en plus 150 points
- + chaque protection rapporte 50 points ou 200 points si c'est un coup de maître.
- si un joueur a gardé dans sa main une protection, il perd 50 points.

## **Fin de partie**

Quand toutes les manches sont jouées, le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.