



SOCIETE DES APATRIDES

Edition de jeux

Règles du jeu de

L'ETAT-MONDE

Un autre monde possible, la terre est à tous



« La condition humaine est l'exercice de la volonté d'avoir,

Etre est son raisonnement et la Liberté son résultat.

C'est une formule d'Humanité »

PHILOSOPHIE DE L'ETAT- MONDE

S'INSPIRANT des héritages culturels, religieux, politiques et humanistes du Monde, à partir desquels se sont développés les valeurs universelles que constituent les droits inviolables et inaliénables de la personne humaine, ainsi que la liberté, la démocratie, l'égalité et l'Etat de Droit ;

SE BASANT sur la faiblesse humaine, c'est-à-dire la pauvreté, la misère, la solitude, la maladie et la mort pour la faire reculer par l'entraide, la solidarité, l'Amour fraternel et finalement la Paix Universelle ;

S'ORIENTANT vers la satisfaction générale des intérêts essentiels au genre humain que sont l'accès au bien-être, c'est-à-dire boire de l'eau, se nourrir, se vêtir, se loger, se déplacer, se chauffer, se soigner, s'éduquer, communiquer ;

EVITANT toutes dérives démagogiques, toutes politiques politiciennes mais FAVORISANT l'humilité, l'intégrité et la vérité ;

RESOLUS à tenir compte des phénomènes humains liés à la notion de mondialisation pour créer une société mondiale d'équilibre, de justice et de Paix et à créer des traités mondiaux contre toutes formes de tyrannies, d'injustices, de crimes, de corruptions.

GENERANT de l'espoir, de l'espérance, de la joie pour toutes les générations et principalement pour les générations naissantes,

Cette philosophie vise à la réalisation d'une géopolitique parfaite.

RECONNAISSANT à tout membre de la société humaine de signer cette règle du jeu, sans distinction aucune et de la traduire et la diffuser dans toutes les langues du Monde.

De l'âge de raison à l'âge vénérable, au-delà des frontières et des différences,

Soyons acteurs d'un Monde meilleur et jouons au jeu de société :

L'ETAT-MONDE Un autre monde est possible, la terre est à tous



CONTENU DU JEU

- ▶ 1 coffret en bois comprenant :
- ▶ 1 Tapis de jeu
- ▶ 1 Présentoir de carte contenant :
 - 12 pions représentant les libertés de conscience
 - 1 dé
 - 1 jeton coupable/innocent
 - 100 billets de la monnaie universelle (World notes)
 - 60 cartes de dignité (se nourrir, se soigner, se vêtir, s'éduquer, se déplacer, se loger)
 - 50 cartes questions Genius (sur fond bleu)
 - 75 cartes questions junior (sur fond blanc)
 - 30 cartes « énergie » (fossile, nucléaire, renouvelable)
 - 50 cartes « organisation » (institution, association, organisme)
- ▶ 1 règle du jeu

Détail du contenu

Présentation du tapis de jeu (codes couleurs)

1. **Cases « périlleuses » (à dégradé noir) :**

- Représentent les périls que rencontrent les membres de la société mondiale
- Nous pouvons être « coupable » ou « innocent » en fonction des risques encourus (guerre, révolution planétaire, trafic d'armes, mafia, catastrophe naturelle, tribunal pénal international).

2. **Cases « géostratégiques » (à dégradé rouge) :**

- Représentent les zones géopolitiques de la planète
 - En fonction de la zone sur laquelle nous nous trouvons il est possible de :
 - répondre à une question posée
 - d'échanger une carte
 - acheter une carte
- (G8, Moyen Orient, ACP Afrique Caraïbe Pacifique, ALENA Association de Libre Echange Nord Américain, Union Européenne)

3. **Cases « droits fondamentaux » (à dégradé bleu) :**

- Représentent les 6 conditions fondamentales de la dignité humaine
- En fonction de la case sur laquelle nous nous situons, nous recevons la carte correspondante
(se nourrir, se déplacer, se loger, se soigner, s'éduquer, se vêtir)

4. **Cases « moyens » (à dégradé orangé) :**

- Représentent les outils nécessaires pour accéder à la dignité
- Lire la consigne correspondante quand nous nous trouvons sur l'une de ces cases
(communication, migration, natalité, spéculation)

5. **Cases « neutralité » (à dégradé blanc) :**

- Représentent des zones susceptibles d'illustrer la paix dans le monde grâce notamment :
 - à la monnaie universelle représentée par une colombe (banque mondiale)
 - à l'arbre des libertés de conscience (Mésopotamie) pour le rapprochement et l'unité des libertés de conscience (religions, croyances, philosophies, non-croyances)
 - au troc solidaire

6. **Cases « énergies » et « organisations » (à dégradé jaune) :**

- Représentent les énergies (fossiles, nucléaires, renouvelables) et les organisations (ONG, entreprise, association, état, etc.) qui permettent et régissent le fonctionnement de la société mondiale
- Sur ces cases nous tirons la carte correspondante et obtenons ou perdons un droit relatif à ces deux thématiques.

Présentation de la colonne de cartes

1. **Cartes « énergie »** : A piocher quand le pion se trouve sur la case correspondante
2. **Cartes « organisation »** : A piocher quand le pion se trouve sur la case correspondante
3. **Cartes « questions Genius »** : A piocher quand le pion se trouve sur une case géostratégique et correspondent à des questions QCM sur la mondialisation, l'utopie et les conditions de développement
4. **Cartes « questions Junior »** : A piocher quand le pion se trouve sur une case géostratégique et correspondent à des questions QCM sur la mondialisation, l'utopie et les conditions de développement

5. **Cartes « dignité ou droits fondamentaux »** : Au nombre de 6 (se nourrir, se loger, se soigner, se déplacer, s'éduquer, se vêtir), le premier joueur en possédant les 6 à gagner la partie

6. **Billets de la « monnaie universelle »** : A l'effigie de la colombe, correspondant à la moyenne pondérée de toutes les monnaies du monde

Présentation des pions, jeton et dé

• **Pions** : Représentent les symboles non exhaustifs des grandes libertés de conscience et/ou religions et/ou croyances et/ou non croyances du monde.



• **Jeton innocent/coupable** : à lancer en pile ou face lorsque les pions se retrouvent sur les cases périlleuses.

Le joueur se trouvant le plus près du Tribunal Pénal International énonce alors un jugement précisé sur cette case

• **Dé** : classique

DEROULEMENT DE LA PARTIE

But du jeu

Il s'agit pour chaque joueur de satisfaire les conditions de dignité humaine (au nombre de 6) nécessaire dans le nouvel ordre mondial ainsi en jeu

Pour cela les joueurs :

Obtiendront durant la partie des droits ou au contraire en seront privés.

Devront répondre à des questions sur les organisations et les énergies qui régissent la société

Se serviront de la monnaie unique mondiale pour préserver leur droit ou l'échanger contre des conditions de dignité.

Début du jeu

1. Chaque joueur doit choisir un pion parmi les symboles des libertés de conscience représentées (hindouisme, judaïsme, christianisme, islam, bouddhisme, shintoïsme)

Ils les placent ensuite sur la case Mésopotamie (case départ)

2. Les joueurs font un tour de dé, celui qui obtient le plus petit nombre commence à jouer, puis c'est aux autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. Le 1^{er} joueur lance le dé et avance son pion, il lit la consigne inscrite sur la case

4. puis c'est au tour des autres joueurs.

Consignes

► Sauf au 1^{er} tour, à chaque fois que les joueurs passent par la case départ, ils empochent 1 million de world notes.

► Les joueurs lisent les cartes organisation et énergie à voix haute.

► Si un joueur tombe sur une question, c'est à un autre joueur de la lui poser.

► Dès lors qu'un joueur possède les 6 cartes de dignité, il a gagné la partie et les autres continus.

► Retourner en Mésopotamie signifie que l'on ne touche pas les 1 million.

► A chaque bonne réponse aux questions, le joueur empoche 1 million de World notes.

► Quand un joueur doit être jugé, c'est au joueur le plus près du tribunal pénal international de choisir un des jugements énoncé sur la case.