

MONIQUE ET MICHEL PINÇON-CHARLOT
présentent

KAPITAL!

QUI GAGNERA LA GUERRE DES CLASSES ?




la ville brûle

RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée d'une partie : 45 à 60 minutes

But du jeu : tenter de mettre à bas les mécanismes de la domination sociale pour gagner la guerre des classes !

La sociologie invite à dépasser le simple constat (« il y a des inégalités économiques et sociales ») pour comprendre et déconstruire les rouages d'un système capitaliste dans lequel des êtres humains exploitent d'autres êtres humains. Avec cette sociologie de combat, il s'agit de donner le goût de la résistance et le désir du changement au bénéfice d'une humanité progressiste et solidaire.

En avançant sur le plateau de **Kapital!** (qui compte 82 cases, soit l'espérance de vie moyenne des Français), vous allez être mis en situation d'expérimenter les rapports entre dominants et dominés, et le fait que ces inégalités n'ont rien de naturel mais sont le fruit de stratégies mises en œuvre par les plus puissants pour accaparer le maximum de richesses et conserver leurs privilèges.

Treize ans de vie, tel est l'écart entre riches et pauvres ! Moins de suivi médical, accidents du travail, métiers dangereux et épuisants, tabac, alcool... l'espérance de vie est de 71,7 années pour les hommes les plus modestes contre 85 pour les plus aisés (respectivement 80 ans contre 88,2 ans pour les femmes).

PRÉPARATION DE LA PARTIE

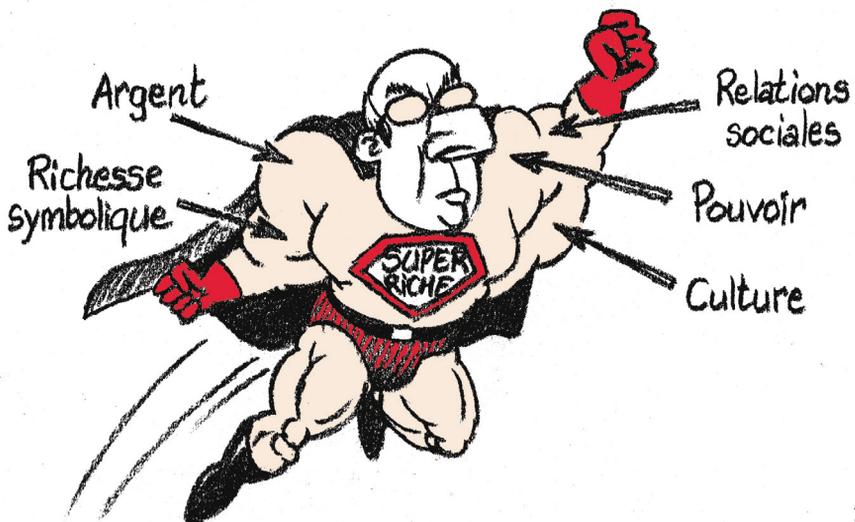
- Séparez les cartes « Dominants » et « Dominés », mélangez chaque paquet et placez-les sur le plateau aux emplacements dédiés.
- Découpez et assemblez les figurines.
- Triez les billets en fonction du type de Kapital : financier, social, culturel et symbolique.



La grande richesse est faite de capital financier, bien sûr... mais pas seulement! Appartenir à la classe dominante, c'est avoir beaucoup d'argent mais aussi disposer d'un capital culturel important: dès le plus jeune âge la culture se transmet grâce aux fréquentations familiales (amis aux prestigieuses professions, réalisateurs de films, musiciens, peintres...), visites de musées, sorties à l'opéra, collections d'art de la famille, mais aussi établissements scolaires sélectifs et grandes écoles ouvrant les portes du pouvoir.

Le capital social est constitué par les relations que les dominants (banquiers, actionnaires, patrons de presse, hommes politiques...) entretiennent entre eux. Le capital symbolique, c'est le prestige social qui découle d'un nom, d'un titre, d'une fonction, d'une belle adresse: il montre que les autres formes de richesse sont là, sans même avoir besoin de les mettre en avant.

Ces quatre types de capitaux se nourrissent et se renforcent les uns les autres.



ATTRIBUTION DES RÔLES

De la même façon que le hasard décide que l'on naît dans une famille des beaux quartiers ou d'une cité défavorisée, un lancer de dé déterminera si vous jouerez la partie dans la peau d'un membre de la classe dominante ou de la classe dominée.



Une classe sociale est un ensemble de personnes qui ont les mêmes façons de vivre et de travailler, qui sont conscientes d'appartenir au même groupe et qui s'organisent de manière solidaire pour défendre leurs intérêts communs. C'est la place que l'on occupe dans la société, avec plus ou moins de pouvoirs et de richesses, qui définit notre classe sociale.



La classe dominante est composée des propriétaires et actionnaires des banques, des entreprises, des industries dans lesquelles travaillent les membres des autres classes sociales (classes populaires, classes moyennes et classes supérieures). Pour le dire autrement, les dominants ne s'enrichissent pas grâce à leur travail, mais grâce au nôtre...

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le dominant (en cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé). Les autres seront des dominés.

Chaque joueur choisit une figurine qu'il place sur la case « Départ »... et en route pour la lutte des classes !

DÉBUT DE LA PARTIE

On distribue à chaque joueur son stock initial de Kapitaux : le joueur dominant commence avec 50 K de chaque type de Kapital, les autres joueurs commencent avec 10 K de chaque type de Kapital.

Les futurs riches héritiers naissent avec une petite cuillère en or dans la bouche, et surtout démarrent dans la vie avec le patrimoine accumulé par leurs parents, grands-parents et arrière-grands-parents...

Attention !

1. C'est toujours le joueur dominant qui commence : privilégié un jour, privilégié toujours !
2. Comme dans la vraie vie, c'est toujours le riche qui tient la banque...

L'argent étant le nerf de la guerre des classes, les puissants ont toujours contrôlé les banques, aussi bien privées que publiques. Ainsi, le gouverneur de la Banque de France est François Villeroy de Galhau. Son père, énarque et polytechnicien, était lui aussi directeur de banque.

3. On ne peut pas avoir un nombre négatif de Kapital. Si vous n'avez plus de billets, vous continuez à jouer et à avancer, vous n'accumulez pas de dettes mais vous ne pouvez plus participer aux échanges d'argent jusqu'à ce que vous récupériez des Kapitaux au fil de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant sur le plateau de jeu. Si le dé affiche un 6, le joueur relance le dé et avance encore. Une fois définitivement arrêté sur une case, le joueur tire une carte dans le paquet correspondant à sa classe sociale (dominant ou dominé). Il lit à haute voix l'énoncé de la carte, et les joueurs effectuent l'action demandée. Et n'oubliez pas de lire aussi les éclairages sociologiques proposés par Monique et Michel...

La carte jouée est mise de côté. Si vous épuisez toutes les cartes, mélangez et reprenez les cartes mises de côté.

Attention ! Si un joueur dominé et un joueur dominant stationnent sur la même case, le dominant donne au dominé 10 K symbolique.

L'entre-soi des riches est aussi précieux pour eux que l'air que l'on respire ! La richesse et le pouvoir de chacun rejaillissent sur les autres : on est encore plus riche au contact des autres riches ! Cet entre-soi participe à la construction du sentiment d'impunité d'une classe qui ne connaît ni le doute ni la culpabilité face aux conséquences dramatiques des politiques économiques menées à leur seul profit et à cause desquelles des centaines de milliers de personnes vivent dans la précarité et la pauvreté.

LES CASES SPÉCIALES

Quand un joueur tombe sur une case spéciale, il ne tire pas de carte action, tous les joueurs sont concernés de la façon suivante :



Révolution : tous les billets de Kapitaux des joueurs sont mis au centre, comptés, et redistribués équitablement entre les joueurs. S'il reste des Kapitaux non divisibles équitablement, ce reliquat revient au joueur dominant. Se sentir dispensé des règles de solidarité avec les dominés est le propre de cette classe.



Grève générale : les dominés arrêtent de produire et d'enrichir le dominant ! Celui-ci passe son tour (trop occupé à négocier pour régler le problème) et perd 30 points de Kapital financier.



Tous ensemble : la solidarité de classe est une arme puissante... les dominants le savent bien et se serrent les coudes pour défendre leurs intérêts. Et si on s'y mettait, nous aussi ? Grâce à cette case d'alliance, chaque dominé peut exiger du joueur dominant 2 billets du Kapital de son choix.



Prison : Si un joueur dominé tombe sur cette case, il y reste et passe son tour. Le dominant, en pareil cas, paiera un avocat hors de prix et ne passera pas son tour (vous avez déjà vu un col blanc en prison, vous ?). Il perdra en revanche 20 K financier, c'est le prix de son as du barreau, et 10 K symbolique.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint (ou dépasse) la case « Arrivée ». Afin de déterminer le joueur vainqueur, on procède au décompte des points de la façon suivante :

	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Arrivée	5 points	0 points	0 points	0 points	0 points
K financier	4 points	3 points	2 points	1 points	0 point
K social	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
K culturel	4 points	3 points	2 points	1 points	0 point
K symbolique	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point

Comme vous le savez maintenant, pour être un dominant, il ne suffit pas d'être le plus riche, ni d'être arrivé le premier. Chaque type de capital vaut peu de choses s'il est isolé, aussi les « premiers de cordée » chers à Emmanuel Macron sont ceux qui cumulent le plus des quatre types de capital. C'est grâce à cela qu'ils conservent leurs privilèges et s'assurent que rien ne change.

Notez les scores finaux sur un tableau tel que celui-ci :

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Points «Arrivée»					
Points K financier					
Points K social					
Points K culturel					
Points K symbolique					
TOTAL DES POINTS					

Attention !

- En cas d'égalité entre un dominé et le dominant, ce dernier sera déclaré vainqueur (bien essayé, mais pas suffisant pour détrôner les dominants !).
- S'il y a égalité entre plusieurs joueurs dominés, c'est celui qui a accumulé la plus grosse somme, tous types de K confondus, qui l'emporte.

ET APRÈS ?

Si vous souhaitez rejouer une partie, le joueur qui vient de gagner sera le dominant, et il démarrera cette nouvelle partie en conservant le pactole déjà accumulé. Les autres joueurs doivent rendre tous leurs Kapitaux à la banque, et démarreront la nouvelle partie avec les quantités initiales prévues pour les classes inférieures, sans broncher.

Les classes dominantes forment de véritables dynasties familiales qui se transmettent de génération en génération leur patrimoine financier, culturel, social et symbolique. Ainsi, leur réussite doit bien moins à leur mérite qu'aux privilèges dont ils disposent dès la naissance et dont les autres classes sociales ne disposent pas.



Un jeu de
Monique et Michel Pinçon-Charlot • Illustré par **Étienne Lécroart**
Conception **Anouk Tomas** • Édition **Marianne Zuzula**
Graphisme **ADGP** • Fabrication **Carta Mundi**

éditions la ville brûle • lavillebrule.com

