

4 à 6 joueurs  
Durée ≥ 90mn  
Public : ados/adultes  
Type : jeu de société

# MoLoCoCi

## Le jeu des Monnaies Locales Complémentaires Citoyennes

### Présentation

MoLoCoCi est un jeu de plateau coopératif, dont le but est de **faire circuler la monnaie locale complémentaire citoyenne sur votre territoire**, à travers l'achat et la vente de biens et de services, et ainsi comprendre et utiliser son pouvoir de « **consom'acteur** ».

Ce jeu est aussi un outil d'éducation à un mode de consommation qui favorise les circuits courts et s'inscrit dans l'**économie sociale et solidaire**.

### Matériel

La boîte comprend 1 plateau de jeu 50X50, une enveloppe « imprimerie » contenant des billets neufs (équivalents à 8540 MLCC), 2 planches de billets euros (8540 €) et MLCC (vide),

8 cartes « **P** » comme **Prestataires** à la pioche

8 cartes « **C** » comme **Consom'acteurs**, à la pioche également.

17 cartes « entreprise », 4 cartes et 4 carnets « **info-action** », les bons d'échanges, et selon la version que vous avez choisie, 1 dé, 6 pions et 7 boules de laine feutrée ou lutins en feutrine pour signaler les comptoirs de change.

### Mise en place et mécanique du jeu

- Ouvrir le plateau, disposer les cartes **P** et **C** aux emplacements destinés, les pions au centre, les bons d'échange sur la case Sel et sur le côté, le dé, les « laines » pour les comptoirs de change, les 2 planches de billets, l'enveloppe « imprimerie » pleine de billets de MLCC tout neufs, et enfin les cartes « entreprises » identiques aux cases.
- Le cercle central sur le plateau (« Revenu Universel ») est le départ du jeu pour tous les joueurs. Quand ils retomberont sur cette case par la suite, ils recevront 430 euros.
- Les deux planches de billets se présentent ainsi :
  - **Pochette orange** (vide en début de jeu): ce sont les propriétés de l'association MLCC. La poche « Caisse de l'association » recevra le résultat des adhésions d'entreprises en MLCC. L'autre poche se remplira des euros venus des comptoirs à l'occasion des conversions, et qui constitueront le « Fonds de réserve en euros », déposés dans une banque éthique.
  - **Pochette noire** : d'un côté, les euros du « Revenu Universel » qui serviront à payer la mise de départ de chaque joueur et ensuite 430 euros à chaque arrêt sur la case centrale. L'autre côté de la pochette, « Masse monétaire internationale », vide pour le moment, recevra le résultat des adhésions d'entreprises en euros, qui n'en ressortiront jamais car partis dans le commerce international et la spéculation.
- S'il y a 6 participants, chaque joueur perçoit la somme de **1100 €**, d'entrée de jeu : 1x500 €, 1x200€, 1x100€, 2x50€, 7x20€, 6x10€, 8x5. À 5 joueurs, **1320 €** chacun ; et à 4 joueurs, **1650 €** chacun.
- Les cartes « entreprise » sont classées par catégorie de couleur : bleu foncé : habitat /énergie, violet : communication, jaune : santé/bien-être, orange : sport/loisirs, rouge : alimentation, vert : agriculture, bleu clair : art/culture. Le prix d'adhésion est indiqué sur chaque carte.
- Les comptoirs de change sont des prestataires qui effectuent les conversions Euros / MLCC. 1 MLCC égale 1 €. Un comptoir de change est signalé par une « laine » de la couleur de la case prestataire en question. A noter : 1 seul comptoir par catégorie de couleur.
- Case « **Zéro déchets** » : ce sont les ressourceries ou recycleries à prix libre. Le joueur met la somme de son choix dans la cagnotte solidaire.
- Case « **Cagnotte solidaire** » : c'est un fonds de solidarité, pour soutenir un prestataire dans la panade. Les joueurs décident collectivement de la façon de l'utiliser.
- Case « **On se bouge** » : relancez le dé. Si vous souhaitez vous déplacer à pied ou à vélo, c'est le montant du dé relancé, si vous souhaitez vous déplacer à cheval ou en covoiturage, c'est 2 fois le montant du dé.
- Case « **Sel** » : le joueur obtient un **bon d'échange** qui permet d'échanger un bien ou un service avec un autre prestataire mais aussi d'échanger leurs activités. Ce bon d'échange est mis de côté et sera utile ultérieurement.
- Les cases **pioches P et C** renseignent sur la gouvernance des monnaies locales ou réservent quelques surprises !

- Les cases « **Info-Action** » : maison des associations, ateliers citoyens, chantiers participatifs, mouvements alternatifs. C'est le moment de s'exprimer ! Le joueur prend connaissance de la carte correspondante et partage ses propres expériences, à l'oral et, si il le souhaite, par écrit sur le carnet info-action de la couleur correspondante.

## Déroulement du jeu

Les joueurs se concertent pour désigner parmi eux, une ou deux personnes qui s'occupent de la circulation des billets, distribuent à chaque joueur la mise de départ (plus tard le RU), procurent les cartes « entreprises » et les « laines ». Traditionnellement le joueur ayant fait le plus grand chiffre commence la partie, puis on se succède dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dé indique le nombre de cases à parcourir dans le sens qu'on choisit.

S'il arrive sur une case à bandeau de couleur, le joueur peut adhérer en tant que **prestataire** pour la somme figurant sur la **carte**, qui sera réglée en euros en tout début de jeu, mais en MLCC ensuite s'il le peut (1). **On ne peut pas cumuler toutes les cartes d'une même couleur.** Pas de monopole chez les MLCC... Si le joueur ne peut pas payer l'entreprise, il peut demander un financement participatif pour lancer un projet, ou demander un prêt au fonds de réserve en euros. Les conditions du prêt seront déterminées par le collectif des joueurs, par consensus.

Quand un autre joueur s'arrête sur une case de prestataire, il doit le bien ou le service, au prix indiqué sur la carte du prestataire. S'il ne peut pas payer, la cagnotte solidaire est là, ou tout autre moyen à discuter collectivement (la faillite est interdite !)

Si un prestataire souhaite être **comptoir de change**, et qu'il n'y en ait pas d'autre dans cette catégorie de couleur, on le signale par une « laine » sur la case en question. Quand un autre joueur tombera sur une case « comptoir » et s'il a des euros à convertir, le titulaire du comptoir prend ses euros, les remet au « fonds de réserve » de l'association, et en échange donne à son client l'équivalent en MLCCs, prises dans l'enveloppe « imprimerie ». Ces MLCCs sont désormais en circulation et vont faire fonctionner les échanges dans le réseau. A noter que le titulaire du comptoir pourra faire lui-même ses propres conversions, mais seulement quand son tour viendra de jouer.

*(1) le règlement d'une adhésion en euros sort du jeu et se noie dans la « masse monétaire internationale », qui sert à des opérations boursières, gonfle les fonds spéculatifs via les marchés financiers et alimente l'évasion fiscale. Le règlement en MLCC est encaissé par l'association.*

## Condition de fin de partie et victoire

Deux conditions : Aucun joueur ne doit se trouver en faillite, et aucune entreprise ne doit rester inoccupée, sinon tout le monde a perdu.

La partie s'arrête quand il n'y a plus assez d'euros pour verser le RU. A ce moment, faites les comptes pour voir si votre territoire est assez résilient pour faire face à une crise économique.

**Comptez** la monnaie disponible (euros et MLCC en circulation ensemble) :

la monnaie présente sur le plateau + la caisse de l'association + le fonds de réserve en euros.

**Résultat final** : comparez cette somme à la somme de départ de la poche Revenu Universel (8540 euros).

Votre monnaie disponible est-elle :

- inférieure à 8540 ? Vous vous êtes mal débrouillés ! Votre territoire s'est encore appauvri !
- sensiblement égale à 8540 ? Bon, vous avez créé de l'activité, orienté la consommation, mais la monnaie reste rare !
- égale ou supérieure à 10675 (+ 25%) ? C'est mieux !
- égale ou supérieur à 12810 (+ 50%) ? Bien !
- égale ou supérieure à 14945 (+75 %) ? Bravo !
- égale à 17080 (+ 100 %) ? Quasiment impossible : car cela signifierait que tous les euros délivrés par le RU ont été convertis et qu'aucun n'a été perdu. Comment avez-vous fait ?

Mais quel que soit votre score (à battre une prochaine fois!) vous pouvez être satisfaits : la banque et les multinationales ont été indirectement boycottés, la MLCC a bien circulé, préservant l'environnement et profitant au territoire. Des liens se sont tissés entre prestataires et consom'acteurs. Un bon moment de convivialité. Tous gagnants !

## Cette règle du jeu est adaptable !

Toutes les Monnaies Locales Complémentaires Citoyennes de France peuvent s'y reconnaître, du moins dans l'esprit, car il a fallu faire des simplifications par rapport au fonctionnement réel (en particulier en ce qui concerne les adhésions). En effet, il fallait à la fois maintenir l'allusion au Monopoly, en inverser la logique (*solidarité* en place d'*accaparement*), montrer concrètement l'avantage de la MLCC sur l'euro, et que le jeu reste dynamique.

Les MLCC qui utilisent ce jeu sont invitées à adapter la règle à leur mesure et à leur convenance en allant chercher la version modifiable sur <http://adml63.org/wp-content/uploads/2019/02/Presentation-et-regle-du-jeu-Molococi.odt>