

REGLES DE COMPORTEMENT DU GROUPE CULTUREL "A"

1. Les hommes de la culture A (ou Alpha) sont très courtois et doux. Nouer et entretenir des amitiés, c'est plus important que tout. Toutefois, les amitiés doivent obéir à un système de règles relativement strictes (explications ci-dessous). Les représentants A respectent leurs aînés. Les femmes font partie du patrimoine de l'homme.
2. L'aîné du groupe remet une carte de six paquets, de cartes de différentes couleurs numérotées de 1 à 20, à chaque participant du groupe pour faire du troc. L'échange se fait toujours entre deux personnes seulement : chacun dépose une carte sur la table, une chaise ou sur le dos de la main, face vers le bas. Lorsque les deux cartes sont déposées, on vérifie : celui qui a déposé la valeur la plus basse gagne les deux cartes. Celui qui n'a plus de cartes peut en obtenir gratuitement auprès de l'aîné. Celui qui possède beaucoup de cartes en confie à l'aîné qui pourra les répartir.
3. Les règles de bonne conduite :
 - Avant de négocier, les partenaires entament une petite discussion (par exemple sur des films, le sport, le temps, des amis ou des parents) et font des plaisanteries. Après le troc, on bavarde encore une fois, avant de se séparer et d'aller vers d'autres participants. Les deux partenaires se touchent au moins une fois au cours des transactions. Se donner la main est toutefois un moyen permettant de tenir les gens à distance (durée totale des transactions : environ 5 à 8 minutes).
 - Chaque participant reçoit la "carte" (carte postale vierge, carte trouée ou autre papier dur). Les partenaires du troc signent la "carte" de leur homologue - ce qui permet d'exprimer à l'autre comment on a ressenti la transaction. Si on a le sentiment que celle-ci s'est déroulée conformément aux règles établies, on signe la carte du partenaire de ses propres initiales ; si ce n'est pas le cas, on écrit des chiffres et non pas ses initiales. Ainsi, lors des transactions ultérieures, les partenaires sont mis au courant des violations de règles et feront preuve de méfiance si nécessaire. Une "carte" est donnée à chaque visiteur étranger, dès son entrée dans le monde Alpha.
 - Ce sont toujours les hommes qui adressent la parole aux femmes, jamais le contraire. Cependant, les femmes sont autorisées à faire des signes muets aux hommes. Les femmes sont autorisées à s'adresser à d'autres femmes.
 - Seuls les hommes dont la "carte" est signée par l'aîné du groupe ont le droit d'adresser la parole à une femme (créer, si possible, une hiérarchie des individus A). Lors d'une transaction avec l'aîné, c'est toujours ce dernier qui gagne.
 - Il faudrait faire du troc une fois au moins avec chaque participant pendant le jeu.
 - Quiconque viole les règles du point 3 est puni par la communauté des hommes. La personne est, par exemple sortie (isolement pour les citoyens A) de la pièce, ou se voit interdite de toute transaction. Les sanctions sont valables pour la durée du tour.
 - D'autre part, les visiteurs n'ont le droit ni de poser des questions, ni d'entamer des discussions. S'ils s'adressent directement à une femme, ils sont immédiatement évacués de la salle par les hommes de la communauté et non pas le droit de revenir.

IL EST INTERDIT DE REVELER LES REGLES DE LA CULTURE A AUX VISITEURS ETRANGERS.

REGLES DU COMPORTEMENT DU GROUPE CULTUREL "B"

1. Les ressortissants du groupe B (ou bêta) travaillent dur pour obtenir un maximum de points par l'échange de cartes.
2. Chaque participant du groupe B reçoit une carte de six paquets de cartes de différentes couleurs numérotées de 1 à 20, appartenant à la "banque". Il s'agit d'obtenir le maximum de points par des échanges précis obéissant aux règles ci-après :
 - Initialement, aucune des cartes n'a de valeur. Les choses changent dès que, par le troc, on obtient une "tierce" (trois chiffres qui se suivent) de cartes de la même couleur. A ce moment là, ces trois cartes prennent leur valeur nominale. Elles peuvent être créditées auprès de la banque et leur valeur cumulée est inscrite sur un tableau face au nom du participant concerné (cf. plus bas). En retour, la banque lui donne, arbitrairement, trois nouvelles cartes.
 - Les joueurs ont toujours la possibilité d'échanger 3 cartes différentes auprès de la banque contre 10 points ou de demander 3 nouvelles cartes contre 20 points.
3. Quiconque ne respecte pas les règles est soumis à une sanction (retraits de points) :
 - Les joueurs cachent toujours et parfaitement leurs cartes entre leurs mains. Seules les cartes offertes pour le troc sont exhibées.
 - Il est interdit de parler français sur le territoire bêta, sauf lorsque le jeu est interrompu (à l'issue de chaque visite). On n'y parle que la langue bêta :
 - Oui : est exprimé en touchant le thorax avec le menton ;
 - Non : est exprimé en élevant les deux coudes jusqu'à la hauteur du visage ;
 - Répéter : est exprimé en tendant les pouces à l'horizontale, poings fermés ;
 - Couleurs : sont exprimées en prononçant les deux premières lettres. Celles-ci sont toujours prononcées en premier lors des transactions (par exemple : bl, ro, ja, ...) ;
 - Chiffres : sont toujours exprimés après la couleur de la carte et formés à l'aide des initiales du joueur, pour Bruno Fischer par exemple (B.F.) auxquelles on ajoute "a" : 1 = Ba, 2 = Ba Fa, 3 = Ba Fa Ba, 4 = Ba Fa Ba Fa, ... (d'où le nom du jeu !).
 - Les transactions se doivent d'obéir aux règles suivantes :

En guise d'introduction, les partenaires se font trois coups d'oeils successifs, ce qui signifie que chacun reconnaît en l'autre le représentant d'une société de profit, que les deux sont prêts à marchander durement, et qu'ils ne se laisseront pas abattre, même en cas de perte. On échange qu'avec ceux qui répondent aux clins d'oeil.

Les partenaires font savoir dans la langue bêta ce qu'ils veulent en échange (par exemple rouge 4 = ro BaFaBaFa). Ils parlent donc toujours de ce qu'ils veulent, mais jamais de ce qu'ils offrent.

Les ressortissants du groupe bêta considèrent que compter sur les doigts les syllabes prononcées est le sommet de la bêtise et de l'impolitesse.

Parler une autre langue que la langue bêta sur le territoire bêta lors des transactions est une offense extrêmement grave. Enfin, se toucher et s'asseoir est interdit.

IL EST INTERDIT DE REVELER LES REGLES DE LA CULTURE B AUX VISITEURS ETRANGERS.

Jeu
de cartes
à photocopier
sur papier
cartonné
en
six couleurs
différentes

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

REGLES DE COMPORTEMENT DU GROUPE CULTUREL "A"

1. Les hommes de la culture A (ou Alpha) sont très courtois et doux. Nouer et entretenir des amitiés, c'est plus important que tout. Toutefois, les amitiés doivent obéir à un système de règles relativement strictes (explications ci-dessous). Les représentants A respectent leurs aînés. Les femmes font partie du patrimoine de l'homme.
2. L'aîné du groupe remet une carte de six paquets, de cartes de différentes couleurs numérotées de 1 à 20, à chaque participant du groupe pour faire du troc. L'échange se fait toujours entre deux personnes seulement : chacun dépose une carte sur la table, une chaise ou sur le dos de la main, face vers le bas. Lorsque les deux cartes sont déposées, on vérifie : celui qui a déposé la valeur la plus basse gagne les deux cartes. Celui qui n'a plus de cartes peut en obtenir gratuitement auprès de l'aîné. Celui qui possède beaucoup de cartes en confie à l'aîné qui pourra les répartir.
3. Les règles de bonne conduite :
 - Avant de négocier, les partenaires entament une petite discussion (par exemple sur des films, le sport, le temps, des amis ou des parents) et font des plaisanteries. Après le troc, on bavarde encore une fois, avant de se séparer et d'aller vers d'autres participants. Les deux partenaires se touchent au moins une fois au cours des transactions. Se donner la main est toutefois un moyen permettant de tenir les gens à distance (durée totale des transactions : environ 5 à 8 minutes).
 - Chaque participant reçoit la "carte" (carte postale vierge, carte trouée ou autre papier dur). Les partenaires du troc signent la "carte" de leur homologue - ce qui permet d'exprimer à l'autre comment on a ressenti la transaction. Si on a le sentiment que celle-ci s'est déroulée conformément aux règles établies, on signe la carte du partenaire de ses propres initiales ; si ce n'est pas le cas, on écrit des chiffres et non pas ses initiales. Ainsi, lors des transactions ultérieures, les partenaires sont mis au courant des violations de règles et feront preuve de méfiance si nécessaire. Une "carte" est donnée à chaque visiteur étranger, dès son entrée dans le monde Alpha.
 - Ce sont toujours les hommes qui adressent la parole aux femmes, jamais le contraire. Cependant, les femmes sont autorisées à faire des signes muets aux hommes. Les femmes sont autorisées à s'adresser à d'autres femmes.
 - Seuls les hommes dont la "carte" est signée par l'aîné du groupe ont le droit d'adresser la parole à une femme (créer, si possible, une hiérarchie des individus A). Lors d'une transaction avec l'aîné, c'est toujours ce dernier qui gagne.
 - Il faudrait faire du troc une fois au moins avec chaque participant pendant le jeu.
 - Quiconque viole les règles du point 3 est puni par la communauté des hommes. La personne est, par exemple sortie (isolement pour les citoyens A) de la pièce, ou se voit interdite de toute transaction. Les sanctions sont valables pour la durée du tour.
 - D'autre part, les visiteurs n'ont le droit ni de poser des questions, ni d'entamer des discussions. S'ils s'adressent directement à une femme, ils sont immédiatement évacués de la salle par les hommes de la communauté et non pas le droit de revenir.

IL EST INTERDIT DE REVELER LES REGLES DE LA CULTURE A AUX VISITEURS ETRANGERS.

REGLES DE COMPORTEMENT DU GROUPE CULTUREL "A"

1. Les hommes de la culture A (ou Alpha) sont très courtois et doux. Nouer et entretenir des amitiés, c'est plus important que tout. Toutefois, les amitiés doivent obéir à un système de règles relativement strictes (explications ci-dessous). Les représentants A respectent leurs aînés. Les femmes font partie du patrimoine de l'homme.
2. L'aîné du groupe remet une carte de six paquets, de cartes de différentes couleurs numérotées de 1 à 20, à chaque participant du groupe pour faire du troc. L'échange se fait toujours entre deux personnes seulement : chacun dépose une carte sur la table, une chaise ou sur le dos de la main, face vers le bas. Lorsque les deux cartes sont déposées, on vérifie : celui qui a déposé la valeur la plus basse gagne les deux cartes. Celui qui n'a plus de cartes peut en obtenir gratuitement auprès de l'aîné. Celui qui possède beaucoup de cartes en confie à l'aîné qui pourra les répartir.
3. Les règles de bonne conduite :
 - Avant de négocier, les partenaires entament une petite discussion (par exemple sur des films, le sport, le temps, des amis ou des parents) et font des plaisanteries. Après le troc, on bavarde encore une fois, avant de se séparer et d'aller vers d'autres participants. Les deux partenaires se touchent au moins une fois au cours des transactions. Se donner la main est toutefois un moyen permettant de tenir les gens à distance (durée totale des transactions : environ 5 à 8 minutes).
 - Chaque participant reçoit la "carte" (carte postale vierge, carte trouée ou autre papier dur). Les partenaires du troc signent la "carte" de leur homologue - ce qui permet d'exprimer à l'autre comment on a ressenti la transaction. Si on a le sentiment que celle-ci s'est déroulée conformément aux règles établies, on signe la carte du partenaire de ses propres initiales ; si ce n'est pas le cas, on écrit des chiffres et non pas ses initiales. Ainsi, lors des transactions ultérieures, les partenaires sont mis au courant des violations de règles et feront preuve de méfiance si nécessaire. Une "carte" est donnée à chaque visiteur étranger, dès son entrée dans le monde Alpha.
 - Ce sont toujours les hommes qui adressent la parole aux femmes, jamais le contraire. Cependant, les femmes sont autorisées à faire des signes muets aux hommes. Les femmes sont autorisées à s'adresser à d'autres femmes.
 - Seuls les hommes dont la "carte" est signée par l'aîné du groupe ont le droit d'adresser la parole à une femme (créer, si possible, une hiérarchie des individus A). Lors d'une transaction avec l'aîné, c'est toujours ce dernier qui gagne.
 - Il faudrait faire du troc une fois au moins avec chaque participant pendant le jeu.
 - Quiconque viole les règles du point 3 est puni par la communauté des hommes. La personne est, par exemple sortie (isolement pour les citoyens A) de la pièce, ou se voit interdite de toute transaction. Les sanctions sont valables pour la durée du tour.
 - D'autre part, les visiteurs n'ont le droit ni de poser des questions, ni d'entamer des discussions. S'ils s'adressent directement à une femme, ils sont immédiatement évacués de la salle par les hommes de la communauté et non pas le droit de revenir.

IL EST INTERDIT DE REVELER LES REGLES DE LA CULTURE A AUX VISITEURS ETRANGERS.

REGLES DU COMPORTEMENT DU GROUPE CULTUREL "B"

1. Les ressortissants du groupe B (ou bêta) travaillent dur pour obtenir un maximum de points par l'échange de cartes.
2. Chaque participant du groupe B reçoit une carte de six paquets de cartes de différentes couleurs numérotées de 1 à 20, appartenant à la "banque". Il s'agit d'obtenir le maximum de points par des échanges précis obéissant aux règles ci-après :
 - Initialement, aucune des cartes n'a de valeur. Les choses changent dès que, par le troc, on obtient une "tierce" (trois chiffres qui se suivent) de cartes de la même couleur. A ce moment là, ces trois cartes prennent leur valeur nominale. Elles peuvent être créditées auprès de la banque et leur valeur cumulée est inscrite sur un tableau face au nom du participant concerné (cf. plus bas). En retour, la banque lui donne, arbitrairement, trois nouvelles cartes.
 - Les joueurs ont toujours la possibilité d'échanger 3 cartes différentes auprès de la banque contre 10 points ou de demander 3 nouvelles cartes contre 20 points.
3. Quiconque ne respecte pas les règles est soumis à une sanction (retraits de points) :
 - Les joueurs cachent toujours et parfaitement leurs cartes entre leurs mains. Seules les cartes offertes pour le troc sont exhibées.
 - Il est interdit de parler français sur le territoire bêta, sauf lorsque le jeu est interrompu (à l'issue de chaque visite). On n'y parle que la langue bêta :
 - Oui : est exprimé en touchant le thorax avec le menton ;
 - Non : est exprimé en élevant les deux coudes jusqu'à la hauteur du visage ;
 - Répéter : est exprimé en tendant les pouces à l'horizontale, poings fermés ;
 - Couleurs : sont exprimées en prononçant les deux premières lettres. Celles-ci sont toujours prononcées en premier lors des transactions (par exemple : bl, ro, ja, ...) ;
 - Chiffres : sont toujours exprimés après la couleur de la carte et formés à l'aide des initiales du joueur, pour Bruno Fischer par exemple (B.F.) auxquelles on ajoute "a" : 1 = Ba, 2 = Ba Fa, 3 = Ba Fa Ba, 4 = Ba Fa Ba Fa, ... (d'où le nom du jeu !).
 - Les transactions se doivent d'obéir aux règles suivantes :

En guise d'introduction, les partenaires se font trois coups d'oeils successifs, ce qui signifie que chacun reconnaît en l'autre le représentant d'une société de profit, que les deux sont prêts à marchander durement, et qu'ils ne se laisseront pas abattre, même en cas de perte. On échange qu'avec ceux qui répondent aux clins d'oeil.

Les partenaires font savoir dans la langue bêta ce qu'ils veulent en échange (par exemple rouge 4 = ro BaFaBaFa). Ils parlent donc toujours de ce qu'ils veulent, mais jamais de ce qu'ils offrent.

Les ressortissants du groupe bêta considèrent que compter sur les doigts les syllabes prononcées est le sommet de la bêtise et de l'impolitesse.

Parler une autre langue que la langue bêta sur le territoire bêta lors des transactions est une offense extrêmement grave. Enfin, se toucher et s'asseoir est interdit.

IL EST INTERDIT DE REVELER LES REGLES DE LA CULTURE B AUX VISITEURS ETRANGERS.

REGLES DU COMPORTEMENT DU GROUPE CULTUREL "B"

1. Les ressortissants du groupe B (ou bêta) travaillent dur pour obtenir un maximum de points par l'échange de cartes.
2. Chaque participant du groupe B reçoit une carte de six paquets de cartes de différentes couleurs numérotées de 1 à 20, appartenant à la "banque". Il s'agit d'obtenir le maximum de points par des échanges précis obéissant aux règles ci-après :
 - Initialement, aucune des cartes n'a de valeur. Les choses changent dès que, par le troc, on obtient une "tierce" (trois chiffres qui se suivent) de cartes de la même couleur. A ce moment là, ces trois cartes prennent leur valeur nominale. Elles peuvent être créditées auprès de la banque et leur valeur cumulée est inscrite sur un tableau face au nom du participant concerné (cf. plus bas). En retour, la banque lui donne, arbitrairement, trois nouvelles cartes.
 - Les joueurs ont toujours la possibilité d'échanger 3 cartes différentes auprès de la banque contre 10 points ou de demander 3 nouvelles cartes contre 20 points.
3. Quiconque ne respecte pas les règles est soumis à une sanction (retraits de points) :
 - Les joueurs cachent toujours et parfaitement leurs cartes entre leurs mains. Seules les cartes offertes pour le troc sont exhibées.
 - Il est interdit de parler français sur le territoire bêta, sauf lorsque le jeu est interrompu (à l'issue de chaque visite). On n'y parle que la langue bêta :
 - Oui : est exprimé en touchant le thorax avec le menton ;
 - Non : est exprimé en élevant les deux coudes jusqu'à la hauteur du visage ;
 - Répéter : est exprimé en tendant les pouces à l'horizontale, poings fermés ;
 - Couleurs : sont exprimées en prononçant les deux premières lettres. Celles-ci sont toujours prononcées en premier lors des transactions (par exemple : bl, ro, ja, ...) ;
 - Chiffres : sont toujours exprimés après la couleur de la carte et formés à l'aide des initiales du joueur, pour Bruno Fischer par exemple (B.F.) auxquelles on ajoute "a" : 1 = Ba, 2 = Ba Fa, 3 = Ba Fa Ba, 4 = Ba Fa Ba Fa, ... (d'où le nom du jeu !).
 - Les transactions se doivent d'obéir aux règles suivantes :

En guise d'introduction, les partenaires se font trois coups d'oeils successifs, ce qui signifie que chacun reconnaît en l'autre le représentant d'une société de profit, que les deux sont prêts à marchander durement, et qu'ils ne se laisseront pas abattre, même en cas de perte. On échange qu'avec ceux qui répondent aux clins d'oeil.

Les partenaires font savoir dans la langue bêta ce qu'ils veulent en échange (par exemple rouge 4 = ro BaFaBaFa). Ils parlent donc toujours de ce qu'ils veulent, mais jamais de ce qu'ils offrent.

Les ressortissants du groupe bêta considèrent que compter sur les doigts les syllabes prononcées est le sommet de la bêtise et de l'impolitesse.

Parler une autre langue que la langue bêta sur le territoire bêta lors des transactions est une offense extrêmement grave. Enfin, se toucher et s'asseoir est interdit.

IL EST INTERDIT DE REVELER LES REGLES DE LA CULTURE B AUX VISITEURS ETRANGERS.