

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



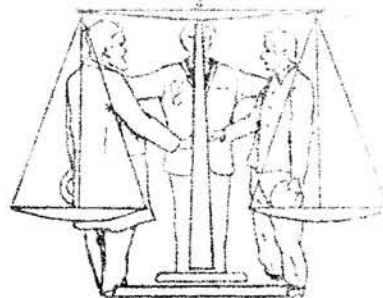


Statuant publiquement et en premier ressort, par jugement réputé contradictoire,

Condamne la S. . . à payer à H . . . la somme de VINGT ET UN MILLE QUATRE CENT VINGT FRANCS à titre de dommages Intérêts pour rupture abusive de son contrat, pour les causes sus-énoncées,

Règle du jeu

L'INSTITUTION PRUD'HOMALE



On pourrait faire remonter ses origines à l'an 1287, lorsque Philippe LE BEL a fait "élire en la Ville de Paris 24 PRUD'HOMMES pour conseiller les Bonnes Gens". Mais l'institution prud'homale a été dotée de véritables structures sous Napoléon. Depuis lors, elle n'a cessé de s'améliorer, de s'adapter et continue de le faire sous nos yeux.

En effet, suite à la très importante réforme dictée par la loi du 19 janvier 1979, et après les élections générales du 12 décembre, il y a maintenant des Conseils de Prud'hommes partout et pour toutes les professions et activités (sauf pour les fonctionnaires et certains assimilés qui relèvent toujours des tribunaux administratifs).

Les Prud'hommes ont pour mission de régler, autant que faire se peut par voie de CONCILIATION, les litiges d'ordre individuel qui surviennent entre salariés et employeurs (et même entre salariés entre eux) dans le cadre du contrat de travail ou d'apprentissage. Les Conseillers sont élus pour 6 ans par leurs pairs. Leurs fonctions sont bénévoles.

L'institution des Prud'hommes présente des avantages certains :

* d'abord et surtout parce qu'elle est PARITAIRE : on a toujours affaire, en même temps, à au moins un Prud'homme salarié et à un Prud'homme patron. Ces Conseillers savent de quoi on leur parle car ils exercent eux-mêmes leur activité dans une entreprise, un commerce, un bureau. Face à eux, un salarié se sent moins impressionné. Il est mieux à l'aise pour s'exprimer.

* ensuite parce que les audiences ont lieu assez souvent à partir de 18 heures. Les parties n'ont donc pas, comme elles étaient obligées de le faire en Instance, à prendre leur après-midi et à passer leur temps à entendre évoquer, interminablement parfois, des litiges entre voisins, des non-paiement de loyer... avant que vienne leur tour.

* et aussi parce que les jugements sont rendus selon le mode COLLEGIAL et PARITAIRE. Il arrive parfois que les Conseillers ne réussissent pas à se mettre d'accord : ils font alors appel à un juge départiteur qui est le Juge d'instance du lieu. Ce dernier a souvent une tâche ingrate car, il faut le reconnaître, certaines affaires sont délicates, embrouillées et il n'est pas toujours facile de trancher.

Contrairement à ce que l'on pense assez couramment, la réforme actuelle ne modifie pas profondément le fonctionnement interne des Conseils ni la procédure qui n'a pas été remise en cause, mais qui sera peut être revue un peu plus tard.

Les Conseils de Prud'hommes sont placés sous la tutelle du Ministère de la Justice et ils doivent appliquer les règles du Code de procédure civile. Ils ne peuvent pas se permettre de rendre des jugements mal étayés, mal motivés ou fantaisistes puisque ces jugements sont susceptibles d'être réformés par la Cour d'appel ou annulés par la Cour de Cassation. En effet, la partie qui n'est pas satisfaite du jugement peut saisir un tribunal plus élevé, la Cour d'appel, dont la Chambre sociale statuera en matière prud'homale. L'ensemble de ces tribunaux constitue les JURIDICTIONS DU TRAVAIL et ce jeu se propose de vous en montrer le mécanisme, les rouages.

Le JEU DES PRUD'HOMMES n'a d'autre ambition que de vous distraire et de vous informer. Mais il veut aussi être un hommage à tous les Conseillers Prud'hommes et à leurs Secrétariats qui, depuis des siècles, ont mis et continuent de mettre leur dévouement et leur probité au service de la Justice.

CASES

10

des munitions nouvelles ! Ces 5 cartes vous aideront... si vous avez de la chance.

Les joueurs paient un avocat (1.000 Fr) ou fournissent les cartes qui les en dispensent.

11

PLAIDOIRIE en APPEL : si l'INTIMÉ joue la carte 35 ou 36 APPEL IRRECEVABLE, la phase appel est terminée. Le jugement des Prud'Hommes doit être exécuté (c'était donc utile de noter les résultats).

Cependant, l'APPELANT a la possibilité de continuer en allant en cassation puisqu'un arrêt d'irrecevabilité peut être attaqué devant "la Cour de Cass."

Quand l'appel est recevable, la PLAIDOIRIE se déroule comme en Prud'Homme mais sans Conseiller rapporteur.

On évalue les résultats et, s'il n'y a pas expertise, cet "arrêt" devient exécutoire: le perdant doit payer dans les conditions définies cases 8 et 9.

12/13

EXPERTISE en APPEL : l'expertise, si elle n'est pas refusée (carte 18), se passe comme en Prud'Homme, Conseillers et juge en moins.

14

PRONONCE DE L'ARRÊT : comme en Prud'Homme. Mais, en plus, quand l'adversaire est battu à plate couture, il y a possibilité de jouer la carte 40 AMENDE pour Appel abusif, la carte 32, ARTICLE 700.

15

EXÉCUTION DE L'ARRÊT : l'arrêt est exécutoire: le perdant doit donc s'exécuter après avoir éventuellement résisté. Là aussi il est bon de noter le résultat s'il y a cassation et Cour de renvoi.

C A S S A T I O N

16/17

AVOCAT : c'est le joueur le plus diligent qui se pourvoit en cassation pour tenter de faire annuler le jugement des PRUD'HOMMES ou l'arrêt de la Cour d'APPEL qui lui déplait. Il annonce sa décision.

Les joueurs paient les frais d'avocat (2.000 Fr) s'ils ne peuvent pas jouer la carte qui les en dispense.

La phase CASSATION est simple et rapide :

- si l'intimé possède la carte 37 ou 38 POURVOI REJETÉ, le jugement attaqué est confirmé. Il n'y a plus de voie de recours. Le jugement ayant déjà été exécuté, on passe à une autre manche.
- si le pourvoi n'est pas rejeté, le jugement est "cassé" et l'affaire est remise totalement en question devant une autre Cour d'Appel: la COUR DE RENVOI.

C O U R D E R E N V O I

18

ULTIME DÉBAT : les joueurs récupèrent les cartes qu'ils ont utilisées en Appel et ils prennent 3 cartes nouvelles au talon: de quoi pouvoir jouer, peut-être, la Mauvaise foi ou l'Intention malicieuse... qui sait !

Les 2 adversaires paient les frais d'avocat (1.000 f) s'ils n'ont pas la carte qui les en dispense (l'AVOCAT et le DELEGUÉ déjà joués en appel ne peuvent pas resservir).

19

ULTIME DÉBAT : cette phase est jouée comme devant la première Cour d'appel, mais rapidement, sans s'embarrasser des formalités d'expertise. Ils jouent donc, sans discontinuer les cartes 6 à 25, sans la carte 18.

Dans le jeu, c'est la phase ultime: à son issue ce dernier arrêt a, non seulement force de chose jugée, mais il n'y a plus de recours.

20/21

PRONONCÉ ET EXÉCUTION DE L'ARRÊT : l'arrêt de la Cour de renvoi peut être différent du jugement attaqué.

Si le joueur, définitivement perdant a perçu quelque chose de son adversaire en vertu du jugement ou de l'arrêt cassé, il est obligé de restituer ce qu'il avait obtenu !

Les choses peuvent se passer ainsi au cours des "vraies" affaires judiciaires!

INSOLVABILITÉ : il peut arriver qu'avant la fin d'une partie un joueur n'ait plus assez d'argent pour payer ce qu'il doit.

S'il s'agit de salaire et d'indemnités liées au salaire, c'est le Fonds de Garantie des salaires (A.G.S.) - le talon - qui paie à sa place. Il peut donc continuer à jouer pour tenter de se refaire une trésorerie. Sinon il a perdu la partie.



Elles sont mélangées au jeu. Les joueurs les réceptionnent au cours de la partie, selon le hasard et ils les gardent en attente. Elles servent à "achever" l'adversaire, en fin de partie, pour le rendre totalement insolvable.

Le Demandeur n'utilisera, bien sûr, que les tuiles bleues, et le Défendeur les tuiles jaunes, de la façon suivante :

Lorsqu'un joueur estime que l'autre joueur est presque à bout de ressources il peut, pour forcer la décision, faire tomber ses tuiles sur l'adversaire au moment qui lui paraît le plus judicieux, afin de lui faire déboursier tout l'argent qui lui reste (réserve étant faite que l'A.G.S. paie salaire et accessoires).

L'avoir en billets de chaque joueur ne doit donc pas être caché. Mais il n'est pas pour autant permis de compter l'argent que possède son vis-à-vis !

Si celui qui joue ses tuiles rate son coup parce qu'il a sous-estimé le montant de la réserve de son adversaire, il en est puni car l'autre joueur, non seulement ne verse pas l'argent mais, en plus, il confisque les tuiles jouées.

Bien sûr, si les partenaires ont beaucoup "esté en justice", ils peuvent se trouver l'un et l'autre en difficulté. C'est pourquoi ils peuvent être amenés à s'accabler mutuellement de tuiles. En cas d'insolvabilité des deux joueurs, c'est celui qui a le plus petit découvert qui gagne la partie.

O P T I O N S

Comme la belote qui peut se jouer avec ou sans atout, le JEU DES PRUD'HOMMES peut se jouer avec ou sans cartes "DOMMAGES-INTÉRÊTS / PRÉJUDICES", avec ou sans la MAUVAISE FOI et l'INTENTION MALICIEUSE, avec ou sans TUILES.

La durée et l'attrait du jeu s'en trouveront modifiés. On peut donc pratiquer un jeu "sur mesures" à condition de ne pas créer un déséquilibre entre les moyens du DEMANDEUR et ceux du DÉFENDEUR.

C O N C L U S I O N S

Le JEU DES PRUD'HOMMES, en cette version AMUSEMENT-FORMATION, fait appel au jugement, à l'esprit de décision et de tactique, au sens des réalités.

Il fait aussi appel à la réflexion. Il peut amener les joueurs à s'interroger et à approfondir certains aspects des règles de la justice que le jeu leur aura fait entrevoir. Ils pourront effectuer une prospection personnelle et s'informer plus avant quand ils en auront l'occasion.

La règle de jeu s'approche au plus près des dispositions du Nouveau Code de procédure civile. Par ailleurs, on pourra trouver certains renseignements et des explications dans le LEXIQUE.

Mais les législations sociale et judiciaire sont complexes et changeantes : on aura donc intérêt à contrôler ce qu'on aura appris par le jeu.

Dans le JEU DES PRUD'HOMMES, ce qui aurait pu être partial ou malveillant a été évité: les Prud'Hommes ont d'abord un rôle conciliateur. Vous pouvez contribuer à améliorer ce jeu en nous faisant part de vos observations. D'avance merci.

A. & G. MURAT

REGLE DU JEU



Vous trouverez successivement ci-après : la liste des cartes utilisées, l'explication des cartes, un tableau de jeu, la façon de jouer.

CARTES UTILISEES

Par le Demandeur

- 1 CARTE SYNDICALE
- 2 DELEGUE SYNDICAL en prud'homme
- 3 DELEGUE SYNDICAL en appel ou cour de renvoi
- 4 DELEGUE SYNDICAL en cassation
- 5 AIDE JUDICIAIRE pendant toute la procédure
- 6 PIECE pour les demandes accessoires
- 7 PIECE pour les demandes accessoires
- 8 PIECE pour la demande principale
- 9 PIECE pour la demande principale
- 10 TMOIGNAGE pour les demandes accessoires
- 11 TMOIGNAGE pour la demande principale
- 12 TMOIGNAGE pour les demandes accessoires
- 13 AVIS DU CONSEILLER RAPPORTEUR pour dem. principale
- 14 RECUSATION DE PIECE OU DE TMOIGNAGE
- 15 RECUSATION DE TMOIGNAGE (mentions légales)
- 16 RECUSATION DE TMOIGNAGE (identité)
- 17 RETOURNEMENT DE TMOIGNAGE MALADROIT
- 18 EXPERTISE REFUSEE
- 19 PIECE NOUVELLE pour les demandes accessoires
- 20 PIECE NOUVELLE pour la demande principale
- 21 TMOIGNAGE NOUVEAU pour les demandes accessoires
- 22 TMOIGNAGE NOUVEAU pour la demande principale
- 23 SACHANT pour la demande principale
- 24 SACHANT pour les demandes accessoires
- 25 EVALUATION DE L'EXPERT pour les demandes accessoires
- 26 2 CONSEILLERS pour la demande principale
- 27 3 CONSEILLERS pour la demande principale
- 28 VOIX DU JUGE DEPARTITEUR pour la demande principale
- 29 DOMMAGES-INTERETS pour manoeuvres dilatoires (1.000 F.)
- 30 DOMMAGES-INTERETS pour résistance dolosive (1.500 F.)
- 31 INTERETS LEGAUX (500 F.)
- 32 ARTICLE 700 du code de procédure (2.000 F.)
- 33 DEMANDE ADDITIONNELLE
- 34 DEMANDE ADDITIONNELLE
- 35 APPEL IRRECEVABLE (formé hors-délai)
- 36 APPEL IRRECEVABLE (irrégularité de forme)
- 37 POURVOI REJETE (jugement confirmé)
- 38 POURVOI REJETE (formé hors-délai)
- 39 CITATION DU JUGEMENT (Dem. 100 F. Déf. 600 F.)
- 40 AMENDE POUR APPEL ABUSIF : 1.000 F.
- 41 INTENTION MALICIEUSE DU DEFENDEUR
- 42 PREUVE IRREFUTABLE DE L'INTENTION MALICIEUSE

Plaidoirie

Expertise

Par le Défendeur

- 1 AVOCAT en prud'homme
- 2 AVOCAT en appel ou cour de renvoi
- 3 AVOCAT en cassation
- 4 INCOMPETENCE DU PRUD'HOMME (Section) 300 F.
- 5 INCOMPETENCE DU PRUD'HOMME (Ressort) 300 F.
- 6 PIECE contre les demandes accessoires
- 7 PIECE contre les demandes accessoires
- 8 PIECE contre la demande principale
- 9 PIECE contre la demande principale
- 10 TMOIGNAGE contre les demandes accessoires
- 11 TMOIGNAGE contre la demande principale
- 12 TMOIGNAGE contre les demandes accessoires
- 13 AVIS CONSEILLER RAPPORTEUR contre dem. principale
- 14 RECUSATION DE PIECE OU DE TMOIGNAGE
- 15 RECUSATION DE TMOIGNAGE (pas de mentions légales)
- 16 RECUSATION DE TMOIGNAGE (manque pièce identité)
- 17 RETOURNEMENT DE TMOIGNAGE MALADROIT
- 18 EXPERTISE REFUSEE
- 19 PIECE NOUVELLE contre les demandes accessoires
- 20 PIECE NOUVELLE contre la demande principale
- 21 TMOIGNAGE NOUVEAU contre les demandes accessoires
- 22 TMOIGNAGE NOUVEAU contre la demande principale
- 23 SACHANT contre la demande principale
- 24 SACHANT contre les demandes accessoires
- 25 EVALUATION DE L'EXPERT contre les demandes accessoires
- 26 2 CONSEILLERS contre la demande principale
- 27 3 CONSEILLERS contre la demande principale
- 28 VOIX DU JUGE DEPARTITEUR contre la demande principale
- 29 PREJUDICE manoeuvres dilatoires (600 F.)
- 30 PREJUDICE pour résistance dolosive (700 F.)
- 31 DECOMPTE ERRONE (déduire 2.000 F.)
- 32 DECOMPTE ERRONE (déduire 1.000 F.)
- 33 DEMANDE EN COMPENSATION 1.000 F.
- 34 DEMANDE RECONVENTIONNELLE 1.500 F.
- 35 APPEL IRRECEVABLE (non respect des formalités)
- 36 APPEL IRRECEVABLE (formé hors délais)
- 37 POURVOI REJETE (jugement confirmé)
- 38 POURVOI REJETE (formé hors-délai)
- 39 RESISTANCE A EXECUTION DU JUGEMENT 300 F.
- 40 AMENDE POUR APPEL DILATOIRE : 1.000 F.
- 41 MAUVAISE FOI DU DEMANDEUR
- 42 PREUVE IRREFUTABLE DE LA MAUVAISE FOI

Plaidoirie

Expertise

TUILES

- 43 COTISATIONS SOCIALES (12.000 F.)
- 44 SINISTRE (15.000 F.)
- 45 FOURNISSEURS (17.000 F.)

TUILES

- 43 MALADIE (6.000 F.)
- 44 LOYER (7.000 F.)
- 45 ACCIDENT (8.000 F.)

C A R T E S D E M A N D E U R

- 1 CARTE SYNDICALE : il faut posséder cette carte pour bénéficier de l'aide d'un Délégué, faute de quoi le Demandeur paiera un avocat. Elle peut être jouée à n'importe quel moment de la procédure et elle est posée sur les cases 2-10-16-18 (elle est valable pour toute une manche).
- 2/3/4 DÉLÉGUÉS SYNDICAUX : ils dispensent de payer un avocat devant la juridiction indiquée, à condition de posséder la CARTE SYNDICALE. La carte DÉLÉGUÉ se pose sur la case concernée. Le Délégué en APPEL ou en COUR DE RENVOI ne peut se jouer qu'une fois au cours d'une manche, case 10, ou 18.
- 5 AIDE JUDICIAIRE : carte précieuse pour le Demandeur qui est dispensé de payer les frais d'avocat, d'expertise pendant toute la manche. Elle peut être jouée à n'importe quel moment de la procédure mais sa mise en jeu ne saurait avoir d'effet rétroactif (carte posée sur les cases 2-10-16-18).
- 6 à 9 PIÈCES : ces cartes correspondent aux documents utilisés en PLAIDOIRIE. Elles permettent au Demandeur de justifier, soit sa demande PRINCIPALE, soit ses demandes ACCESSOIRES. Leur effet peut être neutralisé par les PIÈCES, DOCUMENTS, CONSEILLER RAPPORTEUR adverses, auquel cas le Demandeur ne peut obtenir gain de cause: il est alors battu en PLAIDOIRIE.
- 10 à 12 TÉMOIGNAGES : attestations présentées par le Demandeur pour justifier ses demandes, comme indiqué pour les pièces. Les TÉMOIGNAGES et le CONSEILLER RAPPORTEUR adverses les neutralisent. Dans le jeu on considère que les TÉMOIGNAGES ont plus de valeur que les pièces.
- 13 CONSEILLER RAPPORTEUR : se joue dans la phase PLAIDOIRIE, en PRUD'HOMME seulement. Carte plus forte que les PIÈCES et TÉMOIGNAGES.
- 14 à 16 RÉCUSATION DE PIÈCE ou DE TÉMOIGNAGE : cartes qui permettent au Demandeur de démontrer que la pièce ou le témoignage qui vient de lui être opposé n'a pas de valeur. La récusation est posée sur la carte qu'elle annule. On l'utilise en plaidoirie et en expertise. Bien sûr, on ne peut pas jouer une récusation sur une récusation !
- 17 RETOURNEMENT DE TÉMOIGNAGE MALADROIT : avec cette carte, le Demandeur démontre que le TÉMOIGNAGE qui lui est opposé est si mauvais qu'il se retourne contre le Défendeur. Cette carte a les mêmes effets qu'une RÉCUSATION.
- 18 EXPERTISE REFUSÉE : carte avec laquelle le Demandeur empêche son vis-à-vis d'engager une expertise. Placée sur la case 6 ou 12, elle ne peut servir qu'une fois au cours d'une manche.
- 19 à 25 PIÈCES ET TÉMOIGNAGES NOUVEAUX, SACHANTS, EXPERT : ces cartes se jouent en EXPERTISE. Chacune a sa valeur et l'ordre de prédominance est celui de leur numérotation.
- 26 2 CONSEILLERS : carte plus forte que les précédentes. Elle ne peut être contrée que par la carte 26 adverse, auquel cas il faut recourir au JUGE DÉPARTITEUR, ou par la carte 27 "3 CONSEILLERS", plus forte. (ne se joue qu'en P.H.)
- 27 3 CONSEILLERS : carte encore plus forte qui ne peut être contrée que par la carte 27 adverse, auquel cas il faut recourir au JUGE DÉPARTITEUR.
- 28 JUGE DÉPARTITEUR : carte qui emporte la décision lorsque les joueurs sont à égalité avec leurs cartes "2 ou 3 CONSEILLERS". C'est le premier joueur qui place le JUGE sur les CONSEILLERS qui emporte la décision.
Si les joueurs ne possèdent pas de JUGE, il leur faut prendre leur TALON CARTES. L'un après l'autre, alternativement, ils retournent les cartes jusqu'à ce qu'un JUGE sorte.
Le joueur qui commence à retourner les cartes est celui dont la carte 26 ou 27 est apparente sur la case 7. Le talon est ensuite battu et remis en place. (le Juge ne se joue qu'en Prud'Homme, bien sûr).

- 29 DOMMAGES-INTÉRÊTS POUR MANŒUVRES DILATOIRES : se joue en parade, lors des prononcés de jugement, cases 8-14-20. Lorsque le jugement lui est favorable le Demandeur obtient 1.000 Fr en réparation du préjudice que lui a causé le Défendeur en jouant sa carte 29.
- 30 DOMMAGES-INTÉRÊTS pour RÉSISTANCE DOLOSIVE : se joue comme la carte précédente lorsque le Défendeur a causé un PRÉJUDICE en jouant sa carte 30.
- 31 INTÉRÊTS LÉGAUX : carte qui se joue au moment où le Demandeur se fait payer du montant de ses demandes, principale ou accessoires, pour obtenir, en plus 500 Fr d'intérêts.
- 32 ARTICLE 700 : si vous avez battu votre adversaire à plate couture, après qu'il vous ait fait dépenser des FRAIS D'AVOCAT en APPEL, CASSATION ou COUR DE RENVOI, jouez cette carte lors du prononcé de jugement et vous obtiendrez 2.000 Fr de dommages-intérêts (voir lexique).
- 33/34 DEMANDES ADDITIONNELLES : cartes qui permettent au Demandeur de tirer un nouveau chef accessoire de demande, à n'importe quel moment de la procédure (sauf en cassation).
- 35/36 APPEL IRRECEVABLE : carte de procédure qui, s'il y a appel, se joue après paiement par les 2 joueurs des frais d'avocat. Le jugement des P.H. devient alors exécutoire, même si le Défendeur attaque en cassation l'arrêt d'irrecevabilité. Le Demandeur perçoit donc la somme gagnée en P.H. Mais la conservera-t-il ? Rien n'est moins sûr !
- 37/38 POURVOI REJETÉ : carte de procédure qui se joue après que les 2 joueurs aient payé les frais d'avocat. Le jugement des P.H. ou l'arrêt de la Cour d'appel sont donc confirmés. Ils prennent force de chose jugée.
La manche est donc terminée.
- 39 CITATION DU JUGEMENT : Carte parade: quand le Défendeur refuse de payer en jouant sa carte 39, ce dernier fait exécuter le jugement par un huissier (coût pour le Demandeur 100 Fr, et pour le Défendeur 600 Fr).
- 40 AMENDE : carte qui se joue lors du prononcé de l'arrêt d'APPEL ou de COUR DE RENVOI, cases 14 ou 20 quand le Défendeur est battu à plate couture. (Peut se jouer 2 fois au cours d'une manche).
- 41 INTENTION MALICIEUSE : carte avec laquelle le Demandeur plaide l'intention malicieuse de l'adversaire à son égard. S'il en apporte en même temps la preuve irréfutable (carte 42), le Défendeur est disqualifié.
- 42 PREUVE IRRÉFUTABLE : jointe obligatoirement à la carte 41, elle permet de battre l'adversaire à plate couture, sans discussion. Ce dernier doit payer les demandes, dommages-intérêts, intérêts de droit, amende s'il y en a... Quelle tuile! Il regrettera peut-être de ne pas avoir concilié!
ATTENTION : les cartes 41/42 ne se jouent qu'en plaidoirie.
- 43 à 45 TUILES : voir plus loin.

CARTES DEFENDEUR

- 1/2/3 AVOCATS : cartes qui dispensent le Défendeur de payer un avocat.
- 4/5 INCOMPÉTENCE DU PRUD'HOMME ou de LA SECTION : utilisables case 4, avant que soient jouées les premières cartes de plaidoirie (6 à 13). Elles soulèvent l'incompétence du CONSEIL ou de la SECTION : le Demandeur perd du temps en nouvelles démarches et le temps c'est de l'argent : cette péripétie lui coûte 300 Fr (si on joue les deux : 600 Fr...)
- 6/7/8/9 PIÈCES : cartes-parades qui permettent au Défendeur de contrer les pièces du Demandeur et l'empêchent d'obtenir gain de cause, soit pour la demande principale, soit pour les demandes accessoires.

- 10/11/12 TÉMOIGNAGES : cartes-parades qui annulent les pièces ou les témoignages du Demandeur. Dans le jeu, un TÉMOIGNAGE est plus fort qu'une PIECE.
- 13 CONSEILLER RAPPORTEUR : se joue en plaidoirie, en P.H. seulement. Carte plus forte que les pièces et les témoignages.
- 14/15/16/17 RÉCUSATION DE PIÈCE, DE TÉMOIGNAGE, RETOURNEMENT : cartes-parades qui annulent les pièces et témoignages adverses (voir cartes Demandeur).
- 18 EXPERTISE REFUSÉE : carte de procédure pour empêcher l'adversaire d'engager une expertise (ne peut servir qu'une fois au cours d'une manche).
- 19 à 25 PIÈCES, TÉMOIGNAGES NOUVEAUX, SACHANTS, EXPERT : cartes qui servent de parade, en expertise, aux cartes 19 à 25 du Demandeur.
- 26/27 2 et 3 CONSEILLERS : contrent les cartes 19 à 27 adverses (voir rubr. Dem.)
- 28 JUGE DÉPARTITEUR : voir rubrique Demandeur (même utilisation).
- 29 PRÉJUDICE CAUSÉ AU DEMANDEUR PAR DES MANOEUVRES DILATOIRES : en jouant cette carte lors d'un prononcé de jugement, cases 8-14-20, le Défendeur oblige l'adversaire à verser 600 Fr au talon (mais il peut être contré par la carte 29 adverse).
- 30 PRÉJUDICE CAUSE AU DEMANDEUR PAR RÉSISTANCE DOLOSIVE : utilisable comme la carte 29 (mais attention, le Demandeur peut avoir la carte 30...)
- 31/32 DÉCOMPTE ERRONÉ : cartes qui permettent de faire redresser des erreurs dans le décompte des demandes. Elles n'ont pas de parade, peuvent être jouées à n'importe quel moment de la procédure : lors du PRONONCE de jugement, les demandes devront être réduites du montant indiqué.
- 33 DEMANDE EN COMPENSATION : carte qui permet au Défendeur d'obtenir, quelle que soit l'issue de l'affaire, la somme de 1.000Fr lors d'un prononcé de jugement, cases 8-14-20.
- 34 DEMANDE RECONVENTIONNELLE EN DOMMAGES-INTÉRÊTS : carte qui permet au Défendeur qui a battu l'adversaire à plate couture de se trouver en position de DEMANDEUR lui aussi et d'obtenir des dommages-intérêts. Cette carte se joue lors d'un prononcé de jugement, cases 8-14-20.
- 35/36 APPEL IRRECEVABLE : cartes de procédure (voir rubrique Demandeur).
- 37/38 POURVOI REJETÉ : carte de procédure (voir rubrique Demandeur).
- 39 RÉSISTANCE A EXÉCUTION DU JUGEMENT : pour faire dépenser de l'argent à son adversaire, le Défendeur peut "résister", avec cette carte lors de l'exécution d'un jugement. Les désagréments qu'il cause ainsi au Demandeur sont évalués à 300 Fr qu'il doit verser au talon. Mais attention à l'HUISSIER !
- 40 AMENDE POUR APPEL DILATOIRE : se joue comme la carte 40 Demandeur.
- 41 MAUVAISE FOI DU DEMANDEUR : carte avec laquelle le Défendeur plaide la mauvaise foi de son adversaire. Mais il doit en même temps apporter la preuve
- 42 PREUVE IRRÉFUTABLE : jointe obligatoirement à la carte 41, cette carte permet au Défendeur de battre son adversaire à plate couture. Le Demandeur doit payer: demande reconventionnelle, demande en compensation, dommages-intérêts, amende... s'il y en a ; il regrettera peut-être de ne pas avoir concilié !!! (les cartes 41 et 42 ne se jouent qu'en plaidoirie).
- Nota : si les deux joueurs jouent en même temps leurs cartes 41 et 42, ils sont discrédités tous les deux. Ils s'en vont dos-à-dos : la manche est terminée.
- 43 à 45 TUILES : voir plus loin.

RÈGLES GÉNÉRALES

La partie se joue à DEUX. L'un des joueurs est DEMANDEUR et l'autre DEFENDEUR, alternativement.

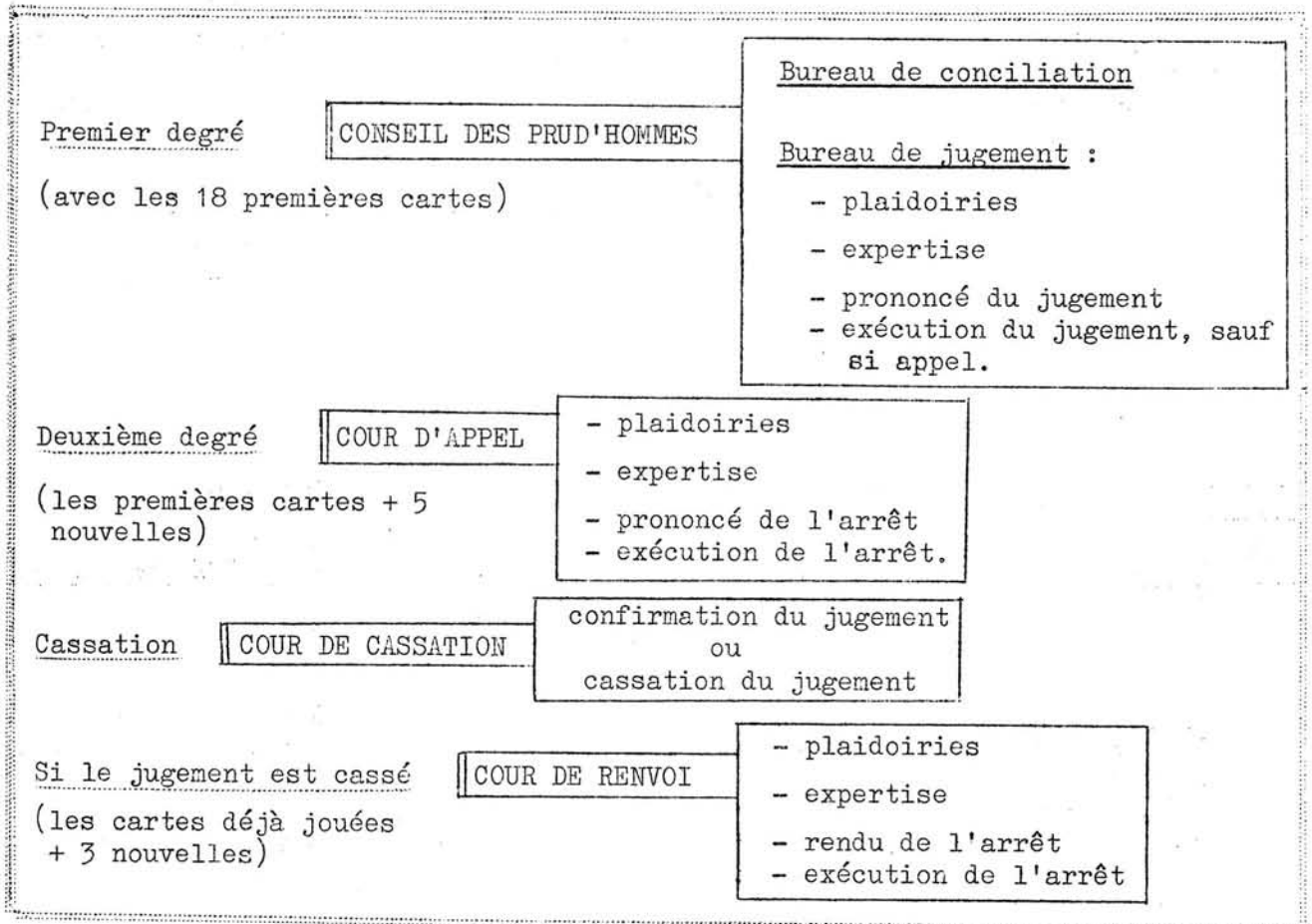
Une PARTIE est composée de plusieurs MANCHES. Avant de commencer, les joueurs décident du nombre de manches à jouer et ce nombre sera pair, afin que chacun soit Demandeur, puis Défenseur le même nombre de fois :

FRANCOIS	Dem.	Déf.	Dem.	Déf.	Dem.	Déf.
MICHELE	Déf.	Dem.	Déf.	Dem.	Déf.	Dem.

Cependant, la partie peut se terminer avant le nombre de manches prévues si l'un des joueurs devient insolvable. Un joueur est insolvable quand, les salaires et accessoires du salaire ayant été payés éventuellement par le Fonds National de Garantie des Salaires, l'A.G.S. (le talon), il n'est plus en mesure de verser ce qu'il doit (autres demandes non couvertes par l'A.G.S., frais d'avocat, dommages-intérêts, amende...). Il a donc perdu la partie avant la fin. Ceci est valable pour le Demandeur, comme pour le Défenseur.

Quand la partie va jusqu'à son terme, c'est le joueur qui possède la plus grosse somme qui a gagné.

Voici les différentes phases d'une manche lorsqu'elle est conduite jusqu'au bout :



Afin de simplifier, le jeu ne prévoit pas le retour éventuel devant la Cour de cassation, ses prolongements, la session toutes Chambres réunies... (certaines affaires durent 4, 5 voire 6 ans!

Pour les joueurs, donc, le jugement à ce stade est "passé en force de chose jugée jugée".

LE JEU SE PRATIQUE AVEC :

- 6 fiches blanches DEMANDES PRINCIPALES + 12 ACCESSOIRES.
- 45 CARTES bleues (Demandeur)
- 45 CARTES jaunes (Défendeur)
- 2 CACHE-JEU
- 96 BILLETS DE BANQUE, soit 158.400 Fr. (100-500-1000-5000)
- 1 PISTE DE JEU comportant 21 cases.

Le salarié est appelé DEMANDEUR et l'employeur DÉFENDEUR. Après chaque manche les rôles sont inversés, comme indiqué page 6. Le DEMANDEUR de la première manche est celui qui tire la FICHE-DEMANDE la plus forte.

C'est toujours celui qui provoque une action qui attaque, c'est à dire :
le Demandeur au début de l'action; celui qui demande une expertise; l'appelant; celui qui va en cassation pour la dernière phase devant la Cour de renvoi.

Cependant, le joueur qui n'a pas la carte voulue au moment propice passe la main à l'adversaire, lequel prend l'initiative et la garde tant que ses cartes le lui permettent.

Une manche est terminée :

- soit quand il y a conciliation, bien sûr.
- soit quand l'un des joueurs abandonne ou se laisse condamner, faute de moyens.
- soit quand le jugement est définitif (jugement contre lequel il n'y a plus de recours possible: arrêt d'appel si le pourvoi est rejeté; arrêt de la Cour de renvoi).

Les joueurs seront amenés à gagner de l'argent, à en perdre, à en dépenser. Aussi, avant de commencer, ils se partagent les billets (chacun 12 coupures des diverses valeurs, soit 79.200 Fr).

Au cours de la partie, les frais d'avocat, d'expertise, les amendes... forment un talon qui constitue la caisse de l'A.G.S.

Dépens : dans le jeu les FRAIS D'EXPERTISE sont avancés par le joueur qui la demande et placés sur la CASE 6 ou 12, en attente. Car, si le jugement lui est favorable pour plus de la moitié du montant total des demandes, il récupère la somme avancée qui est alors versée au talon par son adversaire malchanceux. Les dépens doivent être payés, qu'il y ait ou non appel ou cassation. Cette règle s'applique tout au long de la procédure.

Cela dit, vous pouvez retrousser vos manches !

CASES

A C T I O N E N P R U D ' H O M M E

1/ PRÉPARATION DE LA DEMANDE : le Demandeur tire au hasard 1 DEMANDE PRINCIPALE Il prend également 2 CHEFS ACCESSOIRES DE DEMANDE.

Ces 3 fiches constituent sa demande initiale; il les pose case 1 (voir plus loin cas particulier du RÉFÉRÉ).

Demandes nouvelles : les cartes bleues DEMANDES ADDITIONNELLES donnent le droit de tirer, à n'importe quel moment de la procédure un nouveau chef accessoire de demande.

Au maximum, un joueur peut donc avoir 1 chef principal de demande et 2 + 2 chefs accessoires de demande. Bien faire apparaître leur montant sur la case.

Incompatibilité : certaines demandes s'appuient sur une Convention Collective. Comme on ne peut à la fois se référer à la C.C. du Bâtiment et à celle de la Métallurgie (par exemple) le joueur devra abandonner, au choix, l'un des chefs de dem.

Demandes exposées par le DÉFENDEUR : dans certains cas, le Défendeur peut avoir, lui aussi, des prétentions :

Lorsqu'il a battu le Demandeur à plate couture (tous chefs de demande repoussés) il peut jouer, lors d'un prononcé de jugement ou d'arrêt, les cartes 33 et 34 "DEMANDE EN COMPENSATION, DEMANDE RECONVENTIONNELLE" pour obtenir, notamment, des dommages-intérêts dont le montant est prévu sur la carte. Cela arrive dans les véritables affaires, parfois...

CASES

DISTRIBUTION DES CARTES : après avoir été battues copieusement, chaque joueur donne à son adversaire les 18 premières cartes du jeu (le restant constitue le talon).

Les joueurs peuvent se débarrasser des cartes qui font double emploi (2 POURVOI REJETÉ par exemple)

Les cartes conservées sont disposées derrière le CACHE-JEU, dans un ordre logique d'utilisation :

- debout contre le cache-jeu: AVOCATS, DÉLÉGUÉS, AIDE JUDICIAIRE ainsi que les CARTES DE PROCÉDURE reconnaissables par leur encadré.
- les autres sont placées à plat, par séries (6 à 13, PLAIDOIRIE) (14 à 17, RÉCUSATIONS) (18 à 28, EXPERTISE)etc...

2

PAIEMENT DES AVOCATS : les joueurs, s'ils n'ont pas la carte AVOCAT (Défendeur) ou DÉLÉGUÉ + CARTE SYNDICALE, ou AIDE JUDICIAIRE (Demandeur) versent au talon-billets le montant des honoraires d'avocat (700 Fr).

PROCÉDURE DE RÉFÉRÉ : lorsque le Demandeur a tiré la fiche n°6 DEMANDE EN RÉFÉRÉ, il ne prend pas de demandes accessoires (puisque la demande en référé doit obéir à certaines limites -voir lexique).

La phase PRUD'HOMME est réglée rapidement, sans procédure de conciliation, de la façon suivante :

- si le Défendeur est en mesure de jouer les cartes 41 et 42 MAUVAISE FOI, le Demandeur est débouté: il n'obtient rien puisqu'il est discrédité et on passe aussitôt à une autre manche.
- dans l'autre cas, le Défendeur doit verser à son adversaire le montant de sa demande puisque l'ordonnance de référé "est exécutoire par provision".
- si le Défendeur forme appel, chaque joueur tire 5 cartes nouvelles qui s'ajoutent aux 18 premières et la manche continue normalement en appel comme il est dit plus loin. Le Demandeur devra peut-être rendre ce qu'il a gagné en référé. (seules serviront les cartes "Demande princ"

3

BUREAU DE CONCILIATION : Le joueur qui pense y avoir intérêt propose un règlement amiable (au Demandeur de savoir jusqu'où il peut accepter de diminuer le montant de ses prétentions...)

NOTA : dans le jeu, comme dans la réalité, il n'y a tentative obligatoire de conciliation qu'en P'H. Mais les adversaires peuvent toujours concilier d'eux-mêmes, en cours de procédure.

S'il y a accord, le Défendeur paie la somme convenue et on passe à une autre manche. Sinon, on va en Bureau de jugement (cases 4 à 9).

4

INCOMPÉTENCE : si le Défendeur soulève l'incompétence du PRUD'HOMME ou de la SECTION, le Demandeur doit verser une pénalité de 300 Fr au talon (les 2 cartes 600 Fr...).

Si, par suite d'un oubli, le Défendeur a déjà déposé une carte case 5, ou 6, il est trop tard pour agir case 4 puisque l'incompétence d'un tribunal doit être soulevée avant de plaider sur le fond. Tant pis ! Alors, si vous êtes habile, distrayez un peu le Défendeur à ce moment-là...

5

PLAIDOIRIE : le Demandeur attaque avec les cartes 6 à 13. A chaque carte posée, le Défendeur réplique, s'il le peut, en couvrant avec une carte appropriée.

Les cartes qui affectent la DEMANDE PRINCIPALE et celles qui affectent les DEMANDES ACCESSOIRES sont séparées en 2 tas sur la case. Peu importe l'ordre dans lequel elles sont jouées; seul compte l'ordre de prédominance: PIÈCE, TÉMOIGNAGE, CONSEILLER RAPPORTEUR.

Les cartes RÉCUSATION, RETOURNEMENT peuvent être jouées, mais il faut penser qu'elles pourraient être plus utiles en expertise...

C'est là, ou les dernières cartes apparentes sur les tas qui font la décision (voir à prononcé du jugement, case 8).

Le perdant s'exécute s'il n'y a ni expertise, ni appel (voir case 9).

CASES

6 EXPERTISE : le joueur qui n'est pas satisfait des résultats de la plaidoirie peut demander une expertise. Si elle ne lui est pas refusée par la carte 18 adverse, il pose 500 Fr en attente pour les frais.

7 DÉBAT EN EXPERTISE : celui qui l'a demandée attaque et cela se passe comme en Plaidoirie, mais avec les cartes 19 à 28. L'ordre de prédominance est celui de leur numérotation.

Les joueurs se servent éventuellement des cartes 14 à 17 RÉCUSATION qui leur restent.

Si les joueurs sont à égalité avec leurs cartes 2, ou 3 CONSEILLERS, c'est le premier qui couvre avec un JUGE DÉPARTITEUR qui l'emporte. Celui qui joue en dernier l'une de ces cartes a donc intérêt à poser en même temps son juge!

Si les joueurs ne possèdent pas de JUGE, il leur faut prendre leur TALON-CARTES et, l'un après l'autre, alternativement, ils retourneront les cartes jusqu'à ce qu'un JUGE sorte.

Le joueur qui commence à retourner les cartes est celui dont la carte 26 ou 27 est apparente sur la case 7. Battre ensuite le talon et le replacer.

8 PRONONCÉ DU JUGEMENT (évaluation des résultats): ce sont les cartes qui apparaissent sur les 2 tas qui font la décision, comme ceci :

- 1) cartes bleues sur les 2 tas : le Demandeur obtient le montant de toutes ses demandes et son adversaire est battu à plate couture !
- 2) carte bleue seulement sur l'une des cases : le Demandeur ne sauve qu'une partie de ses demandes, soit la PRINCIPALE, soit les chefs ACCESSOIRES.
Dans ce cas :
 - a- le jugement lui est favorable s'il obtient + de la moitié du total.
 - b- le jugement lui est défavorable s'il obtient moins de la moitié.
- 3) cartes jaunes sur les 2 tas : le Demandeur n'obtient rien, il est battu à plate couture.

ULTIME BAGARRE :

C'est le moment ultime, pour le Défendeur, de causer des PREJUDICES à son adversaire (cartes 29 et 30). Mais attention ! le Demandeur, avec ses cartes-paradis 29 et 30 peut lui faire payer des DOMMAGES-INTÉRÊTS..

- Le Défendeur jouera aussi ses cartes 31 et 32, DÉCOMPTE ERRONÉ.
- S'il a battu son adversaire à plate couture, il pourra jouer sa carte 33 DEMANDE EN COMPENSATION, sa carte 34, DEMANDE RECONVENTIONNELLE afin d'obtenir des DOMMAGES-INTÉRÊTS pour avoir été abusivement trainé devant les Prud'Hommes !
- Le Demandeur, lui, s'il a gagné quelque chose en faisant valoir au moins une partie de ses chefs de demande, répondra aux PRÉJUDICES par ses cartes 29 et 30 et il n'oubliera pas de réclamer les INTÉRÊTS LÉGAUX, carte 31.

9 EXÉCUTION DU JUGEMENT : si les joueurs se satisfont du jugement et ne forment pas appel, ils règlent les sommes dues.

Les DÉPENS : frais d'expertise (pour la reste la Justice est, depuis peu, gratuite) sont payés par le perdant ou par celui pour qui le jugement est défavorable (voir critères ci-dessus, a et b).

Mais avant de payer, le Défendeur peut RÉSISTER avec sa carte 39 pour faire dépenser 300 Fr à l'adversaire. Ensuite, HUISSIER (carte 39 Demandeur) ou pas Huissier, le Défendeur perdant doit payer !

Si l'un des joueurs va en appel, il est bon de noter les résultats du jugement des Prud'Hommes.

A P P E L

10 CARTES : les joueurs récupèrent les cartes jouées sur les cases 5 à 9, sauf les CONSEILLERS et le JUGE puisqu'ils sont particuliers à l'institution prud'homale.

Ils prennent aussi 5 nouvelles cartes au talon : en général, après un débat en première instance on y voit plus clair et chaque plaideur essaie d'arriver avec