MONOPOLY
J'ai modifié un Monopoly en y remplaçant les cases par des cases représentant des croyances, chaque case est accompagnée d'un dessin ou symbole représentant la croyance en question. Les cases du début à la prison représentent les croyances asiatique, celles de la prison au parc gratuit représentent les religions abrahamiques, celles du parc gratuit a la case *allez en prison* sont les croyances parallèles et la dernière lignée représente les sectes ou mouvements complotistes.
Les gares sont chacune remplacées par un livre saint, la prison est subtilisé par un mariage (prison dorée, souvent incassable au sein des religions), la case *parc gratuit* est une déclaration de foi (communion, bat misvah...) moment où les fidèles récupèrent de leurs proches de l'argent. La case *allez en prison* est donc *marriez-vous* avec représenté un prêtre, un rabbin et un imam, à la case *départ* il est inscrit *priez* au lieu de *gagnez 200£* et pour finir les cases *électricité* et *eau* sont remplacées par *foi* et *peur de la mort* qui sont les principales raisons qui motivent les croyants à croire. Ce jeu a pour but de critiquer l'aspect économique néfaste sur les croyants qui payent pour leurs croyances, en faisant des dons, en se faisant arnaquer, en tombant dans le cercle infernal des sectes ou en payant des dotes. A mon sens ils payent pour des fables, ils payent car ils ont été conditionnés a croire dès la plus tendre enfance et n'ont pas réellement de choix. Mais surtout, ils payent pour fuir une réalité qui les effraie tant et pour gagner un peu d'espoir à la manière des pauvres gens qui se ruinent à la française des jeux.